

## La creatividad en la educación para la toma de decisiones\*

Gladys Andrea Montenegro Vallejos\*✉  
Jessica Andrea Bejarano Chamorro\*\*

Fecha de recepción: 27/08/2013

Fecha de aceptación: 12/12/2013

Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo: Montenegro, G. & Bejarano, J. (2013).  
La creatividad en la educación superior para la toma de decisiones. *Revista UNIMAR*, 31 (2), pp. 115-129.

### RESUMEN

El presente artículo, resultado de investigación, da a conocer aquellos aspectos que surgieron como producto de la implementación y ejecución de la investigación, teniendo en cuenta el objetivo general que radicó principalmente en comprender el desarrollo de la creatividad en el aula para la toma de decisiones en el espacio académico de Epistemología, en los estudiantes de II semestre del programa de Trabajo Social; por lo tanto, se recoge los aspectos más relevantes del diagnóstico que se realizó con ellos antes de iniciar el proceso investigativo; posteriormente se hace una descripción del desarrollo de las estrategias pedagógicas implementadas en clase, y finalmente, se analiza cómo contribuyeron en el cambio de sus actitudes y aptitudes frente a la toma de decisiones desde el curso de Epistemología general.

**Palabras claves:** creatividad, educación, toma de decisiones.

## Creativity in education for decision-making

### ABSTRACT

This article, result of research, describes those aspects implemented, whose main objective was to understand the development of creativity in the classroom for decision-making in the subject Epistemology in second semester students of Social Work, so the most relevant aspects of diagnosis made with students are taken in mind, before starting the research process; then it becomes a description of the development of educational strategies implemented in the classroom and finally it was analyzed their contribution in changing attitudes and aptitudes versus decisions from the subject General Epistemology.

**Key words:** creativity, education, decision-making.

## Criatividade na educação para a tomada de decisão

### RESUMO

Este artigo, resultado de investigação, descreve os aspectos surgidos, cujo objetivo principal foi compreender o desenvolvimento da criatividade em sala de aula para a tomada de decisão em curso de Epistemologia, em segundo semestre com os alunos de Trabalho Social. Os aspectos mais relevantes do diagnóstico feito com eles são levados em consideração antes de iniciar o processo de pesquisa; em seguida, se faz uma descrição do desenvolvimento de estratégias educacionais surgidas na sala de aula e, finalmente, analisa-se a sua contribuição na mudança de atitudes e aptidões versus as decisões do campo da Geral Epistemologia.

**Palavras-chave:** criatividade, educação, tomada de decisão.

♦ Artículo de investigación e innovación.

\*✉ Magíster en Pedagogía, Universidad Mariana; Especialista en Gerencia Social, Socióloga, Universidad de Nariño; Docente Investigadora Maestría en Pedagogía, Universidad Mariana, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia. Correo electrónico: andreagmv@hotmail.com

\*\* Magíster en Pedagogía, Universidad Mariana; Licenciada en Filosofía y Ciencias Religiosas, Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium; Docente Investigadora Departamento de Humanidades, Universidad Mariana, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia. Correo electrónico: jabch777@hotmail.com

## 1. Introducción

El artículo recoge los resultados alcanzados en la investigación sobre la creatividad frente a la toma de decisiones de los estudiantes en el curso de Epistemología, para lo cual se planteó como objetivo general, llegar a la comprensión de este proceso a partir de la identificación de las características, actitudes y aptitudes creativas presentes en ellos, la implementación de estrategias pedagógicas que potencian la creatividad y la valoración de las mismas.

El interés por abordar la temática de la creatividad, partió de la necesidad de trabajar en el aula de clases estrategias pedagógicas distintas a las tradicionales, de corte repetitivo, magistral y tradicional, que impiden el desarrollo de las capacidades y habilidades creativas de los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje y, que éstos puedan ser capaces de aplicarlas no sólo en el ámbito académico, sino también en diversos escenarios de la vida cotidiana.

En ese sentido, los estudiantes manifiestan en el aula de clases la dificultad para aprender a aprender y tomar conciencia de rol como estudiantes; esto ha empeorado por los modelos de enseñanza a los que se acoge el docente, quien deja de lado aspectos como la motivación, la afectividad, el saber pedagógico y disciplinar, que no sólo implican que el estudiante aprenda, sino que transforme y pueda crear nuevas situaciones ante las problemáticas que enfrenta.

Como se vislumbra entonces, los esquemas de aprendizaje tradicional han llevado a que dentro del ámbito educativo, se presenten muchas dificultades que obstaculizan que los estudiantes aprendan de manera significativa y, es más preocupante aún dentro de la educación superior, en la cual se quiere formar a estudiantes competentes, que sepan interpretar, argumentar, que sean críticos, con capacidad de aplicar y resolver problemas en la vida real.

Aunque se quiera que el estudiante universitario sea propositivo e innovador como profesional, se coarta su creatividad en su proceso de aprendizaje. Se lo culpa y estigmatiza que sale de la universidad y no está preparado para afrontar la vida real, pero se desconoce cómo aprendió y en qué condiciones lo hizo. Al contrario de esta visión, como lo comprueban González y Díaz (2006), “los estudiantes

exitosos son quienes conocen y saben utilizar habilidades y estrategias que se alejan de las tradicionales memorísticas y favorecen la creatividad para la toma de decisiones”. Teniendo en cuenta los anteriores referentes, la investigación partió por el concepto de que:

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación (Betancourt, 1999, p.1).

## 2. Metodología

Partiendo de que la escogencia del método se debe tener en cuenta desde la naturaleza del problema abordado, la investigación se asumió bajo el paradigma cualitativo, en tanto se pretendió comprender cómo se desarrolló el proceso creativo de los estudiantes frente a la toma de decisiones a partir del uso de estrategias pedagógicas del maestro. Para llegar a la comprensión del proceso creativo desarrollado por los estudiantes, fueron muy valiosos todos sus testimonios e impresiones, plasmados a partir de los diferentes registros de recolección de información, a partir de lo cual, se hizo uso del enfoque hermenéutico o interpretativo.

El proceso investigativo se desarrolló a partir de una serie de fases: en un primer momento se realizó un diagnóstico con los estudiantes a partir de la aplicación de una encuesta semiestructurada y de un taller con mapas parlantes (visión actual-visión futura), que sirvieron para lograr un acercamiento a los presaberes que tenían los estudiantes sobre el tema de la creatividad y la toma de decisiones, así como para identificar sus actitudes y aptitudes creativas, y para establecer sus condiciones socioeconómicas y expectativas frente a la clase de Epistemología.

En un segundo momento, a partir de las necesidades reflejadas en el diagnóstico y en la fundamentación teórica, se seleccionó las estrategias pedagógicas creativas que mejor apuntaban al cambio de las actitudes y aptitudes de los estudiantes, para la toma de decisiones dentro de la clase de Epistemología.

En un tercer momento, se procedió al desarrollo e implementación de las estrategias pedagógicas creativas dentro de la clase de Epistemología. Simultáneamente, se fueron recogiendo las impresiones y percepciones de los estudiantes a partir de instrumentos de recolección de información, tales como la observación participante, entrevistas y registros de seguimiento y evaluación de las estrategias, mediante la aplicación de cuestionarios semiestructurados.

Por último, se sistematizó, mediante una matriz categorial, la información recogida, teniendo en cuenta las categorías y subcategorías iniciales, preguntas orientadoras, estrategias pedagógicas y técnicas de recolección de información. A partir de ello, surgieron otras categorías emergentes y se procedió a la descripción analítica.

Para la elección de las estrategias pedagógicas creativas, se hizo una división de dos grupos: las primeras fueron llamadas de motivación, en donde se buscaba que este factor estuviera presente a lo largo de todo el proceso, contribuyendo a que el estudiante obtenga un aprendizaje cognitivo en donde le agrade aprender, y además de ello refuerza la seguridad en sí mismo, incrementa autonomía, autocontrol y éxito, rompiendo las barreras que tienen los estudiantes cuando se enfrentan a lo nuevo. Entre el grupo de estas estrategias se aplicó la creación colectiva a partir del desarrollo de talleres de teatro.

El segundo grupo de estrategias estuvieron encaminadas a la toma de decisiones, dentro de las cuales se destaca: ambientes creativos, juego de roles, escritura creativa, preguntas provocativas, entradas aleatorias, construcción categorial.

### 2.1 Caracterización de los estudiantes

En el diagnóstico levantado con los estudiantes de segundo semestre del programa de Trabajo Social, se encontró que el grupo está conformado en un 87% por mujeres y el 13% por hombres, lo que indica una fuerte tendencia femenina dentro de la cohorte. Frente al estado civil se halla que un alto porcentaje, representado en el 90% son solteros, lo que obedece a que muchos aún son menores de edad y dependen económicamente del ingreso de sus padres, sólo el 10% se encuentran formando un hogar independiente; de éstos, el 8% están casados y el 2% vive en unión libre con su pareja.

Al analizar la composición familiar de los estudiantes, se encontró que un gran porcentaje no tiene hijos, debido a su estado civil y representan el 92%; solamente el 8%, representado en 3 estudiantes mujeres, tienen hijos, cada una con uno.

Al analizar la distribución del grupo de estudiantes por edad, se encuentra que el mayor porcentaje corresponde a quienes se ubican dentro del rango de los 18 a los 20 años, le siguen con el 23% los menores de edad, en tercer lugar con el 18% está el grupo de los 21 a 23 años, y el 10% restante obedece a estudiantes que están entre los 23 a 26 años. Estas cifras denotan que el grupo de estudiantes es muy joven y diverso.

Al indagar por el municipio de procedencia del cual provienen los estudiantes, se encuentra que el 41% son oriundos del municipio de Pasto, el 15% provienen del municipio de Tumaco, el 5% del municipio de Puerto Asís y el 38% restante vienen de diferentes municipios del territorio nacional, tales como Barbacoas, Cali, Colón, El Dovio, Guamuez, Iles, Los Andes, Mocoa, Montería, Popayán, Puente Nacional, Quibdó, San Francisco, Túquerres y Uribia. Esta distribución da cuenta de la diversidad socio geográfica de donde provienen los estudiantes, y con ello de las diferentes costumbres e ideologías, lo que demostró que este grupo es muy heterogéneo. A esto se le agrega, que los municipios antes mencionados son tanto rurales como urbanos.

Por otra parte, entre los referentes teóricos utilizados para el desarrollo investigativo se realizó un recorrido por los conceptos de creatividad y estrategias pedagógicas, frente a lo cual la literatura es muy diversa y extensa. Cabe aclarar, que pese a que tradicionalmente se ha pensado que la creatividad sólo se refiere a la lúdica, el arte, la música o el deporte, se debe revertir esta concepción y reconocer que ésta es la que le permite al individuo ser capaz de proponer, transformar y de apropiarse de su vida.

Bajo esta premisa, la creación implica ser libre; es una acción política de transformación, en la medida en que el sujeto decide una forma de ser y actuar bajo unos criterios éticos. En términos de Foucault (1999), significa no ser esclavo de sí mismo ni de los propios apetitos, siendo capaz de decidir y pensar por sí mismo; es decir, tomar sus propias decisiones.

Vista así, la creación es fundamental para todas las acciones que emprende el hombre, pero especialmente en el campo educativo, ya que ella es la que le permite al individuo dinamizar su proceso de aprendizaje, confiriéndole sentido a lo que aprende; incluso, como lo plantea De Bono (2008), la creatividad hace la vida del ser humano más divertida, interesante, lo aleja de la rutina, la repetición y conlleva al triunfo en la medida en que posibilita cambiar, mejorar y abrir nuevas direcciones.

La creatividad es entonces una expresión del ser humano, que involucra a su pensar -dimensión cognoscitiva-, sentir -dimensión afectiva- y actuar -actuar creativo- dentro de una situación dada, con la que se reafirma y encuentra con la realidad, y que según De Bono (2008), se cultiva y desarrolla a lo largo del proceso de aprendizaje. Por ello, cada persona tiene un potencial creativo para ser desarrollado de distinta manera.

Cabe aclarar, que la creatividad a la que se refiere De Bono (2008), no es la artística, pues ésta comporta un juicio estético, sino a la capacidad de producir nuevas ideas. Es así por ejemplo, cómo los artistas pueden ser excelentes en su campo, pero no necesariamente buenos en cambiar ideas y crear nuevas. Esta idea equivocada ha llevado a que se piense que estimular la creatividad sólo es posible a partir del fomento de la danza y la música, y aunque no se desconoce su valor, éstas no enseñan creatividad.

Resulta importante destacar que la creatividad como proceso requiere de una serie de etapas, que son necesarias para el proceso creativo; la **preparación** es el momento inicial, incluye la percepción y planeación de cómo trabajar un problema; la **incubación** es el tiempo de espera, de búsqueda inconsciente de la solución; la **iluminación** es cuando llega la luz a la oscuridad del proceso de incubación y, las partes antes dispersas se unen presentando un todo ordenado, y la **verificación** es el momento de evaluar si merece la pena dedicar atención a lo que se ha intuido.

Las etapas anteriormente descritas, obedecen también a una serie de niveles mentales, necesarios en el proceso creativo; Mitjás (1995), plantea al respecto que:

Todas las personas poseen algún nivel de creatividad, el cual puede ser más o menos desarrollado, dependiendo de las circunstancias propias, además la concepción de creatividad implica la existencia de nive-

les de desarrollo o niveles de creatividad: recreación, descubrimiento, expresión, producción, invención, innovación, racionalización y emergencia (p. 38).

Dentro del proceso creativo resulta importante identificar el papel de los docentes, quienes deben propiciar un ambiente de confianza, en el que sea más importante la cantidad de alternativas de solución que generen los estudiantes a un problema planteado, que las respuestas correctas.

Para que las anteriores características sean posibles, el aprendizaje creativo debe estar centrado en el estudiante como persona, requiriendo que el maestro lo mire como un ser igual a él, que tiene conocimientos previos, expectativas, valores, entre otros, es decir, concebir al aprendizaje desde la construcción de conocimientos, métodos, recursos didácticos, espacios, tiempos y límites.

Resulta igualmente importante, identificar que la inteligencia, el aprendizaje y la creatividad, no deben ser vistos como aspectos ajenos a la realidad. López (2000), indica que la creatividad está íntimamente relacionada con el desarrollo de la inteligencia en la medida en que, como proceso cognitivo-afectivo, la persona realiza todo un proceso de reflexión y transformación para la producción y desarrollo de ideas nuevas, pertinentes y relevantes que conllevan a la toma decisiones.

Llegar a resolver problemas y tomar decisiones es un acto creativo, ya que requiere de un proceso mental, donde el individuo tiene que escoger entre varias alternativas, analizar la situación y actuar. Por lo tanto, cuando se trabaja con el tema de creatividad, lo importante no es el resultado como tal, sino el proceso implícito dentro de la creación, y poder evidenciar dicho proceso, requiere indagar las actitudes y aptitudes que han desarrollado los individuos.

Las aptitudes se constituyen en la capacidad o habilidad para crear e inventar, y aunque, como se estableció anteriormente, todos los seres humanos nacen con habilidades creativas diferentes, éstas usualmente no se desarrollan, porque no se las estimula; por ello, trabajar la creatividad requiere conocer cuál es el potencial creativo de los individuos, para canalizarlo en procura de alcanzar la autonomía en el proceso de resolución de problemas y toma de decisiones.

A diferencia de la aptitud, la actitud tiene que ver con la forma de pensar y sentir del individuo, las cuales están dadas por las experiencias, en las vivencias cotidianas, cuando las personas se relacionan con otros; precisamente ésta se construye cuando las personas tienen que enfrentarse a diversas situaciones y, se ven en la necesidad de ampliar las posibilidades de actuación; es decir, en la multiplicidad de perspectivas.

Por otra parte, resulta fundamental revisar el concepto de estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje creativo, para lo cual se partió de la idea que las estrategias docentes son procesos encaminados a facilitar la acción formativa, la capacitación y el mejoramiento sociocognitivo, tales como la reflexión crítica, la enseñanza creativa, la interrogación didáctica, el debate, el aprendizaje compartido, la metacognición, la utilización didáctica del error, etc.

Se asume la concepción de estrategias pedagógicas como el conjunto de procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos, donde se debe tener en cuenta las temáticas, la finalidad del aprendizaje; esto significa que el educador debe mantener una posición de consenso con sus estudiantes entre el qué, cómo y para qué, preguntas elementales que se debe llevar a cabo en la práctica pedagógica.

De las anteriores definiciones se desglosa que en la toma de decisiones del maestro frente a la aplicación de estrategias, debe contemplarse la visión del aprender a aprender del estudiante, donde se puede constatar cuál es el sentido del educar y formar, en qué consiste la práctica pedagógica y reflexionar sobre la misma, para poder entonces llegar a hacer un cambio social en la pedagogía.

### 3. Resultados

#### 3.1 Actitudes/Aptitudes al iniciar el proceso

Entre las fortalezas que los estudiantes describen de sí mismos, se encuentra como un común denominador la responsabilidad por lo que hacen, el respeto por los demás, la alegría y la sensibilidad. Por otra parte, se encuentra frente a las debilidades, la timidez para hablar en público, para relacionarse con los demás y la inseguridad.

Al preguntar a los estudiantes por el concepto que ellos tenían respecto a la creatividad se encontró diversas visiones, entre las que se destaca:

Los estudiantes aducen que la creatividad es una capacidad del ser humano para: crear cosas nuevas, innovadoras, expresar ideas, sentimientos y demás potencialidades que se puede demostrar a través de ella, manifestando el talento de la persona. El potencial humano que desarrollamos desde muy pequeños, permite la creación e invención de nuevas ideas.

Las respuestas coinciden en que la creatividad es la posibilidad de crear cosas, incluso generar nuevas ideas por medio de la imaginación. Los estudiantes piensan que la creatividad les puede servir para relacionarse mejor con los otros.

Al indagar en los estudiantes si se sentían personas creativas, la mayoría contestó que sí, ante lo cual las respuestas fueron diversas; hay a quienes les gusta desarrollar su imaginación para su vida cotidiana, sienten que cuando lo hacen la vida es menos monótona y aburrida, además, les brinda la oportunidad de soñar, ser alegres y mostrarse tal y como son. Quienes manifestaron que no eran creativos argumentaron que les cuesta darse a conocer a los demás y arriesgarse.

Otro de los cuestionamientos realizados a los estudiantes, fue averiguar por las situaciones en las que hacían uso de la creatividad. Las respuestas estuvieron divididas, pero el mayor porcentaje giró en torno al cumplimiento de tareas, trabajos y proyectos, le siguen la resolución de problemas y la toma de decisiones. Las respuestas evidencian que los estudiantes ven en la creatividad la posibilidad de desarrollar actividades cotidianas, especialmente para su proceso de aprendizaje.

Finalmente, se preguntó a los estudiantes qué han conseguido al desarrollar la creatividad, frente a lo que manifestaron poder sentirse satisfechos, resolver problemas y tomar decisiones. Las respuestas indican que los estudiantes se han sentido motivados y satisfechos cuando han hecho uso de la creatividad para realizar algún tipo de actividad.

#### 3.2 Aplicación de las estrategias pedagógicas creativas

Para describir la forma cómo se llevó a cabo las estrategias pedagógicas creativas, se recurrió a dos preguntas fundamentales: la primera, ¿cómo se abordó la aplicación de las estrategias pedagógicas

cas creativas? y la segunda, ¿cuál fue el ambiente de aprendizaje para la aplicación de las estrategias pedagógicas creativas?

Para responder a estas preguntas y teniendo en cuenta que las estrategias pedagógicas creativas tenían como propósito favorecer el cambio de actitudes y aptitudes de los estudiantes frente a la toma de decisiones en el curso de Epistemología, se hizo necesario crear un ambiente de interdependencia positiva en las interacciones al interior del grupo de estudiantes y de éstos con las docentes.

El diagnóstico permitió establecer acuerdos al interior de la clase, donde se tuvo en cuenta las expectativas grupales e individuales, tratando de encontrar un punto de equilibrio, ya que cada estudiante es diferente; asimismo, el ritmo de aprendizaje y las necesidades con que llegaron al aula no fueron las mismas; mientras algunos manifestaban más seguridad, otros demandaron mayor motivación.

La motivación fue un elemento fundamental para la aplicación de las estrategias; no sólo se incentivó al principio del proceso, sino que ésta fue una constante que hizo posible que los estudiantes estuvieran prestos a colaborar con los demás y asumir responsabilidades frente al grupo. Para evidenciar los progresos en el aprendizaje se hizo un seguimiento permanente del progreso a nivel individual y grupal, tanto de los logros a nivel del nuevo conocimiento, como de las relaciones socioafectivas que fueron surgiendo.

### 3.3 Estrategia pedagógica: ambientes creativos en el aula

Para favorecer el desarrollo de la creatividad se hizo necesario establecer en el aula, ambientes para la apertura de las clases, de tal manera que sirvieran para recrear espacios diferentes en los que se diera cabida a la multiplicidad de expresiones, para lo que se hizo uso de diversas técnicas, tales como la modificación del espacio mediante la inclusión de elementos, situaciones paradójicas, acciones y discursos, entre otros.

De lo anterior se evidenció que para el desarrollo de esta estrategia, era pertinente ambientar el espacio, previamente a la clase, y de esta manera, buscar la relación frente al tema o generar reflexiones a partir

del uso y disposición de elementos que la contradijeran, para que los estudiantes estuvieran atentos y motivados por conocer la presencia de dicho objeto o situación problema.

Cabe mencionar, que durante la orientación de las clases con ambientes creativos, los estudiantes se veían motivados por aprender cada vez más del tema abordado en la clase, sentían inquietud sobre la forma como se desarrollaba los temas y con interés por ampliar los conceptos epistemológicos.

### 3.4 Estrategia pedagógica: juego de roles

El juego de roles es una estrategia mediante la que se asigna diferentes roles a los estudiantes en procura de alcanzar un objetivo, buscando alternativas o salidas que favorezcan una posición, ya sea la curiosidad, iniciativa, imaginación, sentido común, humor y espontaneidad, que se constituyen en factores claves a la hora de tomar decisiones.

Se hace referencia al juego de roles como la estrategia que le da al estudiante la posibilidad de representar una situación real en un escenario irreal, requiriendo así que utilice su imaginación, seguridad y formas de ponerse en la situación que se quiere representar, lo cual implica que se proyecte en una situación de manera libre, donde dan a conocerla ante un público que puede interferir o dar sugerencias. En este tipo de estrategias se requiere de conocimientos previos de la realidad para saber cómo actuar y de la espontaneidad del estudiante.

La experiencia del juego de roles fue muy importante porque mediante ella los estudiantes pudieron explorar su imaginación, arriesgarse a realizar diferentes actividades, asumir posiciones, afianzar su seguridad, expresarse con libertad sin temor a ser juzgados por sus compañeros y, tomar decisiones frente a la forma como querían asumir el papel que les había correspondido durante la ejecución del taller.

### 3.5 Estrategia pedagógica: escritura creativa

La creación de historias es una estrategia muy útil para desarrollar la imaginación, asociar conceptos y tomar decisiones frente a la argumentación y desenlace, para lo cual se toma palabras al azar, formando un cuento, noticia, ensayo, entre otros. En esta

estrategia se recreó la teoría de acuerdo con lo que el estudiante entiende, desde lo que ocurre con su vida cotidiana hasta lo que implica en la sociedad; esto invita a reflexionar acerca de la necesidad de recrear lo que el vive y su familiaridad con lo que aprende, y al ser compartido el aprendizaje se convierte en un jalonamiento vital para el aprendizaje significativo.

La importancia de la implementación de la estrategia consistió en que los estudiantes formaron nuevas ideas a partir de la escritura creativa, la cual fue un pretexto para entender la temática; a su vez se trabajó mucho la creatividad al generarse nuevas ideas y la forma como se realizó su producción; los materiales que se utilizó para la decoración de su escenario, demostró las grandes fortalezas para relacionar una teoría con la práctica.

### 3.6 Estrategia pedagógica: preguntas provocativas

Las preguntas provocativas componen una estrategia pedagógica que consiste en aplicar varias preguntas alrededor de un tema, para transformar una idea provocativa en una potencialmente operacional, que conlleve a tomar la mejor decisión; se caracteriza porque parte de una hipótesis y luego se estructura a partir de las críticas establecidas en el diálogo, en el intercambio de afirmaciones y de negaciones.

Es importante anotar que esta estrategia de las preguntas aleatorias fue significativa dentro del proceso investigativo, en tanto los estudiantes se mostraron atentos y dispuestos al desarrollo de las diferentes actividades, lo que se evidenció en su participación activa, en la atención prestada, en la escucha a sus compañeros y en la apropiación teórica demostrada por cada uno de los grupos.

### 3.7 Estrategia pedagógica: palabras aleatorias o entradas

Las palabras aleatorias son una poderosa técnica de pensamiento lateral y que según De Bono (2008) se constituye en la más simple de todas las técnicas de creatividad, así como también, es ampliamente utilizada por la gente que necesita crear nuevas ideas, para nuevos productos.

La estrategia de las entradas o palabras aleatorias consiste en utilizar ideas no relacionadas con un

tema para abrir nuevas líneas de pensamiento, que conduzcan a procesos de argumentación sobre la temática abordada y con ello permitir que los estudiantes puedan tomar decisiones.

El aporte fundamental de las palabras aleatorias es que a partir de esta estrategia se puede asociar palabras, expresándolas de maneras distintas a lo que realmente significan. Esta característica permite que las palabras aleatorias sirvan como subsumidores de ideas que en la vida cotidiana están representadas de otra forma, permitiendo entrar a los patrones de pensamiento de forma diferente. Así, la asociación de una palabra aplicada a una situación “fuera de contexto” genera nuevas conexiones en nuestra mente, produciendo con frecuencia un efecto “eureka” instantáneo, una idea o intuición.

Frente a la aplicación de esta estrategia se resalta que los estudiantes mostraron entusiasmo en el momento de sustentar sus teorías, lo que se vio reflejado en la apropiación del tema a partir de argumentos y criterios propios. Esta estrategia permitió también observar la versatilidad, originalidad de los estudiantes, así como la satisfacción de poder ser autores de sus propias ideas a partir de la creación de nuevas palabras para representar la temática.

### 3.8 Estrategia pedagógica: estructura categorial

Esta estrategia fue escogida por su relevancia a la hora de generar nuevas ideas, posibilitando la toma de decisiones frente al conocimiento. Para desarrollar la estrategia, el estudiante sintetiza de forma clara las proposiciones, realizando con ellas una estructura, en la que se debe elegir la tesis, proposiciones argumentales, definitorias y derivadas.

El propósito de la estrategia de estructura categorial consiste en desarrollar la dialéctica del aprendizaje con los estudiantes; es decir, que el estudiante, a partir de la aprehensión de un saber, pueda asimilar, acomodar, modificar y categorizar dicho saber; por eso es necesario empezar por enlazar en la estructura categorial las nociones que se tiene del tema, luego diseñar las proposiciones y, por último relacionarlas con el contexto.

El procedimiento para el desarrollo de la estrategia dentro de la clase consistió en que a partir de una lectura, los estudiantes tenían que resaltar las prin-

cipales proposiciones del autor, identificando las proposiciones argumentales, las derivadas, las definiciones y la idea o tesis fundamental; posteriormente, el estudiante debe crear su propia estructura para representar las proposiciones, que puede ser un gráfico, dibujo u otra.

La estructuración de las categorías por parte de los estudiantes permitió que se apropiaran con mayor facilidad de la temática, posibilitando que cada quien desarrolle sus propios esquemas de pensamiento y, con ello, la generación de habilidades de argumentación y seguridad a la hora de enfrentarse a nuevas temáticas.

### 3.9 Estrategia pedagógica: creación colectiva

La estrategia de creación colectiva, que para el caso de la investigación se desarrolló a partir de los talleres de teatro manejados por un experto, tuvo como propósito, que los estudiantes pudieran experimentar diferentes sensaciones y tipos de aprendizajes a los que comúnmente se enfrentan en el aula de clases.

La creación colectiva asumió dos momentos importantes: el primero fue de motivación y sensibilización a los estudiantes frente a su potencial creativo; para ello, los talleres consistieron en el desarrollo de actividades físicas tomando al cuerpo como instrumento central de creación. Las actividades estuvieron dirigidas al reconocimiento de su cuerpo, concentración y toma de conciencia. La segunda fase consistió en incentivar la reflexión de los estudiantes sobre los procesos de pensamiento y acciones que éstos sustentan, para lo cual el eje fundamental fue el desarrollo de actividades físicas tomando al cuerpo como instrumento central de creación.

Es importante resaltar al respecto de los talleres de creación colectiva, que los estudiantes inicialmente mostraron resistencia, pero pronto entraron en conexión consigo mismos, demostrando sus habilidades para moverse, expresarse y crear, superando la timidez.

Durante la aplicación de esta estrategia, en un principio hubo mucha timidez y desplazamiento, por la forma como eran manejados los talleres, ya que éstos asumían un rol de liberar el cuerpo de ataduras, de expresar momentos de su vida en la fluidez de la respiración y del encuentro con el otro, pero en la

medida en que el docente encargado iba moldeando las expresiones y orientaba a participar en varias formas al estudiante, este se vio más tranquilo y seguro de demostrar con su cuerpo momentos de su vida.

### 3.10 Percepciones de los estudiantes frente a las estrategias pedagógicas creativas desarrolladas en clase

Para analizar las implicaciones del proceso creativo en la toma de decisiones, es preciso mencionar que la creatividad es un concepto referido al arte de producir, innovar, componer, constituir, descubrir, escribir, establecer, fabricar, generar, hacer, imaginar, implantar e improvisar, entre otros. Esta conceptualización ligada al campo educativo, hace posible que la educación se convierta en un proceso social, en que los individuos desarrollan su autonomía, criticidad y creación frente al conocimiento y a los problemas que enfrentan en su vida cotidiana.

Para lograr los cambios en las formas de aprender y la apertura a la creación, se concientizó a los estudiantes de que el papel del maestro no era darles todo, sino brindar las herramientas necesarias para que se interroguen, investiguen y descubran por sí mismos y puedan desarrollar sus potencialidades y su creatividad; es decir, establecer las condiciones para que sean quienes se apropien del conocimiento y construyan sus propias concepciones del mundo.

Trabajar el tema de la creatividad, no solamente requiere tener en cuenta los productos creativos, los métodos y técnicas, las estrategias creativas, sino fundamentalmente a la persona y el contexto en el que tiene lugar la acción. Por lo tanto, llegar a la comprensión de este proceso requirió analizar elementos como las percepciones de los estudiantes frente a las estrategias pedagógicas creativas, es decir los niveles motivacionales.

Al indagar a los estudiantes frente a su percepción respecto a las estrategias creativas, todos afirmaron haberse sentido muy bien, aseguraron haber participado activamente, lo que les permitió reconocer su cuerpo, superar la timidez, poder expresarse corporalmente, dar a conocer sus pensamientos, sentimientos y a su vez relajarse, apropiándose de las temáticas.

Por otra parte, los estudiantes reconocen que las actividades escénicas (o teatro) les ayudaron a ser más creativos, sin necesidad de recurrir a tantos elemen-

tos, sino utilizando la imaginación, el manejo de la mente y el cuerpo. Además, resaltan que el salir del aula de clases y realizar diferentes actividades les permitió ser más espontáneos y divertidos; así se manifiestan en algunas de sus respuestas: “Nos divertimos mucho, nos reímos y desarrollamos nuestro compañerismo al interactuar con todos”, “pudimos aprender algunas cosas nuevas sobre el teatro y la toma de decisiones”, “nos ayudó a desarrollar estrategias para mejorar la expresión escénica.”

Otro de los elementos más importantes fue el hecho de que los estudiantes reconocen que el desarrollo de los talleres creativos les permitió conocer mejor a tus compañeros, especialmente la interacción en un espacio diferente al aula de clases y tener contacto físico les sirvió como medio para compartir con los compañeros que no habían tenido contacto, fue de mucha significancia para conocer sus ideas, valorar sus destrezas, habilidades e incluso las debilidades, emociones y temores. “Nos integramos con todos los compañeros, realizando actividades en las que adoptamos roles diferentes con los compañeros”, “estos procesos creativos nos hacen mostrar el niño que llevamos dentro y esto permite conocer mejor a nuestros compañeros”.

Gran parte del desarrollo de las estrategias pedagógicas dependió de la motivación de los estudiantes, jugando un papel crucial en el hecho de cómo y qué aprender, puesto que no basta con repetir unas temáticas, sino en que en las entiendan y se sientan interesados por ellas. Por tal razón, el docente debe ser capaz de desarrollar procesos acordes con el estado de emotividad del estudiante; es decir, poder establecer diálogos constantes, de acercamiento, relaciones de horizontalidad, en donde se le permita al estudiante poder construir, preguntar, equivocarse e involucrarse con todo lo que aprende.

Los estudiantes manifestaron que la experiencia creativa los hizo conectar con su yo interior, ya que pudieron sentir los movimientos de todo su cuerpo, pulmones, estómago, nariz, boca, tacto, pero también sentir la respiración de los demás. Algunas de las respuestas fueron: “Fue muy interesante porque por medio de la respiración atraemos energías y controlamos el cuerpo, se relajan nuestras tensiones, desarrollamos nuestra imaginación; aprendimos que la respiración no debe llegar sólo a los pul-

mones, sino a todo el cuerpo; fue importante esta experiencia para el resto de nuestras vidas”.

### 3.11 Planteamiento de nuevos objetivos y toma de decisiones

Uno de los aspectos más importantes a la hora de valorar el alcance de las estrategias pedagógicas creativas frente a la toma de decisiones, es analizar cómo los estudiantes han desarrollado la capacidad para plantearse nuevos objetivos epistemológicos, para lo cual es importante resaltar las diferentes percepciones de los estudiantes frente a la clase de Epistemología.

Entre los aspectos que más se resalta frente a la clase de Epistemología, se encuentra que los estudiantes reconocen que las diferentes temáticas abordadas les permitieron abrir su pensamiento a nuevas perspectivas del conocimiento. La clase fue importante para establecer los elementos básicos para conocer y comprender cómo se llega al conocimiento, que se traduce en la curiosidad intelectual, despertar el interés por las ciencias y particularmente por darle fundamento al trabajo social y, entender los problemas epistemológicos propios de esta disciplina.

Asimismo, los estudiantes reconocen que la epistemología les ha brindado bases metodológicas para los procesos investigativos y con ello la posibilidad de plantear problemas acordes con el trabajo social y poder decidir el mejor camino para abordarlo, es decir, saber cuál es la mejor orientación teórica y metodológica para desarrollarlo. Este criterio es importante si se tiene en cuenta, tal como lo plantea Morales (2006), que la función y la utilidad de la epistemología están en que se constituye en un instrumento racional que ayuda a pensar, comprender, interpretar e investigar la realidad.

Además de la importancia que reviste la epistemología en la adopción del planteamiento de nuevos objetivos del conocimiento, se encuentra que pese a la complejidad de los temas abordados pudieron apropiarse de ellos y despertar su interés, propiciando la reflexión, el análisis y la discusión en grupo.

De la misma forma, la capacidad para tomar decisiones estuvo determinada en gran medida por el afianzamiento de la participación e integración de los estudiantes dentro de la clase; los estudiantes re-

conocen que gran parte de los cambios y aportes de la epistemología obedecen a la metodología adoptada en la clase, la cual no sólo se limitó a la fundamentación teórica, sino en su aplicación en problemas reales, prácticos, que les permitieron participar activamente en el planteamiento de problemas, fundamentación teórica, epistemológica y ejecución.

La clase no sólo fue importante para el desarrollo de la temática, sino que hay un importante reconocimiento de los estudiantes en el sentido de que el aprendizaje se trasladó a su vida personal, a sus acciones cotidianas, permitiendo que sean más creativos y puedan percibir con los sentidos.

### 3.12 Cambio de actitudes y aptitudes (cognitivo, afectivo, conductual)

La creatividad en el proceso de aprendizaje se produce gracias a un determinado número de estrategias que las personas usan para razonar, solucionar problemas, tomar decisiones y aplicarlas en su vida cotidiana. Por ello, comprender cómo se manifiesta el desarrollo del pensamiento creativo implica considerarla desde las aptitudes y actitudes. Como aptitud es la habilidad o capacidad que tiene el ser humano de elaborar un producto nuevo, en tanto que la actitud es la forma de enfrentar la vida, la persona, a partir de sus experiencias vividas, genera sus propias alternativas para la solución de sus problemas.

Las actitudes de los estudiantes frente a la creatividad fueron positivas antes del proceso, lo que favoreció el desarrollo de las estrategias. Las concepciones frente al concepto de creatividad giraron en torno a la habilidad, capacidad, potencial con el que algunas personas nacen, que se cultiva a lo largo de la vida, y sirve para resolver problemas de la vida cotidiana; así lo manifiestan algunas de las respuestas: "La creatividad primero que todo es una habilidad que desarrollamos muchas personas, pues es un potencial con el que muchos no nacemos, pero, a través de lo que aprendemos en la vida vamos desarrollándolo, adquiriéndolo; muy importante este potencial porque con ello podemos resolver todos los problemas que se nos presenten en nuestras vidas".

La creatividad se convierte también en el agente dinamizador de las acciones cotidianas, que se refleja en el empeño, en la pasión que los estudiantes le ponen a las cosas y que sirve para tomar decisiones, tener

suficientes criterios y alternativas para enfrentarse a los diferentes problemas y, que permite que la vida sea más fácil y llevadera. Cada persona, de acuerdo con las actitudes que desarrolla a lo largo de la experiencia enfrenta de manera distinta las situaciones.

Por otra parte, lograr los cambios en las aptitudes de los estudiantes a partir de la creatividad, no fue un proceso fácil; implicó un alto grado de sensibilidad, compromiso, seguridad y disposición, que no se logró con la aplicación de una estrategia pedagógica o por imposición del docente, sino por el conjunto de factores, entre los que se destacaron los motivacionales, personales, sociales, y otras.

Por lo anterior, el primer reto fue lograr que los estudiantes entendieran la importancia de la creatividad dentro de sus procesos de aprendizaje y en sus acciones cotidianas, donde la parte diagnóstica de la investigación fue clave para identificar las características, actitudes y aptitudes creativas que tenían los estudiantes, las cuales fueron el punto de partida para la elección de estrategias pedagógicas creativas.

Superar los diferentes problemas epistemológicos o del conocimiento se convirtió en uno de los principales retos de la investigación, frente a lo que se estableció que lo importante sería la forma en que los estudiantes los abordaban y el proceso que seguían, más que el resultado final. Así, se encontró que las reacciones de los estudiantes al inicio del proceso fueron de tensión, angustia, miedo e incluso frustración. Enfrentarse a lo nuevo, a situaciones y problemas que no estaban acostumbrados a manejar fue una situación que tuvieron que aprender a sortear, especialmente porque de parte de algunos no había la suficiente disposición y motivación.

Pese a que los estudiantes estaban dispuestos al cambio, la aplicación de las estrategias provocó inicialmente tensión; muchos estaban cuadrículados en el espacio, mostraban resistencia a la propuesta, les costaba romper con los esquemas mentales que traían; incluso mirar y reconocer al otro les causaba dificultad; muchos estaban más pendientes de los otros, del que dirán, por eso algunos decidieron abstenerse de realizar los ejercicios, por ello, salir de lo establecido se convirtió en la primera barrera para el desarrollo de la creatividad.

La segunda barrera fue que los estudiantes se tornaron tímidos y poco dispuestos al desarrollo de las actividades, tenían temor de enfrentarse a lo nuevo. Uno de los aspectos que les costó mayor dificultad fue el reconocimiento de su cuerpo: los ejercicios físicos los hacían sentirse cansados, no estaban acostumbrados al silencio y a entablar una relación consigo mismos, por lo que querían desistir, romper con el silencio y hablar con sus compañeros; las primeras manifestaciones fueron una sensación de extrañamiento frente al espacio y su cuerpo.

### 3.13 Habilidades creativas y vida cotidiana

La disposición frente a la creatividad se expresa en todos los ámbitos y acciones cotidianas; así Carevic (2010), manifiesta que ésta se ve reflejada “desde la forma de amar y de relacionarse, hasta en la manera de conocer, comportarnos, y descubrir el mundo, permitiéndonos así solucionar de manera innovadora los distintos desafíos que se nos presentan en la vida y desarrollar el potencial de cada individuo” (p. 10). Esta afirmación implica que el pensamiento de las personas creativas se ve reflejado en las habilidades que desarrolla la persona para dar respuestas y soluciones novedosas o creativas a los distintos problemas.

Entre las habilidades creativas se destaca la fluidez, definida como la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas, la sensibilidad a los problemas, la originalidad, la flexibilidad, la elaboración y, la redefinición, que es la capacidad para reestructurar percepciones, conceptos o cosas.

Teniendo en cuenta los anteriores criterios, para desarrollar las habilidades creativas, se hizo necesario que las estrategias pedagógicas estimularan la imaginación, la cual fue un factor clave para ampliar la gama de posibilidades a la hora de analizar los problemas y tomar decisiones de una forma novedosa y distinta del resto de las personas. También se destaca que la mayoría de los estudiantes estuvieron dispuestos a asumir los diferentes desafíos de la clase, logrando despertar su sensibilidad y la apertura al cambio de aptitudes.

Se destaca entre los planteamientos que realizaron los estudiantes, que el desarrollo de la creatividad

les permitió desarrollar diferentes habilidades, tales como la capacidad de expresión y escucha, el manejo de situaciones, análisis de los problemas desde diferentes perspectivas, respeto por la diferencia, manejo del cuerpo, sentido crítico, participación, cuestionamiento, curiosidad, confianza, originalidad, inventiva, espontaneidad, tolerancia, entre otras.

Así lo expresan algunas de las respuestas de los estudiantes: “Ser más expresivo con mis ideas y actos, como también a ser innovador o creativo”, “buscar nuevas estrategias de aprendizaje”. De estos planteamientos llama la atención cómo se reconoce que la creatividad les proporcionó diferentes perspectivas para mirar los problemas y aprender desde otros ángulos, diferentes a los que estaban acostumbrados.

Al indagar por la manera cómo la creatividad podía ser aplicable en la vida diaria, los estudiantes manifestaron que ésta se ha convertido en parte fundamental de sus acciones cotidianas, desde las más sencillas y elementales hasta las más complejas, para entablar relaciones sociales, solucionar problemas, tomar decisiones, aprender, e incluso para ejercer el papel como trabajadores sociales a la hora de emprender el trabajo con las comunidades.

### 3.14 Limitaciones durante el proceso creativo

Pese a todos los logros, es importante resaltar que el proceso estuvo marcado por algunas dificultades, entre las que se destaca que algunos estudiantes veían a la teoría como un obstáculo para el aprendizaje, como algo aburrido y alejado de la realidad; además, tenían prejuicios frente a la filosofía y no encontraban la relación con el trabajo social; algunos estudiantes pensaron incluso que se había abandonado la teoría y había un exceso de creatividad, que estaban llenos de trabajo, motivo que los hizo sentir presionados.

De la misma forma, otra de las dificultades presentadas fue a nivel del desarrollo de las estrategias pedagógicas creativas; para muchos estudiantes no fue fácil asumir la exigencia de las actividades implementadas en clase, ya que implicaban un gran esfuerzo de su parte; muchos estaban acostumbrados a que el profesor estableciera todo, por lo que cambiar esta visión generó conflicto frente a la rutina a la que estaban acostumbrados, pues es mucho

más cómodo repetir que crear y atrevernos a pensar por nosotros mismos.

Todas estas dificultades se convirtieron en un reto desde la docencia, que implicó un mayor compromiso y adopción de algunos cambios en el manejo de la clase, especialmente en la sensibilización a los estudiantes respecto al objetivo de la epistemología y en la adopción de las estrategias pedagógicas implementadas en la clase.

#### 4. Discusión

La educación a lo largo de la historia ha girado en torno a diferentes modelos que han privilegiado la transmisión como referente para el aprendizaje, desconociendo por mucho tiempo a la creación como un modelo valioso a la hora de educar. Teniendo en cuenta este contexto, la discusión que se presenta a continuación hace una reflexión frente a la dicotomía entre el modelo tradicionalista y el de la creatividad, y particularmente se interroga sobre ¿cómo la aplicación de estrategias pedagógicas creativas contribuyó al aprendizaje de la Epistemología y la toma de decisiones?, ¿cómo el uso de la evaluación permanente ayudó para el cambio de actitudes y aptitudes de los estudiantes?, y ¿de qué manera influyó la relación del docente creador en los estudiantes?

La educación, tal como existe en la actualidad, reprime el pensamiento, transmite datos, conocimientos, saberes y resultados de procesos que otros pensaron, pero no enseña ni permite pensar. A ello se debe que el estudiante adquiera un respeto por el maestro y por la educación que procede simplemente de la intimidación. Hay dos maneras de ser maestro: una es ser policía de la cultura y otra es ser un inductor y un promotor del deseo; ambas cosas son contradictorias (Zuleta 2009, p. 11).

Es por ello que la preocupación por formar se ha desviado en la educación, llevando a ésta a mantener una identidad transmisionista.

Pese a que se quiera que la educación sea un proceso activo de transformación, se encuentra que tradicionalmente se ha favorecido los modelos transmisionistas que privilegian la repetición antes que la creación. La sociedad siempre ha estado impaciente, ansiosa por el conocimiento y se cree que éste sólo se desarrolla tras la experiencia de la transmisión;

está claro que es más cómodo transmitir y repetir, que pensar y crear; es más fácil la comodidad de lo que se tiene, que ir a la búsqueda de lo incierto; por ello, se prefiere el camino de la seguridad que proporciona lo conocido, que aventurarse a imaginar o explorar por sí mismos la vía del conocimiento a través de la creación.

“El saber enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción” (Freire, 2006). Este postulado implica que la educación no sólo consiste en consignar conocimientos, sino que debe ser un acto cognoscente y responsable, donde el educador aprenda y resignifique los saberes y las experiencias de los educandos, posibilitando también la formación humana.

Por lo anterior, desarrollar la creatividad no es una meta fácil de alcanzar con los estudiantes, sobre todo cuando se desconoce su importancia y significado; la tendencia es pensar que la creatividad es sinónimo de lúdica, de artes o de manualidades, y además, que ésta sólo se logra en la infancia y en el nivel educativo de primaria, por lo tanto, no amerita ningún estatus en la universidad. Sin desconocer sus aportes, la creatividad hace parte de un todo, donde el ser humano aprende, desarrolla sus habilidades y las lleva a cabo en la cotidianidad.

Es así como el desarrollo de la creatividad para la toma de decisiones, implica una ruptura epistemológica, es decir, lo que anteriormente se tenía como creatividad, se debe revocar y empezar con un nuevo conocimiento en cuanto a lo que ésta verdaderamente ofrece; en este caso, la importancia que reviste la creatividad como mecanismo que lleva a la toma de decisiones, se encuentra en que permite generar el cambio en las formas de ver y pensar el mundo, por lo cual, llegar a la toma de decisiones implica ver a la creatividad como un proceso, como un conjunto de etapas que se suceden desde antes de la generación de una idea hasta el reconocimiento y elaboración final de la misma.

Para comprender cómo la aplicación de las estrategias pedagógicas creativas contribuyó a la toma de decisiones en la clase de Epistemología, se destacó entre los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico, que se refleja en las nuevas formas de conocer, en la duda, sospecha, autonomía, capacidad de

discernimiento, argumentación y proposición. Todas estas destrezas fueron posibles gracias a un proceso, que según De Bono (1987), implica 4 fases:

La primera fase del proceso creativo es el encuentro con el problema, que implicó una ruptura de paradigmas, de esquemas mentales y motivación por aprender. El cambio de paradigmas involucra una nueva forma de asumir el conocimiento, donde el estudiante reconoce que la responsabilidad por aprender no depende del docente, sino que es suya también; no se conforma con lo dado, sino que es inquieto por el conocimiento, por abordar la realidad.

La segunda fase es la generación de ideas, etapa lúdica y placentera para los estudiantes, pues cada quien, de acuerdo con sus potencialidades, genera sus propias ideas o planteamientos con relación a un problema en particular. La importancia de esta fase reside en que ellos desarrollan su autonomía, libertad de expresión y potencializan sus habilidades creativas.

La tercera fase es la elaboración de ideas, donde cada estudiante plasma sus ideas a partir de una acción en particular, es decir, implica pasar de lo ideal a lo concreto. Cabe aclarar en este punto, que no todos poseen las mismas capacidades, por lo tanto, no se puede establecer esquemas iguales para todos, sino valorar la incentivación particular.

La cuarta y última fase es la transferencia creativa, donde los estudiantes son capaces de tomar sus propias decisiones a partir de todo el proceso antes descrito; es decir, tomar una decisión acarrea toda una estructura de pasos en los que se enfrentan con el problema, analizan todas las posibles causas, efectos y alternativas de solución, antes de emitir un juicio.

En consecuencia, lograr entender cómo el desarrollo de las estrategias pedagógicas creativas contribuyó a la toma de decisiones de los estudiantes universitarios en la clase de Epistemología, significó romper con esquemas frente al proceso de enseñanza aprendizaje; implicó generar procesos motivacionales, identificar las habilidades actitudinales y aptitudinales de los estudiantes y, trabajar las estrategias pedagógicas en relación con ellas, pues la creatividad es un proceso que depende de las características particulares y de la iniciativa personal por aprender y llegar a la toma de decisiones.

Es importante precisar, que el proceso creativo debe estar orientado por tres momentos fundamentales: planteamiento, desarrollo y evaluación; la planeación es básica para orientar el proceso; el desarrollo consiste en cómo se aplican las estrategias, y lo evaluativo se convierte en un reto de ingenio e inventiva para poder apreciar indicios de creatividad.

En consecuencia, evaluar creativamente implica un cambio de paradigmas en la forma de enseñar y aprender, y tanto los estudiantes como el docente, deben redefinir sus roles, de tal manera que éste entienda que su papel no es el de un agente castigador, sino el de acompañar la evaluación, la cual no debe darse al final del proceso, sino convertirse en una actividad permanente y creativa dentro del aprendizaje, que cuente con criterios claros y acordes al contexto en el que se realiza. De esta manera, como lo expone Rojas (2002):

La evaluación, como acción pedagógica, reivindica la dignidad del sujeto en cuanto abre las oportunidades de realización y participación auténtica de cada estudiante, toma en cuenta su particularidad como individuo, su contexto y la relación grupal; afianzando la negociación como acto interactivo que promueve el intercambio, los debates y los acuerdos. Negociación entendida como compromiso del participante por alcanzar las metas que se quiere, no por imposición sino por acuerdo y convalidación con el otro, pero además, lleva a satisfacer las exigencias de la otra parte, que también participa (p. 56).

Esta concepción de evaluación creativa implica que la evaluación no sólo debe medir el grado de apropiación del sujeto frente a una temática, es decir, sus habilidades intelectuales, sino que interviene en su personalidad: actitudes, creencias, valores, así como su ambiente familiar y escolar. Estos aspectos son fundamentales cuando lo que se busca es el desarrollo de la autonomía y la capacidad argumentativa en la toma de decisiones. El estudiante debe aprender por sí mismo, haciendo, descubriendo, creando, de manera que desarrolle su autonomía, en contraposición a un aprendizaje pasivo de información.

En esa medida, la evaluación creativa para la toma de decisiones se desarrolla por medio de estrategias pedagógicas que se encuentran estructuradas de acuerdo con la temática estudiada y con la competencia que se quiere alcanzar; por ello, la evalua-

ción creativa debe contener unos parámetros diferentes a los tradicionales como la evaluación escrita; lo que se considera pertinente en un tipo de evaluación creativa es que sea permanente, que se pueda evidenciar en todos los procesos educativos, por lo que se debe pensar en estrategias basadas en el aprendizaje relevante (De la Torre, 1997), en el desarrollo de habilidades cognoscitivas, en una actitud transformadora, en la organización de actividades innovadoras, flexibles, motivadoras, en una mediación que tome en consideración la experiencia, la colaboración y la implicación del estudiante.

En esta lógica, al docente le cuesta mucho crear e incluso pensar por sí mismo, convirtiéndose en un agente de transmisión, en el traductor del conocimiento, en aquel que lleva el pensamiento de otros a las aulas de clase; el conocimiento se vuelve entonces algo repetitivo e instrumental que dota de verdades para ser aplicadas. Siguiendo a Nussbaum (2010), “el docente ha olvidado lo que significa acercarse al otro como un alma, más que como un instrumento utilitario o un obstáculo”.

Consecuentemente, el docente debe ser capaz de desarrollar estrategias pedagógicas que fomenten la seguridad, autoestima y responsabilidad del estudiante. “El maestro creativo fomenta la autoevaluación del adelanto y rendimiento individual. Rechaza las normas de grupo y los exámenes estandarizados sobre la base de que son al mismo tiempo inapropiados y dañinos al aprendizaje creativo” (Rojas, 2002, p. 58).

## 5. Conclusiones

A medida que se fueron desarrollando los distintos talleres y estrategias pedagógicas, los estudiantes lograron entrar en sintonía con su cuerpo, tomaron conciencia frente a los ejercicios, logrando mayor motivación y disposición al cambio de sus aptitudes. Precisamente, uno de los cambios más notorios fue su confianza en sí mismos, pues para muchos el poder expresarse sin temor a ser juzgados, fue el aporte más importante de las actividades desarrolladas en la clase.

De forma similar, la utilización de diferentes estrategias hizo que las clases de Epistemología fuesen

más interesantes y dinámicas, incluso los estudiantes resaltan al aprendizaje como una experiencia divertida, de disfrute, alegría y no de obligación, aspecto que facilitó la apropiación de los temas y la contextualización a la realidad personal y social. Por eso manifestaron que quisieran seguir desarrollando la creatividad para aprovechar todas sus potencialidades.

De lo anterior, es pertinente resaltar que no basta con fomentar en el aula estrategias pedagógicas que estimulen la imaginación y la autonomía para la toma de decisiones, sino que este proceso debe estar acompañado de una retroalimentación evaluativa. Pese a ello, los conceptos de evaluación y creatividad han sido vistos como opuestos; la evaluación ha sido un instrumento de dominación y castigo del docente hacia el estudiante, el cual debe aprender de memoria y acumular conceptos, datos, fórmulas, números, fechas y autores.

Aunque no se puede desconocer las ventajas a las que ha llevado la evaluación memorística, ésta no puede quedarse en el plano de la reproducción cuando se trata de procesos de aprendizaje creativos, en los cuales la meta no es que los estudiantes repitan, sino que construyan, inventen y descubran su propio aprendizaje, tomen sus propias decisiones y lo apliquen a corto plazo para cambiar su entorno.

La creatividad para la toma de decisiones necesita que el estudiante sea responsable frente a sus decisiones, que cuente con suficientes argumentos para decidir entre diferentes alternativas. Esta situación requiere que el estudiante sea capaz de reconocer sus aciertos y errores, sin necesidad de ser sancionado o castigado.

Está claro que lograr estos cambios no sólo requiere del compromiso de docentes y estudiantes, sino de la forma en cómo está cimentado el sistema educativo; es decir, a nivel de las políticas que rigen a la educación y la manera cómo es asumida por las instituciones educativas. Lastimosamente es muy difícil lograr cambiar este panorama, por ello, la tarea de cambio debe empezar por el aula de clases, estableciendo acuerdos internos entre el docente y los estudiantes para asumir la forma de enseñar.

## Referencias Bibliográficas

- Betancourt, J. (1999). Creatividad en la educación: Educar para Transformar. Recuperado el 12 de febrero de 2012, de [http://www.geocities.ws/seccion47\\_innovacion/creatividadeduc10.html](http://www.geocities.ws/seccion47_innovacion/creatividadeduc10.html)
- Carevic, M. (2010). Creatividad I. Recuperado el 12 de febrero de 2012 en <http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/29644/1/TESIS%20LILIAN%20NATIVIDAD%20GARC%C3%8DA%20M%C3%81RQUEZ>
- De Bono, E. (1987). *Aprender a pensar*, Barcelona, España: Plaza & Janés.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente*. España: Ediciones Paidós.
- De La Torre, S. (1997). *Creatividad y formación*. México D.F.: Trillas.
- Freire, P. (2006). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Sao Pablo, Brasil: Paz y Tierra.
- Foucault, M. (1999). *Ética, estética y hermenéutica*. México D.F.: Editorial Paidós.
- González, D. & Díaz, Y. (2006). La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40 (1), 2-17.
- López, B. (2000). *Pensamientos crítico y creativo*. México D.F.: Trillas.
- Mitjás, A. (1995). *Creatividad, Personalidad y Educación*. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Morales, O. (2006). De cómo se construyó un objeto de investigación en la práctica educativa. Congreso Estatal de Investigación Educativa: Actualidad, Prospectivas y Retos. s.e. 4 y 5 de Diciembre de 2006 en España.
- Nussbaum, M. (2010). *Sin fines de lucro: por qué la democracia necesita de las humanidades*. Buenos Aires, Argentina: Katz.
- Rojas, F. (2002). La evaluación: un proceso del pensamiento creativo. Recuperado el 12 de febrero de 2012, en <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a2n20/2-20-9.pdf>
- Zuleta, E. (2009). *Educación y democracia*. Medellín, Colombia: Fondo Nacional de la Cultura.