Esta obra científica, emerge de las investigaciones "*Escenarios de Aprendizajes creativos en Educación Avanzada: Maestrías*", y "*Didáctica para una formación con Sentido Humano en Ciencias de la Salud*" en el marco del doctorado en ciencias de la Educación. Su religaje aporta a la formación integral en educación superior en lo cognitivo, ético, comunicativo y de autotransformación. Los fundamentos pedagógicos y didácticos están centrados en el desarrollo del ser humano, aportando valor al proceso formativo en un entramado que conecta capacidades, responsabilidad social, ética y co-creación. La propuesta didáctica construida por los autores, trasciende hacia una formación creativa, innovadora y con sentido humano que aporta al fortalecimiento del tejido social de nuestro país.

El enfoque Critico-Social e Histórico-Hermenéutico de las investigaciones permitieron el acercamiento a la realidad de los sujetos para la comprensión, construcción y transformación de sus cosmovisiones. Los instrumentos y softwares utilizados aportaron a la triangulación y el cruce de categorías con la emergencia de categorías integradoras y de nuevas categorías, estableciendo influencias fuertes y débiles entre ellas para el diseño del Sistema de Escenarios de Aprendizajes Creativos con circuitos y estaciones didácticas desde una perspectiva humanizada para educación superior. Esta obra ofrece al lector la secuencia y procesos didácticos interdependientes y dialógicos, requeridos en una intencionalidad activadora de la imaginación ante la solución de problemas, teniendo como entronque pedagógico la práctica creativa de acción dialógica.

Escanée el código QR para conocer más títulos publicados por Ediciones Universidad Simón Bolívar

EDICIONES UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

ISBN 978-958-53189-1-5

MÓNICA GÓMEZ BARBOSA • ERIKA PALACIO DURÁN
JOSÉ MARÍA MENDOZA GUERRA • MARTHA MENDINUETA

SISTEMA ESCENARIOS DE APRENDIZAJES CREATIVOS:

CIRCUITOS Y ESTACIONES DIDÁCTICAS COMO ESTRATEGIA HUMANIZADA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

SISTEMA ESCENARIOS DE APRENDIZAJES CREATIVOS

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
BARRANQUILLA Y CÚCUTA - COLOMBIA | VIGILADA MINEDUCACIÓN
Res. 23095, del MEN

MÓNICA GÓMEZ BARBOSA • ERIKA PALACIO DURÁN
JOSÉ MARÍA MENDOZA GUERRA • MARTHA MENDINUETA

SISTEMA ESCENARIOS DE APRENDIZAJES CREATIVOS:

CIRCUITOS Y ESTACIONES DIDÁCTICAS COMO ESTRATEGIA HUMANIZADA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

SISTEMA ESCENARIOS DE APRENDIZAJE CREATIVOS: CIRCUITOS Y ESTACIONES DIDÁCTICAS COMO ESTRATEGIA HUMANIZADA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

© Mónica Gómez Barbosa - Érika Palacio Durán - José María Mendoza Guerra - Martha Mendinueta

Grupos de Investigación
Grupo Muévete Caribe - Universidad Simón Bolívar
Líder: Yaneth Herazo
Grupo Postura y Movimiento Corporal - Universidad Libre
Líder: Eulalia Amador

Proceso de arbitraje doble ciego
Recepción: Febrero de 2020
Evaluación de propuesta de obra: Abril de 2020
Evaluación de contenidos: Junio de 2020
Correcciones de autor: Agosto de 2020
Aprobación: Octubre de 2020

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
BARRANQUILLA Y CÚCUTA - COLOMBIA | VIGILADA MINEDUCACIÓN

Res. 2309S, del MEN

MÓNICA GÓMEZ BARBOSA • ERIKA PALACIO DURÁN
JOSÉ MARÍA MENDOZA GUERRA • MARTHA MENDINUETA

SISTEMA ESCENARIOS DE APRENDIZAJES CREATIVOS:

CIRCUITOS Y ESTACIONES DIDÁCTICAS COMO ESTRATEGIA HUMANIZADA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN:
Postura y Movimiento Corporal, Poymocor, Universidad Libre
Muévete Caribe Universidad Simón Bolívar
Gestión Organizacional Universidad Simón Bolívar

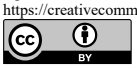
EDICIONES UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

Sistema escenarios de aprendizaje creativos: Circuitos y estaciones didácticas como estrategia humanizada para la Educación Superior / Mónica Gómez Barbosa [y otros 3] -- Barranquilla: Ediciones Universidad Simón Bolívar, 2020.
98 páginas : figuras a color
ISBN: 978-958-53189-1-5 (Pdf descargable)

1. Educación superior 2. Aprendizaje 3. Enseñanza 4. Métodos de enseñanza 5. Modelos de enseñanza 6. Técnicas de enseñanza I. Gómez Barbosa, Mónica II. Palacio Durán, Érika III. Mendoza Guerra, José María IV. Mendinueta, Martha V. Universidad Libre. Grupo de Investigación Postura y Movimiento Corporal, Poymocor VI. Universidad Simón Bolívar. Grupo de Investigación Muévete Caribe VII. Universidad Simón Bolívar. Grupo de Investigación Gestión Organizacional VIII. Título

378 S623 2020 Sistema de Clasificación Decimal Dewey 22ª edición
Universidad Simón Bolívar – Sistema de Bibliotecas

Impreso en Barranquilla, Colombia. Depósito legal según el Decreto 460 de 1995. El Fondo Editorial Ediciones Universidad Simón Bolívar se adhiere a la filosofía del acceso abierto y permite libremente la consulta, descarga, reproducción o enlace para uso de sus contenidos, bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/



©Ediciones Universidad Simón Bolívar
Carrera 54 No. 59-102
http://publicaciones.unisimonbolivar.edu.co/edicionesUSB/
dptopublicaciones@unisimonbolivar.edu.co
Barranquilla - Cúcuta

Producción Editorial
Editorial Mejoras
Calle 58 No. 70-30
info@editorialmejoras.co
www.editorialmejoras.co

Diciembre de 2020
Barranquilla

Made in Colombia

Cómo citar este libro:
Gómez Barbosa, M., Palacio Durán, E., Mendoza Guerra, J.M. & Mendinueta, M. (2020). *Sistema escenarios de aprendizajes creativos: Circuitos y estaciones didácticas como estrategia humanizada para la Educación Superior.* Barranquilla: Universidad Simón Bolívar.

Contenido

Prólogo 7

Introducción 9

Escenarios de aprendizaje creativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje 11

Sistemas, Subsistemas y Didácticas Creativas de los escenarios de aprendizajes 25

Propuesta de mejoramiento de la práctica educativa en los escenarios de aprendizajes creativos 53

Fundamentos epistemológicos 56
Fundamentos teóricos y estructura de la propuesta 62
Aproximación Concreto Pensada del sistema escenarios de aprendizajes creativos 67

Humanización de los escenarios de aprendizajes creativos 73

Principios del Enfoque Didáctico Humanista 79

Referencias Bibliográficas 89

Prólogo

Los escenarios de aprendizajes estimulantes de la capacidad creativa privilegian procesos didácticos interdependientes y dialógicos entre el docente y el estudiante para resolver problemas. Mencionados escenarios requieren de recursos tecnológicos y materiales para la implementación de bucles en circuitos didácticos creativos con estaciones necesarias para la formación profesional. La propuesta teórico-metodológica que los autores presentan como resultado de investigación, propicia el trabajo interdisciplinar en el proceso de enseñanza y aprendizaje a manera de red, de cooperación interinstitucional y de integración cognitiva – social – cultural, fragmentando los paradigmas dominantes en la linealidad del conocimiento, aportando un nuevo componente didáctico al proceso de formación en la educación superior.

Desde esta visión, los escenarios de aprendizajes creativos se fundamentan en dos componentes: *cognitivo-actitudinal y prácticos* mediado por la acción dialógica de la comunicación, la participación de los actores y contenidos cargados de valor necesarios para el desarrollo de las competencias en los estudiantes. Por consiguiente, la carencia de uno de ellos no permite la planeación del proceso formativo y restringe la transformación del pensamiento y activación de las capacidades del estudiante.

La propuesta concreta pensada, activa la estructura cognitiva y la capacidad creativa del estudiante a través de un modelo teórico diseñado a partir de la Teoría Interactiva y Psicosocial (De La Torre, 2006), la Teoría de los Procesos Conscientes (Álvarez de Zayas, 2012) y la estrategia didáctica compleja Aula-Mente-Social (González, 2013). Su aplicación se realiza mediante circuitos y estaciones didácticas que en bucle desarrollan la creatividad usando la problematización como método, uso de las TIC como medio y la diversidad de escenarios de aprendizajes construidos (presencia y virtual) como forma del proceso de enseñanza y aprendizaje. Las dimensiones: cognitiva y de inspiración creadora del modelo propician la *síntesis cualitativa*, la cual es perceptible con los ideales y formas de resolver problemas, diversidad de productos creativos y un proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en una *práctica creativa de Acción dialógica*.

Introducción

La escritura de la presente obra, es producto de la investigación realizada por los autores sobre los escenarios de aprendizajes creativos en educación superior, como valor agregado al proceso de enseñanza y aprendizaje para la generación de cambios de actitudes, de cosmovisión y de nuevos procesos didácticos en una formación profesional idónea.

El libro aporta a la formación integral del estudiante en lo cognitivo, ético, comunicativo, autoformación y autotransformación. Cada capítulo lleva a la construcción de un sistema de escenarios de aprendizajes creativos desde su fundamentación hasta la propuesta concreta pensada en el aula. En el primer capítulo, se describen los fundamentos de los componentes cognitivo-actitudinal y procedimientos prácticos aportando a la sustentación teórico-conceptual.

El segundo capítulo, presenta la estructura y funcionamiento del sistema de escenarios de aprendizajes creativos con los subsistemas de conexión, de reflexión y experiencial y las didácticas específicas para el desarrollo de esta capacidad, así mismo se describen los circuitos y estaciones didácticas de acuerdo con los niveles de realidad de acuerdo con la intencionalidad

formativa, siendo el vínculo integrador del proceso de enseñanza y aprendizaje la relación sujeto-ambiente-comunicación del proceso en educación superior.

El tercer capítulo, hace referencia a la propuesta de mejoramiento de la práctica educativa en los escenarios de aprendizajes creativos en educación superior, presentando los fundamentos epistemológicos, teóricos y la aproximación concreto-pensada de la propuesta a partir de un modelo teórico diseñado con base en los componentes de estado, operacionales e indicativos de la didáctica.

El cuarto capítulo, presenta las reflexiones realizadas por los autores sobre la humanización en los escenarios de aprendizajes creativos a partir del enfoque didáctico humanista, el cual propone cinco principios didácticos para la humanización en la formación profesional: los procesos de formación integral centrados en el Ser; la enseñanza de valores como eje articulador en los escenarios de aprendizajes creativos; de los temas transversales a la connotación de los valores; el trabajo en equipo como condicionante de un escenario de aprendizaje creativo; el diálogo y la escucha como garantes de un clima emocional apropiado en los escenarios de aprendizajes creativos.

CAPÍTULO 1

Escenarios de aprendizaje creativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Los escenarios de aprendizajes, se fundamentan en componentes cognitivo-actitudinal y prácticos que, integrados como una unidad funcional posibilitan la capacidad creativa e innovación a partir de programas de aprendizajes organizados para la solución de problemas y aprovechamiento de oportunidades teniendo propósitos de formación bien definidos. En este sentido, la conexión contenido-problema- objetivo, se comporta como activador del autoaprendizaje y desarrollo del pensamiento suscitado por la reflexión, inmersión, revisión sistemática, estrategias didácticas, sistema de tareas, experiencias prácticas, diálogo interno e investigación, componentes prácticos trascendentes del proceso de enseñanza y aprendizaje en un clima de confianza para la transformación del estudiante.

Los escenarios de aprendizajes estimulantes de la capacidad creativa, *per se*, contienen procesos didácticos favorecedores de la interacción docente-estudiante con metodologías participativas que, centrados en niveles de realidad resuelven problemas disciplinares e interdisciplinares, dotados de recursos tecnológicos y materiales suficientes para la implementación de bucles en circuitos didácticos creativos necesarios en la formación del magíster. Esta aproximación teórica convoca al trabajo colaborativo y en

red, la enacción que integra mente, sociedad y cultura, manejo de incertidumbres y la bifurcación como ruptura de la linealidad del conocimiento dando entrada a un nuevo aprendizaje que se articula con la alternancia conceptual del estudiante.

La capacidad creativa en el plano práctico, se devela en la forma de pensar del estudiante al resolver un problema y el nivel de conciencia desarrollado sobre el proceso de creación. El estudiante en una postura reflexiva, divergente, de visión holística y de ejercicio constante de la imaginación, cambia la cosmovisión de mundo y propone alternativas de solución en beneficio de la creación de conocimiento. Son ejemplos tangibles de la creación de conocimiento, la propuesta de un modelo teórico, de un nuevo concepto o procedimiento práctico.

Para que el nuevo conocimiento transforme la realidad es indispensable ponerlo en práctica, generando lo que se conoce como innovación. Innovar, es un concepto que surge del sector empresarial y se ha convertido en un concepto imprescindible para las diversas ciencias y saberes porque utiliza la capacidad de la persona para generar nuevas ideas que aporten valor a la sociedad en una dinámica diferenciadora. Los programas universitarios en las diversas áreas de conocimiento conciben en el currículo componentes de innovación como rasgos distintivos conducentes a la innovación social, innovación empresarial, innovación tecnológica, innovación educativa, entre otras. Ponti (2010), afirma que la innovación por su naturaleza empresarial convierte una buena idea en producto de valor para un público determinado causando rentabilidad.

Integra creatividad, acción, liderazgo, trabajo en equipo y conocimiento, y considera primordial el desarrollo de las capacidades del capital humano. Al respecto Ponti (2010), enuncia que:

> La formación en creatividad e innovación debe transmitir a la gente confianza en sus capacidades. No sirve de nada hacer formación si

> no cambiamos las creencias que la gente tiene sobre estos temas. La formación no es válida si no supone un cambio de actitud. (p.69)

Para Mendoza (2018), la innovación es "el flujo que radica en la autenticidad del ser humano, pues el carácter específico se refleja en producción personal, diferente de la de otros" (p.73), lo que se infiere como el valor agregado y aprovechamiento de oportunidades. Es importante que los estudiantes adquieran la conciencia de desarrollar la capacidad creativa para la innovación, como aptitud que potencia el liderazgo, la disciplina, perseverancia y la gestión de recursos con aliados estratégicos para el logro del objetivo.

La innovación como capacidad dinámica aporta al proceso de enseñanza y aprendizaje una mirada integral contextualizadora, en cuanto incluye la perspectiva de los aliados estratégicos, el Estado y los entes territoriales. Es sin lugar a dudas, un sistema abierto que permea las necesidades y tendencias del área de conocimiento viabilizando la configuración y reconfiguración de contenidos, valor agregado, cierre de brechas sociales y la consolidación de la innovación en la región y el país. Como aproximación teórica, se infiere una relación de interdependencia entre los escenarios de aprendizajes creativos y el proceso de enseñanza y aprendizaje en su naturaleza dialógica, humanizada y transformadora. La connotación de la capacidad creativa en el escenario de aprendizaje, encierra en sí, toda la potencialidad humana que se autoorganiza y devela según los estímulos recibidos del medio, alcanzando su máximo desarrollo con la investigación científica y transdiciplinar desde un enfoque complejo.

Los escenarios de aprendizajes son creativos en la medida que el estudiante tiene libertad de pensamiento y actuación, inspiración, confianza, inmersión y reflexión para el fluir de proceso de creación con la construcción de conocimiento a partir de un problema. Cada problema solucionado se convierte en emergente de uno nuevo como activador cognitivo (González, 2013) hacia la búsqueda de nuevas oportunidades como competencias desarrolladas en los estudiantes. Son fuertes activadores cognitivos, la relación de indeter-

minación, caos e incertidumbre para el fluir de la imaginación, la generación de nuevas conexiones y el surgimiento de la idea creativa.

Con lo explicado, el escenario de aprendizaje creativo es el vínculo integrador de la relación dialógica sujeto-ambiente-comunicación del proceso de enseñanza y aprendizaje en educación superior. Por tal razón, el docente debe ser creativo, estar presto a la autoformación, reflexión crítica de la práctica educativa y ser inspirador hacia el desarrollo de proyectos de investigación, centrando sus acciones en el estudiante y asumiendo el rol de orientador (De la Torre & Violant, 2001).

Es necesario que los escenarios de aprendizajes creativos sean concebidos en circuitos didácticos con estaciones organizadas que integren lo subjetivo e intersubjetivo, lo teórico y práctico, lo reflexivo y crítico, la conexión con el problema, los valores y sentimientos, la aplicación de metodologías activas y técnicas que estimulen la capacidad creativa. Así, los escenarios de aprendizajes vislumbran la intención de desarrollar la capacidad creativa como acción inherente a los retos y desafíos que convoca la formación universitaria, en lo referente, al fortalecimiento del sistema de innovación del país, usando como estrategia principal la solución de problemas prácticos de carácter disciplinar e interdisciplinar para la creación de nuevo conocimiento, desarrollos tecnológicos y científicos. No obstante, este compromiso es escaso y poco conocido por algunos docentes quienes no incluyen en las jornadas académicas la proclamación de este propósito de formación, existiendo una evidente necesidad de re-direccionar la práctica educativa.

En razón a lo anterior, es menester reflexionar sobre la contextualización del proceso de enseñanza y aprendizaje hacia el desarrollo de capacidades a la luz de los enfoques pedagógicos contemporáneos, en tanto, se hace imprescindible la planificación del proceso bajo la premisa de un estudiante activo, proactivo y creador del conocimiento. El punto de partida de la planeación didáctica, es generado por el interés del estudiante inmerso en una realidad profesional cargada de incertidumbres y cambios constantes

en su dinámica compleja, ameritando de un proceso flexible que enseñe a pensar de manera crítica y creativa cuando se afronta un problema. El aprestamiento para el desarrollo del pensamiento, es factible mediante un sistema de tareas diseñado con problemas que amplíen el enfoque interdisciplinar y transdisciplinar y se privilegie una relación docente-estudiante con respeto, generosidad y colaboración.

En los programas universitarios, se han identificado que el proceso de enseñanza y aprendizaje a pesar de estar centrado en el estudiante, evidencia la hegemonía de la clase magistral con metodologías tradicionales y poco participativas. La enseñanza está centrada en el contenido y no en el desarrollo del pensamiento. Se planifica el proceso a partir del interés y experiencia del docente, con un contenido poco flexible para el manejo de incertidumbres surgidas durante la jornada académica. Es perceptible la poca aplicación de estrategias didácticas creativas y el uso de la investigación en el aula como acciones propiciadoras de reflexión, diálogo interno y crítica. Las representaciones de los estudiantes revelan en el proceso de aprendizaje carencia de escenarios de aprendizajes creativos, siendo frecuente las clases con dinámicas teóricas convencionales y rutinarias, vaticinando un proceso formativo con escasa motivación y creatividad.

Lo anterior, muestra un escenario de aprendizaje con estructuras didácticas del siglo XX, donde la verticalidad de la clase dificulta el desarrollo de competencias para la solución de problemas, aplicación de conocimiento y aprovechamiento de oportunidades, por lo que es necesario re-crear el escenario de aprendizaje al resignificar la práctica educativa y los procesos didácticos con niveles de realidad que promuevan la participación, motivación e interacción del estudiante como ciudadano del planeta con una perspectiva holística. Al respecto, Briones plantea que:

> El proceso didáctico en su visión holística integra niveles de la realidad que el propio y que configuran la textura compleja de su trama multidimensional. Relaciones integradas en codependencia y

> afecciones mutuas que se engarzan en Y a través de los diferentes niveles de realidad del proceso formativo. (p.87)

La educación superior, como pilar del desarrollo científico, social y económico del país debe disponer de una didáctica fundamentada en escenarios de aprendizajes creativos que consoliden el arte de enseñar en términos de equilibrio de enfoques, estrategias, métodos y técnicas facilitadoras del aprendizaje como valor diferenciador del cambio e innovación. Sobre esto, Robinson (2015), afirma que:

> La educación influye de forma decisiva en la prosperidad. Los gobiernos saben que una población activa instruida resulta determinante para la prosperidad económica nacional; de ahí que sus políticas contengan las retóricas de la innovación, la iniciativa empresarial y las competencias del siglo XXI". (p.37)

Así, la visión didáctica en este nivel, debe centrar la intencionalidad formativa en el desarrollo de competencias, valores y convicciones para la transformación del estudiante en una noosfera creativa que le lleve al despertar de la conciencia social y a realizar proyectos que coadyuven a la innovación. Es determinante en este proceso formativo, el acompañamiento del docente, quien con discernimiento orienta y re-direcciona el proceso hacia el logro de competencias para la adaptación exitosa al cambio. Sobre esto, una voz nacional como la del Comité Universidad Empresa Estado, CUUE Costa Caribe, expresa lo siguiente:

> Para formar al ciudadano del siglo XXI, se necesitan docentes promotores de la formación investigativa con visión global, que oriente hacia el desarrollo de competencias para la autoformación, adaptabilidad al cambio, responsabilidad social y ambiental, formación en valores y el trabajo en equipo.

La proclamación del CUEE, se concretiza mediante un proceso de enseñanza y aprendizaje activo, con una práctica educativa articuladora del proceso de investigación con los contenidos curriculares y el sector externo en un entretejido que aporta valor a la educación superior. Por lo cual es evidente la necesidad de originar un cambio en los escenarios de aprendizajes en cuanto a la interacción entre los significados, la acción investigadora y la formativa, y como lo explica De la Torre (2007), el escenario de aprendizaje debe establecer múltiples relaciones entre lo simbólico, los códigos, roles y lenguajes del grupo para un intercambio de información y energía en la reconstrucción, interpretación y transformación del conocimiento. Lo que se infiere como el proceso continuo de adaptación y respuesta mediado por la autopoiesis, autoorganización, sensibilidad cognitiva, acción dialógica y el aula como espacio simbólico de intercambio.

La creatividad como capacidad, en su naturaleza compleja, multidimensional y subjetiva no se desarrolla con modelos de aprendizaje tradicional, requiere de enfoques integrales donde el sujeto reconozca su potencial y haga conciencia de las formas para su estimulación y desarrollo. Usualmente los estudiantes desconocen el potencial creativo que poseen y las oportunidades de innovación existentes en el contexto laboral, expresan su deseo de tener escenarios de aprendizajes creativos que los lleven a la problematización usando como estrategia la investigación y el trabajo colaborativo, para la creación de conocimiento útil a la sociedad. Así mismo, se devela el interés de experiencias académicas con metodologías diferentes en nuevos diseños de aula y escenarios de aprendizaje.

En lo referente, Briones (2011), plantea que la variedad de metodologías facilita la construcción del conocimiento por el alto grado de participación, variedad de contextos de aprendizajes y prácticas conducentes a conectar lo aprendido con la realidad profesional en la que se encuentra inmerso el estudiante. En este mismo enfoque, De la Torre (2017), explica que son numerosas las estrategias creativas que se pueden aplicar en la clase para el trabajo de la creatividad bajo una perspectiva de interacción didáctica enfocada al cambio

y la transformación personal. El autor ha venido utilizando, durante años, en la enseñanza universitaria, estrategias con resultados sorprendentes en el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante como comenzar con música, día de la palabra, preguntar al profesor, ¡fuera de la clase! A aprender a la calle, diálogo analógico creativo y dramatización creativa. Estrategias que serán descritas en el capítulo cinco de la presente tesis doctoral.

Un escenario de aprendizaje creativo, parte del principio didáctico, que la creatividad es una forma de desarrollo de conocimiento individual y social; sus componentes tangibles son clima de confianza, libertad de expresión, respeto a la autoridad, empleo de técnicas de enseñanza variadas, dinámicas de clase aceptadas por el grupo, planificación de tareas y disponibilidad de recursos. Los componentes intangibles, corresponden al cumplimiento de la expectativa del grupo y la motivación de los estudiantes hacia la participación (De la Herrán & Paredes, 2008).

Los escenarios de aprendizajes más aportantes al desarrollo de la capacidad creativa son los intangibles, es decir, los que trabajan la noosfera del sujeto, y contribuyen al aprendizaje significativo. El núcleo, es la problematización/ la pregunta y la identificación de problemas, lo que se constituye en estímulo cognitivo para ligar conceptos, experiencias y aprendizajes que aporten una nueva idea que, mediada por la interacción de los participantes, reconocen la solución del problema. El encuentro de intersubjetividades de manera intencional, provocada por el docente para que el estudiante reconozca y valide al otro, requiere de un escenario específico, que sea diseñado cuidadosamente, con el propósito de descubrir las capacidades que tiene cada estudiante para desarrollar sus capacidades durante el proceso de aprendizaje (Becerra & Cárdenas, 2006).

En los escenarios de aprendizajes se integran la dimensión personal, social e institucional para atender las expectativas de aprendizaje de los estudiantes, fortalecer la interrelación docente-estudiante-comunidad-entorno y armonizar la influencia de las políticas, los avances tecnológicos

y las tendencias educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Salinas, 2012). Un rasgo distintivo de los escenarios de aprendizajes creativos, es la primacía del aprendizaje sobre la enseñanza, obteniendo mejores niveles de autoconfianza, autonomía intelectual y autoformación en beneficio del desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo (Solarte, 2004).

El horizonte teleológico de las Instituciones Educativas se proyecta hacia una didáctica desarrolladora de escenarios de aprendizajes creativos coadyuvantes de la innovación, siendo evidente en su misión, enfoque pedagógico, principios de formación, propósitos de formación y estructura curricular, esta visión se ve obstaculizada por las contradicciones en la implementación de los escenarios de aprendizajes creativos en cada jornada académica.

La primera contradicción percibida por los actores, se explica a partir de los componentes del horizonte teleológico de la Institución y de los programas, infiriendo muchas veces la desarticulación en lo correspondiente a la estructura curricular. En esta, con frecuencia se registra información suficiente que demuestra la prioridad hacia el conocimiento disciplinar con una importante asignación académica y docentes que refuerzan mencionados contenidos. Situación contraria, ocurre con los procesos didácticos implementados en los programas, identificándose rupturas entre el enfoque pedagógico, la metodología y los contenidos, siendo los mayores puntos de quiebre: los contenidos con escasa experiencia práctica, metodología tradicional, linealidad curricular y diversidad de enfoques sin articulación interdisciplinar.

Al respecto, De La Torre (2010) exhorta sobre "la preeminencia de contenidos arcaicos y desconectados de la vida… con modelos educativos basados en la instrucción de conocimientos más propios de la segunda ola industrial que de la cuarta ola" (p.27). Aporte que muestra la necesidad de renovar la cosmovisión del docente como facilitador del aprendizaje a través de una práctica educativa generadora de conciencia en los estudiantes sobre el

poder de la creatividad en la solución de problemas y el aprovechamiento de oportunidades.

La segunda contradicción identificada por los actores en los escenarios de aprendizajes creativos es la desarticulación entre lo declarado en el horizonte teleológico del programa y lo observado en la realidad de las jornadas académicas. Al respecto, la poca planificación de la intencionalidad formativa con base en procesos didácticos facilitadores de metodologías, estrategias y lúdicas para un aprendizaje significativo requiere hacer lecturas reales del proceso para vislumbrar cambios en la práctica educativa, siendo fundamental la reflexión–acción de los docentes con el propósito de movilizar la consciencia hacia esferas desarrolladoras y educativas del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sobre esto, Robinson (2015) plantea que "los profesores expertos adaptan constantemente sus estrategias a las necesidades y oportunidades del momento" (p.153), lo que se interpreta como la habilidad del docente para planificar y seleccionar los procesos didácticos acorde con los contenidos, propósitos de formación, necesidades e interés del estudiante. Es importante, el reconocimiento de las barreras para el desarrollo de la capacidad creativa en los programas universitarios, entre ellas son significativas, el desconocimiento sobre las estrategias didácticas, métodos y heurísticas de creatividad, la deficiente relación dialógica, la cantidad de contenidos en relación al tiempo disponible para la clase, la inflexibilidad académico-administrativa y la poca integración de la investigación con los contenidos.

Las representaciones de los estudiantes y docentes, revelan que la mayor barrera para el desarrollo de la capacidad creativa se encuentra en la práctica educativa, la cual se caracteriza por la clase teórica con poco contexto investigativo, práctico y creativo. Con respecto a esto, Mendoza (2006), afirma que las mayores barreras de la creatividad se relacionan con la formación bajo modelos pedagógicos tradicionales carentes de estrategias metodológicas para pensar de manera reflexiva y liberar la mente de la razón. Estas

barreras se comportan como factores restrictivos y solo se neutralizan a través de una práctica educativa integradora, donde el docente trascienda su enfoque hacia la construcción de escenarios de aprendizajes que estimule la capacidad imaginativa y creativa.

De igual forma, Prado (2006), plantea que los mayores inhibidores de la capacidad creativa están relacionados con un proceso de enseñanza y aprendizaje arraigado en modelos tradicionales favorecedores del aprendizaje memorístico, autoridad imponente, sanción, exclusión y segregación social, lo que dificulta la relación docente-estudiante, el ambiente de aprendizaje y las nuevas conexiones cognitivas para resolver un problema. En la Figura 1 se presenta los obstáculos identificados en los escenarios de aprendizajes creativos

Figura 1. Componentes de los escenarios de aprendizajes creativos. Año 2018

Para la construcción de escenarios de aprendizajes creativos se han identificado los siguientes componentes: Relación dialógica docente-estudiantes, liderazgo, la pregunta reflexiva, investigación, búsqueda de solución con la triada imaginación-creatividad-innovación, juego planificado, integración de la teoría y la práctica, reflexión crítica, uso de las TIC y el trabajo en equipo. En el esquema se presentan mencionados componentes.

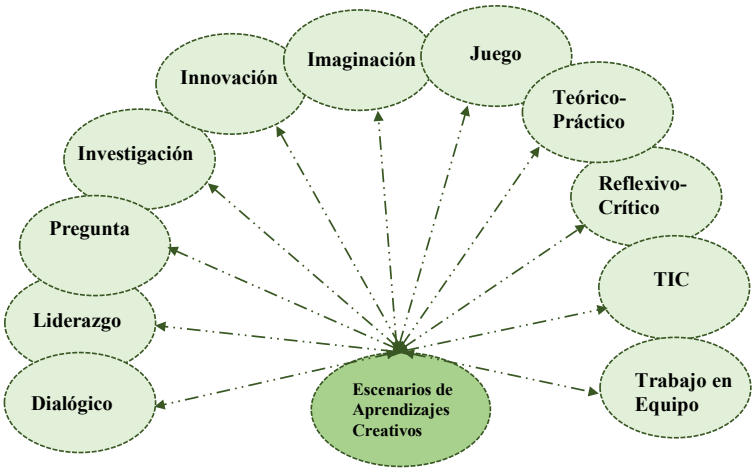


Figura 2. Componentes de los escenarios de aprendizajes creativos. Año 2018.

Los componentes crítico-reflexivo, investigación, innovación, relación dialógica y uso de TIC tienen una fuerte influencia sobre el desarrollo de la imaginación, el juego planificado así, como las metodologías usadas por el docente en la jornada académica. Lo que explica las causas del problema en los escenarios de aprendizajes creativos, donde existe la necesidad inminente de construir nuevos escenarios dotados de procesos didácticos teórico-prácticos que lleven a la reflexión y la crítica a partir de la investigación. Siendo este, un ambiente de aprendizaje integral e interdisciplinar con acceso a fuentes de información, de acción dialógica docente–estudiante y de activación de la imaginación como potencial creativo para resolver problemas y aprovechar oportunidades.

La unidad estructural-funcional del proceso de enseñanza y aprendizaje para la construcción de escenarios de aprendizajes creativos está conformada por las didácticas, investigación, uso de TIC, lo dialógico y la acción reflexiva y crítica. Los fundamentos expuestos en el presente capítulo generan el primer bucle educativo, conformado por nuevos lenguajes-formas de comunicación-procesos didácticos creando un *sistema de escenarios de aprendizajes*

creativos como aporte al proceso de enseñanza y aprendizaje y a la práctica educativa como se presenta en la Figura 3.

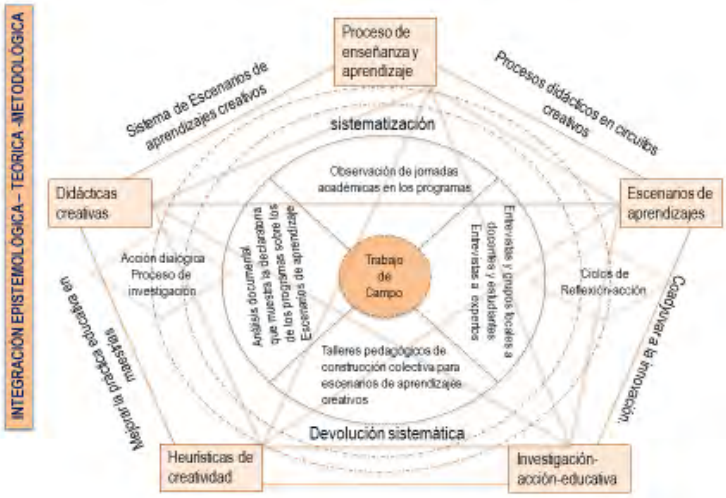


Figura 3. **Unidad estructural-funcional proceso enseñanza y aprendizaje para la construcción de escenarios de aprendizajes creativos. Año 2018**

El sistema de escenarios de aprendizajes creativos, se concibe con el enfoque de la Teoría de los Sistemas propuesta por Bertalanffy (1975), teniendo en cuenta la premisa que el sistema debe relacionarse con otros sistemas, ser abierto y tener funciones de acuerdo con su estructura. Desde este enfoque, los escenarios de aprendizajes se comportan como un sistema abierto donde cada una de sus partes mantienen comunicación con el macro-sistema educativo del programa, de la institución y de la nación, así como, el sistema de desarrollo social y económico del país.

A manera de consideraciones finales, los escenarios de aprendizajes creativos provocan ruptura paradigmática en la formación profesional, dando una nueva dimensión al proceso de enseñanza y aprendizaje. Este bucle educativo se sustenta en el concepto Aula Mente Social y como señala González (2013), el bucle es dinámico y lleva al estudiante a aprender, desaprender y reaprender el conocimiento, como procesos de cambio educativo que posibilita las

condiciones para desarrollar la capacidad creativa del estudiante, toda vez que permite el planteamiento de un Aula Mente Compleja que va más allá del modelo reduccionista de la clase magistral hacia un modelo de intercambio de ideas a partir de lo dialógico, dialéctico, holístico y sistémico en el contexto donde se necesita resolver el problema.

CAPÍTULO 2

Sistemas, Subsistemas y Didácticas Creativas de los escenarios de aprendizajes

En los escenarios de aprendizajes el proceso creativo se activa ante un problema, crisis u oportunidad, causando conflicto en el yo interno, en las emociones, en la cultura y cognición, ocasionando tensiones que lo llevan a desaprender para el fluir de energía en una noosfera de creación de alternativas de solución, generándose el nuevo aprendizaje como iluminación; este proceso en sus etapas inconsciente y consciente desarrolla la reflexión que estimula en el estudiante la construcción de conocimiento. En razón de lo anterior, emerge un bucle educativo determinado por metacognición –sensibilidad cognitiva– investigación transdisciplinar, necesarios en educación superior.

En el presente capítulo, se identifica que los escenarios de aprendizajes creativos necesitan de un Aula para la Cognición, como espacio que atiende lo humano del proceso, alcanzando una connotación importante en el estudiante. Una primera connotación, es la subjetividad del estudiante, en cuanto a la aceptación de sí mismo en el proceso de aprendizaje. En este espacio intersubjetivo, ocurre el mover de la mente-cuerpo-interacciones-lenguajes-sentimientos que va generando dinámicas particulares en la cognición

del sujeto para interpretar el contenido de acuerdo con su cultura, valores y conexiones cognitivas.

El docente como orientador del proceso, debe seleccionar cuidadosamente el contenido que moverá a cada estudiante para la apropiación y aplicación del conocimiento en la solución de problemas. El estudiante, debe desarrollar la autodisciplina, ser activo en su proceso de aprendizaje y solucionar el problema a través de la búsqueda permanente para reflexionar, deducir, demostrar, probar y no admitir pasivamente los conocimientos.

En los escenarios de aprendizajes creativos, es fundamental trabajar las representaciones sociales e imaginarios del estudiante a partir de la conexión de contenidos, en un ejercicio de provocación cognitiva realizado por el docente. Los imaginarios activan la noosfera creativa, siendo esta, el mundo de los ideales que llevan a la construcción de nuevos mundos, posibilidades y oportunidades de vida. En este sentido, los docentes deben mover la noosfera representada en las ideas, los pensamientos y la cultura del estudiante para desarrollar la capacidad creativa.

Así, las representaciones sociales, como impresiones que tiene el cerebro a partir de la experiencia multisensorial, posibilitan la creación de ideales como metas de desarrollo para el estudiante que, en la interacción docente-estudiante, facilitan su alcance usando como estrategia primordial la solución de problemas para la construcción de un nuevo conocimiento. Por consiguiente, el aula como espacio simbólico que mueve ideas y acciones para el desarrollo de competencias, despierta la sensibilidad cognitiva, como una manera de integrar en los imaginarios los ideales posibles y la acción para alcanzarlo, lo que explica la solución de problemas y el aprovechamiento de oportunidades.

En este sentido, el ideal, es el horizonte que guiará la acción, la integración de significados y la conexión del estudiante para alcanzar el objetivo. En esta perspectiva, el escenario de aprendizaje tiene el propósito de adaptar el proceso para acompañar al estudiante hacia el logro del objetivo, sin instruir

en el cómo se hacen las cosas, para evitar la Inercia Mental planteada por Martínez (2007a). Así, el docente debe realizar la planificación de la intencionalidad formativa creando situaciones de aprendizajes para que el estudiante realice la interpretación y proyecte alternativas de solución con estilo propio para la transformación del pensamiento y la cosmovisión.

Los escenarios de aprendizajes creativos requieren de una Aula Mente Creativa como posibilidad de vida, toda vez que, en la cognición, se construyen las representaciones sociales e imaginarios para tener una mejor calidad de vida. Razón por la cual, es menester colocarle a Aula Mente la capacidad creativa en términos de una capacidad creativa frente a la vida, donde el estudiante resuelva problemas de manera diferente aportando valor a la sociedad bajo principios éticos y bioéticos que contribuyan al bienestar colectivo.

El sistema de escenarios de aprendizajes creativos contiene atributos definidores representados en los componentes mencionados en el capítulo 1, los cuales, organizados como subsistemas establecen relaciones sinérgicas que mejoran de manera sustancial el funcionamiento del sistema, en una acción combinada de interacción y cooperación que genera nuevas formas de comunicación en una acción dialógica que oriente y re-direccione la formación profesional. Los subsistemas que se proponen en este capítulo son tres: de conexión, de reflexión y experiencial.

- *Subsistema de conexión*, es el componente que tiene la función de entrada al sistema, en él, ingresa el proceso didáctico de conexión contextual acorde con la intencionalidad formativa y el nivel de realidad didáctica. Los atributos definidores de este subsistema son la acción dialógica, el uso de las TIC en ambientes de aprendizajes presencial y virtual, la lectura crítica, la observación del fenómeno o situación de estudio y el liderazgo del docente en cuanto a la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, selección de contenidos, sistema de tareas, metodología, estrategias didácticas, juegos plani-

ficados, heurísticas de creatividad, recursos y materiales requeridos para lograr la intencionalidad formativa a través de los escenarios de aprendizajes creativos.

Mencionados atributos, se convierten en la fuerza de arranque del sistema de escenarios de aprendizajes creativos, usando el problema como estrategia de conexión central para estimular la cognición del estudiante y activar la función de proceso realizada por el subsistema de reflexión con un aula mente creativa.

» *Subsistema de reflexión*, se encarga de la función del proceso para la transformación del estudiante. En este subsistema, se integra el proceso didáctico reflexivo, el cual con las estrategias, juegos planificados y heurísticas de creatividad ejercitan el proceso de creación, en sus etapas de incubación o insight (inconsciente) que cambia el contexto cognitivo del estudiante y forma una nueva representación que aleja los bloqueos mentales, y, la iluminación u outside (consciente) donde se genera el ideal creativo para la acción en la solución del problema.

Los atributos definidores de este subsistema son la investigación, reflexión, crítica, integración de teoría y práctica, la pregunta, estimulación de las funciones de la imaginación (simbolización, desplazamiento, prospección y combinación) y la innovación como valor diferenciador de la educación superior. El estudiante en búsqueda de alternativas de solución al problema, asume una función activa, valorando y comprendiendo el objeto cognoscible como parte del proceso de aprendizaje que lo transforma como persona y transforma a la sociedad.

Es importante que el docente en este nivel de realidad didáctica, esté preparado para las sorpresas, porque en el proceso se pueden presentar combinaciones cognitivas de diferentes secuencias originando lo que

Bertanffy denomina la "caja negra del sistema" y causando diversas formas de salidas. Por tal razón, el rol del docente debe centrase en el diálogo dialogal (en doble vía), en la concertación y democracia para la construcción de conocmiento, aprovechando las oportunidades.

- *Subsistema experiencial*, es el encargado de la función de salida del sistema de escenarios de aprendizajes creativos, en él se mueve al estudiante a la aplicación del ideal creativo con el propósito de aportar a la innovación. Este subsistema es la intención reflexiva hecha verbo, lo conforma el proceso didáctico de experiencias y síntesis y la autoevaluación del proceso, a manera de un ejercicio de alta conciencia y metacognición para la construcción de conocimiento valorando el aporte social que se realizará con la innovación.

Son atributos definidores del subsistema experiencial son los componentes trabajo en equipo, juego planificado, metodología y estrategias, los cuales se constituyen como las propiedades del sistema que preparan al estudiante para la ejecución de la idea creativa, simulando escenarios de aprendizaje para el proceso de creación e innovación. La salida de este sistema se convierte en la entrada al macrosistema de innovación del país como lo establece el documento CONPES sobre la Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación 2015-2025.

Desde esta perspectiva, el funcionamiento del sistema tiene una característica externa que es totalizadora. En el caso particular, está representada por los escenarios de aprendizajes creativos y una característica interna que tiene la esencia y es la transformación del pensamiento y cosmovisión del estudiante a partir del desarrollo de la capacidad creativa. En el esquema se presenta la integración del sistema de escenarios de aprendizajes creativos.

Figura 4. Sistema de Escenarios de Aprendizajes Creativos en Educación Superior. Año 2018

Los retos del sistema de escenarios de aprendizajes creativos fueron identificados en el *software* MIC-MAC, siendo los más importantes la articulación de la investigación con los contenidos, uso de las TIC, fortalecimiento de los procesos didácticos de integración teoría y práctica, la problematización, mejoramiento de la práctica educativa y la implementación de actividades lúdicas que incluyan el juego planificado como se muestra en la Figura 5.

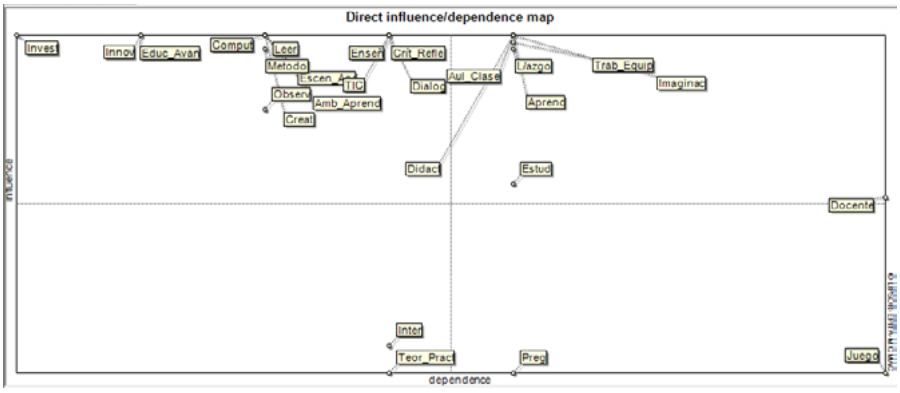


Figura 5. Sistematización MIC-MAC: Escenarios de Aprendizajes Creativos. Año 2018

Los retos del sistema, implica concebir el aula como microsistema, en el cual la planificación y organización de las acciones se realice con base en un modelo dialógico, donde el profesor con metas de formación bien definidas llegue más allá del contenido, provocando en el estudiante la sensibilidad cognitiva que lo impulse a asumir un rol activo en el aprendizaje dentro de un Aula Mente Creativa, de manera que el docente trascienda en la práctica de la dimensión instructiva propia de los modelos tradicionales a la educativa.

El objetivo de la dimensión educativa del proceso de enseñanza-aprendizaje depende de las condiciones que el docente prepare para desarrollar las capacidades del estudiante. Estas capacidades se encuentran relacionadas con los valores, las representaciones y cosmovisión, de manera que, el proceso de creación en la dimensión educativa tiene el punto de partida en el grado de significación otorgado por el estudiante al problema, estableciendo un vínculo afectivo con la investigación, los contenidos y el desarrollo del proceso. Desde esta perspectiva, la enseñanza debe contribuir a mejorar los atributos de la personalidad del estudiante y a formar valor a partir de la realidad para un aprendizaje significativo.

El sistema de Escenarios de Aprendizajes Creativos con los subsistemas conforma un entretejido que, a manera de rizomas, facilitan el desarrollo de la capacidad creativa, conectados con los macrosistema educativo y de Innovación del país. En su naturaleza compleja, el sistema se encuentra inmerso entre certezas e incertidumbres que lo hacen dinámico, autónomo, autoorganizado y recursivo. Con esta visión es factible permear nuevas capacidades dinámicas (Mendoza, 2006) bajo el principio de bifurcación en términos de la ruptura de la linealidad del aprendizaje permitiendo la entrada a una nueva situación con visión y capacidades diferentes (De la Torre, 2006). Este principio, es fundamental porque genera cambios, rompe la linealidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, mejora la práctica educativa y favorece el aprovechamiento de oportunidades para la creación e innovación.

En la Figura 6, se representan los rizomas generados a partir del sistema Escenarios de Aprendizajes Creativos.

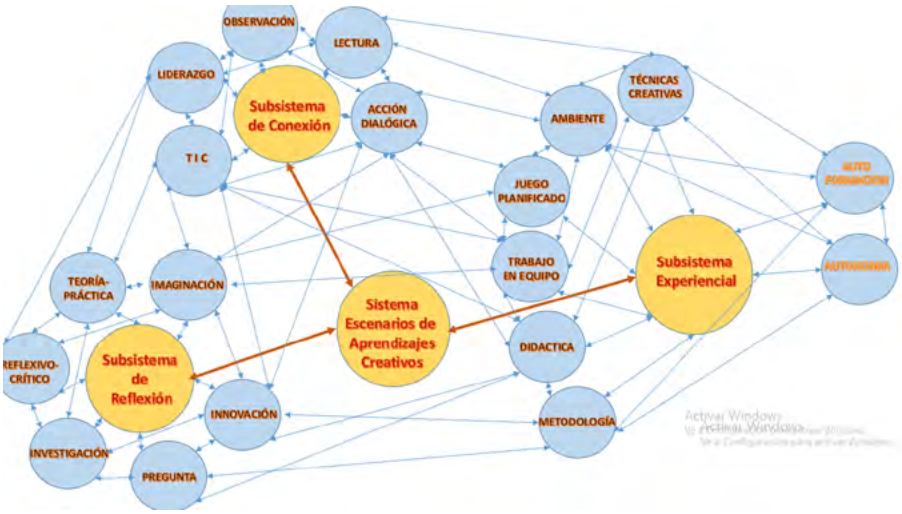


Figura 6. Rizomas generados a partir del sistema Escenarios de Aprendizajes Creativos. Año 2018.

En el contexto de la educación superior, este sistema como unidad funcional del proceso de enseñanza y aprendizaje genera nuevas dinámicas de interacción e interrelación entre los actores, posibilitando disponer de contenidos cargados de elementos interesantes que, emocionalmente se comporten como seductores desencadenantes del interés y motivación del estudiante para un aprendizaje autónomo y significativo que llene las expectativas del estudiante. A partir de esto, se abre un camino hacia nuevas prácticas educativas con perspectiva integral y conectada para la autotransformación y transformación de los actores en su acción dialógica.

El sistema de escenarios de aprendizajes creativos contiene procesos didácticos que se organizan en circuitos creativos formando bucles que posibilitan su teorización en una asunción compleja, configurados creativamente en una intencionalidad formativa y contextual dinámica que incluye, provocando estados de equilibrio y desequilibrio producto de la interacción

entre los actores. Así, los procesos didácticos facilitan la emergencia de aprendizajes que el estudiante es capaz de hacerlos consciente a través de la metacognición para el desarrollo del pensamiento.

Per se, los procesos didácticos contienen estrategias y heurísticas espontáneas y de provocación que estimulan la capacidad creativa, en un entretejido teórico-práctico transformador y diferenciador de la acción sobre el objeto cognoscible, articulados con niveles de realidad didáctica. En los escenarios de aprendizajes de educación superior, es evidente la necesidad de un cambio hacia procesos didácticos con metodologías activas que despierten la sensibilidad cognitiva y la motivación. Así, el potencial de cada estudiante se convierte en la energía que mueve la noosfera creativa para la construcción de conocimiento, dando un nuevo significado y connotación al aprendizaje. Se infiere entonces, la necesidad de jornadas académicas prácticas, activas, flexibles, con experiencias facilitadoras del aprendizaje y escenarios diferentes, los cuales se conviertan en motores sinérgicos hacia la creación de conocimiento, actuación profesional e innovación. Es menester la integración interdisciplinar y transdisciplinar, desarrollar procesos didácticos específicos para fortalecer la acción dialógica docente–estudiante, uso de las TIC como facilitadora de ambientes virtuales del aprendizaje y la problematización como método de aproximación a un saber en constante evolución.

Sobre esto, Briones, (2011), afirma que los procesos didácticos desarrollan las capacidades de los estudiantes e integran diversos niveles de la realidad en una relación de codependencia. El proceso didáctico reflexivo y crítico en su esencia es problematizador porque utiliza la reflexión para generar competencias críticas en el aprendizaje y mantiene la mente activa a través de la pregunta problematizadora. Es fundamental que los procesos didácticos dispongan de un Aula Dialógica Dialogal, concebida esta, como un diálogo en doble vía, donde se dan las conexiones entre los estudiantes para la creación de conocimiento, validación de enfoques, de perspectivas, de información e ideales que son aprovechados y complementados mediante

el trabajo colaborativo. Este planteamiento es consistente con lo afirmado por Ponti (2010), quien ha comprobado que las ideas brillantes en empresas innovadoras como Google surgen de los encuentros entre pares donde la conversación diaria, apasionada y creativa sobre el objeto de interés y los planes de futuro propician una cultura innovadora (p.88).

Los procesos y estrategias didácticas creativas, desde el enfoque interactivo y ecosistémico se concibe como el procedimiento adaptativo, flexible y dinámico que el docente organiza secuencialmente para la acción, de manera que permita una conexión para alcanzar los propósitos formativos. Esta secuencia, implica niveles de la realidad didáctica en momentos de pre-inter-post acción, lo que se interpreta como el bucle didáctico necesario para mover las representaciones e imaginarios, ejercitando el desarrollo de la capacidad creativa a través de la solución de problemas. En este sentido, es fundamental que el docente se ocupe de la planificación y evaluación formativa en niveles de preacción, interacción y postacción.

En la Preacción, el docente planea la intencionalidad formativa teniendo en cuenta los propósitos del curso, diagnóstico del grupo, contenidos, metodología, estrategias didácticas, actividades lúdicas, heurísticas de creatividad, sistema de tareas, plan de autoformación, evaluación, recursos y materiales para el desarrollo de lo planeado. Son características de este nivel de realidad didáctica la reflexión, toma de decisiones, la planificación de las acciones formativas y la preparación de actividades para atender sorpresas e imprevistos emergentes en la clase.

En la interacción, los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentran en el escenario para poner en práctica lo planeado. Es importante el rol que asume el docente y el estudiante para alcanzar la intencionalidad formativa, siendo características importantes del estudiante la participación, proactividad, autodisciplina, reflexión y búsqueda constante de soluciones al problema, acompañado de un docente que lo orienta hacia el cambio de enfoques, estimula el proceso creativo y la transformación del pensamiento.

La comunicación e intervención se convierten en anclajes importantes en este nivel de realidad didáctica.

En la postacción, se cierra el bucle didáctico con la evaluación del proceso, realizando una reflexión profunda de la interacción, en la cual participan los estudiantes. Es aquí donde se identifican errores susceptibles de mejorar en la práctica educativa y se incluyen nuevos contenidos para la formación profesional construidos conjuntamente. Es fundamental que el sistema de evaluación sea abierto, participativo, dialógico, que prevea en el proceso la caja negra del sistema y, además, de evaluar los contenidos evalúe los procedimientos, actitudinales y competencias creativas desarrolladas en el curso.

Los expertos en didácticas creativas en educación superior como De La Torre Saturnino, Violant Verónica, Pujol María Antonia, De La Herran Agustín, entre otros, aportan estrategias y componentes para los procesos didácticos como el uso de la palabra explicativa, estrategias lúdicas y creativas como vivencias para la acción, recursos informáticos e interactivos para la inmersión en el problema y el manejo de las incertidumbres interpretadas como los imprevistos de las metas y logros no planeados en la intencionalidad formativa, pero, que en la interacción emergen con un efecto transformador.

En los procesos didácticos, es imprescindible que el estudiante tome conciencia del problema como fase previa a la planificación de las acciones; sentir y vivenciar la información como algo que interesa al sujeto haciéndolo pensar en las propuestas de acción para validarlas en la práctica. Es fundamental potenciar la capacidad creativa a través del juego planificado. Con el juego se usan analogías, se representan roles, se estimulan sentimientos y emociones, se trabaja la georreferenciación y el desarrollo consciente del proceso de aprendizaje a través de la reflexión. Así mismo, se definen en el juego planificado, los roles del equipo y el tipo de comunicación, la cual debe ser fluida, abierta y de confianza.

La planificación de la intencionalidad formativa para el desarrollo de la capacidad creativa incluye la selección de estrategias didácticas, juegos planificados, medios educativos, ambientación del escenario, reflexión de emergentes y evaluación del proceso. Es significativo, que los actores del proceso sean conscientes del potencial imaginativo que poseen y de las formas para su funcionamiento en el aprendizaje a través de la metacognición. Es fundamental reconocer la imaginación como un proceso que se activa con los problemas o al visualizar oportunidades. Entre imaginación y creatividad existe una contradicción mediada por el problema o necesidad, es así como la imaginación es la base, la creatividad es la actividad que desarrolla la imaginación, la imaginación es la que incuba la idea creativa.

El surgimiento de la idea creativa se origina mediante la incubación e iluminación. El primer componente, genera un conflicto en el yo interno cuando el estudiante se enfrenta al problema, llevándolo a la reflexión profunda para buscar solución. El segundo componente, activa las funciones de la imaginación para el fluir de la idea creativa, es decir la eureka; cuando la idea creativa se ejecuta y se pone en práctica coadyuva a la innovación. En este sentido, la incubación requiere de períodos de concentración-desconcentración, trabajo–reposo, en su relación esencial de contradicción y complementación a la vez para el surgimiento de la idea creativa a través de la iluminación.

En el proceso de la creación, es importante un Aula Mente Creativa, en términos de la capacidad creativa del estudiante frente a la vida para resolver problemas de manera diferente, como fue explicado en el capítulo anterior. El proceso de creación no tiene lógica, evalúa la novedad del producto y el proceso mismo, tiene en cuenta las relaciones contradictorias y complementarias a la vez: proceso inconsciente–consciente, ansiedad–Tranquilidad. La parte inconsciente es la incubación e iluminación de la idea creativa y la consciente es la reflexión sobre los atributos y valores de la nueva idea puesta al servicio de la sociedad. En el siguiente esquema se presenta el diseño del aula-mente-creativa propuesta por los autores.

Figura 7. Componentes de Aula-Mente-Creativa. Año 2018

Para los expertos, la creatividad es un componente esencial de la innovación, es a través de ella que se desarrollan productos, procesos y prácticas administrativas y sociales novedosas como se observa en la siguiente Figura generada por el *software* T-LAB.

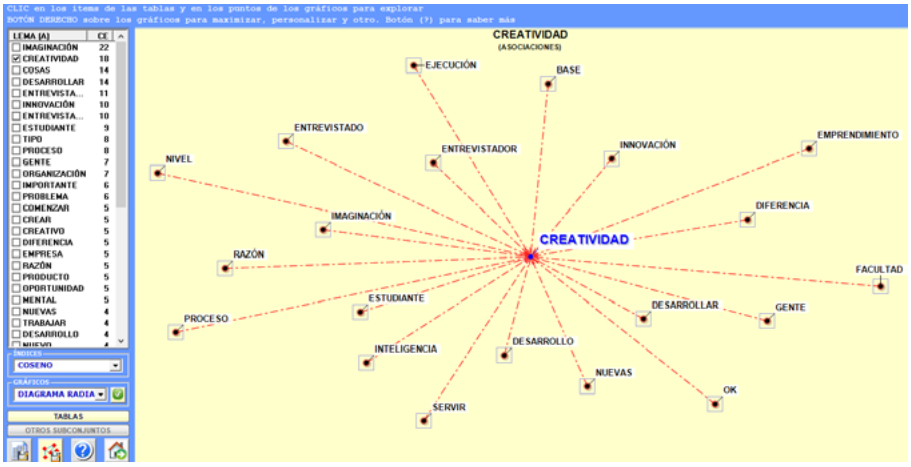


Figura 8. Ejercicio de sistematización. T-LAB. LEMA: creatividad en los procesos didácticos. Año 2018

Las técnicas o heurísticas que estimulan la imaginación con mayor fuerza son las analogías, pausas creativas, lluvia de ideas, el cuestionamiento y análisis morfológico. Según los expertos, de todas estas técnicas las mejores son la analogía diseñada por Gordon (1961) y la lluvia de ideas creada por Osborn (1953), de igual forma son importantes las estrategias propuestas por De La Torre y los métodos para desarrollar la creatividad propuestos por De Bono. *La analogía*, se encarga de descentrar la mente a través del uso de comparación entre el problema que se trabaja y un objeto distinto. La analogía puede ser directa, personal y simbólica. La analogía directa, permite comparar el problema con algo parecido, un ejemplo es hacer el símil de una corriente eléctrica y una corriente de agua para explicar su dinámica y resolver el problema. La analogía personal, involucra al sujeto en el objeto que enfoca como referente para solucionar el problema, un ejemplo es cuando la persona se visualiza en acción con el objeto para solución del problema. La analogía simbólica, realiza la comparación del problema con una imagen o figura para encontrar la solución.

La *Lluvia de ideas o Brainstorming*, tormenta de ideas, tempestad de ideas, torbellino de ideas, bombardeo de ideas o movilización mental propuesta por Osborn, es la más conocida para estimular la capacidad creativa del grupo. Se utiliza para disminuir los bloqueos presentados por los estudiantes ante las tensiones generadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se desarrolla en dos momentos: divergente y convergente. El momento divergente, permite a los estudiantes expresar sin restricción y con la mayor libertad sus ideas para solucionar el problema, el propósito de este momento es que haya el mayor número de opciones. El momento convergente, permite al grupo evaluar cada idea en términos de valor para la solución del problema, seleccionando las mejores alternativas.

El torbellino de ideas sigue vigente en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque el nivel de creación depende de la capacidad creativa de cada miembro del grupo y de la sinergia producida por la interacción entre ellos, así

mismo es liberador de la imaginación y disminuye las tensiones y bloqueos cognitivos del estudiante.

Por su parte, De la Torre (2004), sugiere como estrategias didácticas medulares para el desarrollo de la creatividad la metáfora, las visuales, analogías, diálogos analógicos y los entornos virtuales. *La Metáfora* por su característica motivadora, holística e integradora permite la activación de la noosfera creativa y la imaginación ante un problema o la identificación de un punto crítico en contexto. *Las Estrategias Visuales* movilizan la estructura cognitiva hacia nuevas conexiones y niveles de asociación simbólica dejando una memoria figurativa para la solución de un problema, dejando grabado el símbolo para toda la vida, son significativos en esta estrategia creativa los diagramas, gráficos, mapas conceptuales, mapas mentales, cuadro sinóptico, relatos, dibujos, comics, entre otros. Las analogías y diálogos analógicos son fuertes activadores de la imaginación cuando el sujeto se enfrenta a situaciones desconocidas y a problemas para su comprensión y solución. Finalmente, los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje se constituyen en el recurso facilitador de intercambio de información y conectividad entre los actores del proceso con perspectiva glocal, además promueve el uso de simulaciones que integran el mundo conceptual con el mundo real y el mundo conocido por el estudiante.

La pausa creativa explicada por De Bono (1995), consiste en interrumpir la actividad cotidiana y rutinaria para crear espacios dedicados a imaginar el problema en un estado ideal, de manera que se logre el fluir de nuevas ideas para solucionarlo, es importante la disposición disciplinada, tiempo de dedicación y concentración.

Otro método propuesto por este autor es *la Provocación con punto alto de aspiración*, como un desafío a la imaginación, obligándola a salir de lo convencional y a realizar cosas diferentes con la emergencia de un pensamiento lateral que rompa los patrones habituales de pensamiento encontrando enfoques nuevos a un problema. La función de la imaginación que

se activa con esta heurística es el desplazamiento, función necesaria para el surgimiento de ideas disruptivas que aportan a la innovación radical. En los procesos didácticos es necesario que el docente coloque al estudiante en situaciones altamente desafiantes dentro de su campo de actuación profesional para que genere estrategias distintas a lo usual.

Apelar al absurdo, diseñada por De Bono (1995), es una poderosa heurística de provocación que coloca al estudiante en una situación absurda e imposible para resolver un problema o crear un nuevo conocimiento. Activa la función de desplazamiento de la imaginación y contribuye a la creación de ideas disruptivas e innovaciones radicales por el alto nivel de desplazamiento que debe ejercitar el estudiante.

Bienvenido el forastero, heurística diseñada por Ponti y Ferrás (2006), estimula en los estudiantes el reconocimiento y valoración a la diversidad en un contexto de mente abierta, permitiendo el desarrollo del pensamiento divergente. En los procesos didácticos, esta heurística activa la función de desplazamiento de la imaginación por el efecto de la distancia cognoscitiva que genera el problema en la cosmovisión de cada estudiante al buscar la solución efectiva.

La evaluación del producto creativo contiene criterios básicos como la cantidad de productos desarrollados, diversidad interna del producto y la novedad. El primer criterio se refiere a las diversas alternativas dadas por el estudiante para resolver el problema, el segundo, revisa hasta qué punto las alternativas propuestas son distintas entre sí y el tercer criterio representa la divergencia, es decir qué tanto el producto se aleja de lo convencional y si realmente es diferente. De esta evaluación se gesta otro proceso que es la innovación, el cual incluye en su dinámica la ejecución de la idea creativa transfiriéndola a la sociedad. La innovación es trascendental en educación superior, se innova a partir de nuevos conocimientos productos de un trabajo creativo y sistemático que aporta valor a la sociedad.

El análisis realizado en el *software* MIC-MAC sobre los escenarios de aprendizajes creativos, se observa una fuerte influencia de estos sobre el uso de las TIC, lectura crítica, metodología e innovación. De la misma forma, influyen en lo dialógico, el proceso de aprendizaje, trabajo en equipo, uso de internet, actividad del docente, ambiente de aprendizaje, investigación e integración teoría-práctica. No obstante, el juego planificado, el rol docente, la metodología y lo reflexivo-crítico tiene una relación fuerte en los componentes del sistema de escenarios de aprendizajes creativos, como se observa en la Figura 9.

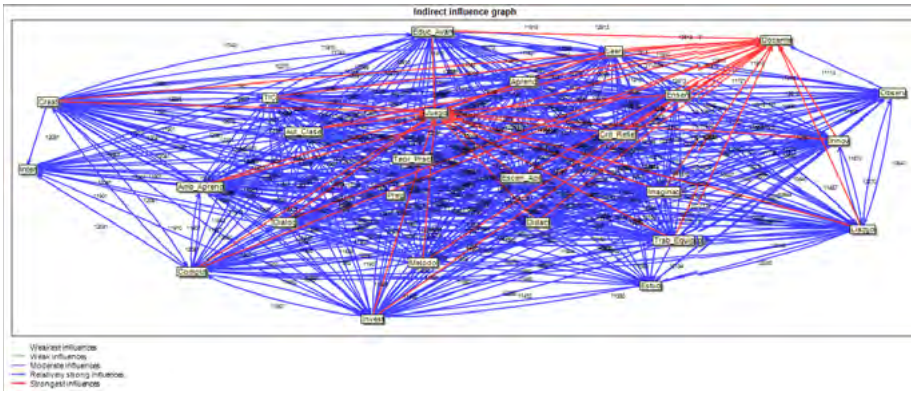


Figura 9. Ejercicio de sistematización MIC-MAC: construcción de los escenarios de aprendizajes creativos. Año 2018

En razón de lo anterior, el presente capítulo establece que, los procesos didácticos para el desarrollo de la capacidad creativa se deben organizar en *circuitos creativos*, toda vez que connotan la integralidad del estudiante en el Ser, en las representaciones e imaginarios para un cambio de cosmovisión. El desarrollo de la noosfera como potencial creativo, es planificado por el docente para mover la energía y concentrarla en la intencionalidad formativa a alcanzar. En este sentido, es menester que el docente se apasione por lo que hace y conecte sus ideales con el contenido, dando lo mejor de sí, diseñando cada día metodologías y didácticas diferentes, motivadoras y generadoras de impacto en los estudiantes, cuando se está en el escenario de aprendizaje.

El docente en el rol de facilitador, debe disponer de estrategias didácticas que le permitan afrontar las incertidumbres del aula. Es importante la planificación de jornadas académicas donde el 80 % del tiempo efectúe actividades prácticas y el 20 % actividades teóricas, con el propósito de mover las representaciones e imaginarios del estudiante a través de la experiencia. En la práctica educativa, es indispensable que el docente sea transformador de vidas con mente flexible para comprender las diversas situaciones del grupo, que impacte en lo espiritual y en las actitudes del estudiante, que confíe en Dios y haga cosas diferentes con estilo propio para la construcción de conocimiento como valor social construyendo un Aula- Mente- Creativa como se presenta en el esquema.

Figura 10. Rol docente para un Aula-Mente-Creativa. Año 2018.

Con un nuevo rol docente para diseñar aula-mente-creativa se pueden construir los procesos didácticos en circuitos creativos, haciendo énfasis en lo axiológico y ontológico para que incida en lo gnoseológico, con ambientes de aprendizajes idóneos, metodologías participativas y procesos de reflexión y crítica. Los bucles con estaciones cíclicas se configuran en espirales de estrategias, juegos y heurísticas creativas enlazadas con el proceso formativo

y los niveles de realidad didáctica. El sistema de escenarios de aprendizajes creativos y los subsistemas *de conexión, de reflexión y experiencial* explicados, se complementan con los procesos didácticos organizados en circuitos que activan conexiones imaginativas y de representaciones estimulantes de la capacidad creativa.

Los procesos didácticos en circuito creativo se conciben como estaciones de aprendizaje que el estudiante experimenta en una relación de empatía inter-subjetiva para la creación de conocimiento comprehensivo fundamentado en la solución de problemas, la acción dialógica de la comunicación, la metacognición y la transformación del pensamiento. Se sustentan en los pilares de la educación propuesto por la UNESCO, la investigación y la problematización como fuentes de reflexión e inmersión para la búsqueda de solución a problemas identificados en la realidad, favoreciendo el desarrollo del pensamiento y la acción en un aula dialógica dialogal, propiciadora de la metacognición y la construcción de nuevos significados.

Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza y aprendizaje se contextualiza con la dinámica de la realidad, coadyuvando al desarrollo del pensamiento, el trabajo colaborativo e innovación. A continuación, se presenta la sistematización de las estrategias pedagógicas que estimulan la capacidad creativa en los estudiantes:

Diálogo analógico creativo, estrategia fundamental para el desarrollo de la capacidad creativa, construcción de conocimiento y evaluación del producto creativo. Con ella, el estudiante personifica los conceptos dándoles vida propia, con el propósito de ponerlos a dialogar, discutir, sentir emociones hasta comprender que no son conceptos contrapuestos sino complementarios en una visión compleja y transdisciplinar.

Dramatización creativa, estrategia importante para la evaluación del nivel de conocimiento alcanzado al resolver un problema, en la cual, los estudiantes organizados en grupos de tres, preparan la escenificación de un personaje sobre lo aprendido haciendo una actuación no mayor de 7 minutos para la

socialización de los aprendizajes de la clase. Esta estrategia es ideal realizarla al final de un curso de maestría para la consolidación y reflexión del proceso de enseñanza y aprendizaje a manera de *feed-back*.

¡*Fuera de la clase, aprender en la calle*! Estrategia que implica un cambio de aula donde el estudiante aprenda del campo de actuación profesional como contexto real de aprendizaje. Puede ser el contexto laboral u otro donde el estudiante se mueva bajo la consigna "Mira donde ya miraste y observa lo que no habías visto" de manera que haga una observación detallada e identifique nuevos problemas y oportunidades para el desarrollo de la capacidad creativa perceptiva.

Preguntando al profesor, estrategia que favorece la inmersión del estudiante en el fenómeno con la motivación de formular preguntas sorprendentes y provocadoras que sean resueltas por el docente. El propósito es crear conexión de los imaginarios y representaciones del estudiante con el contenido, de igual forma facilita la interacción dialógica docente-estudiante para un aprendizaje recíproco. Esta estrategia es importante para generar el principio de bifurcación, en cuanto a la ruptura de la linealidad del aprendizaje permitiendo la entrada de nuevas visiones y capacidades para la reconfiguración del proceso didáctico y la autoorganización del sistema de escenarios de aprendizajes creativos.

El día de la palabra, es una estrategia didáctica que se programa al inicio del curso y se aplica al final del mismo. Cada estudiante debe compartir un texto propio, realizado con sentido y creatividad donde se relate algún hecho que le haya impactado del contenido. Se puede hacer en prosa, verso o efectuar ejemplos de temas relacionados con la vida cotidiana, no existen restricciones para su elaboración. Llegado el día, cada estudiante lee para toda la clase lo escrito. Esta estrategia genera un gran impacto porque además de la producción académica del estudiante, se provoca la conexión del contenido con los sentimientos del sujeto, dando mayor significado al texto.

Comenzar con música, reconociendo la importancia de las melodías y mensajes de la música como fuente de inspiración y estimulación de la creatividad, esta estrategia es ideal para la conexión emocional, espiritual y afectiva del estudiante con el objeto cognoscente.

El proyecto de investigación para la creación de nuevo conocimiento, es una estrategia propiciadora del trabajo colaborativo e integrador entre los actores del proceso al tratar de resolver un problema con visión innovadora. En esta estrategia el docente orienta al estudiante para la inmersión y búsqueda de las soluciones propuestas en los objetivos. Las tareas se direccionan a la reflexión teórica para la fundamentación de la propuesta concreta pensada que cambie la realidad intersubjetiva del fenómeno y logre un estado ideal del objeto de estudio.

Las Metáforas, es una estrategia de gran valor porque es la construcción que hace el estudiante del mundo a partir de las experiencias. Son importantes en la creación de conocimiento por la fuerte conexión con la experiencia emocional. En los procesos didácticos, la metáfora permite el trabajo del yo interno, de la espiritualidad y el manejo de la conciencia para la transformación del pensamiento y la relación con los demás, lo que cambia la actitud y conducta del estudiante. Sobre esto, los expertos consideran:

> Yo puedo a través de esta metáfora llevar a la gente a que entienda ¿qué es el cerebro reptiliano, el límbico y cuál es la corteza cerebral? y ellos pueden entender cuáles son las conexiones que tiene el cerebro en las actividades que nosotros hacemos, eso es lo que el docente tiene que buscar, que la gente llegue a un nivel alto de compresión con la metáfora... (piensa y expresa con emoción) ... a través de la metáfora ¡es tan fácil!, es otra herramienta poderosa que tiene un profesor. (Naranjo, 2018)

Los juegos planificados son importantes para el desarrollo de la capacidad creativa porque generan condiciones para el fluir de la imaginación al

desplazar la mente de la realidad, facilitando la adaptación al medio y proporcionando respuesta diferente. Los Juegos Planificados sistematizados para los procesos didácticos en circuitos creativos son los siguientes*:*

Efecto dominó, es un juego especial para los temas de trabajo en equipo y liderazgo. Se organiza en parejas y cada pareja debe coloca 1000 fichas en hileras sobre una mesa, cada 50 fichas se colocan bloqueos para seguir organizando el resto de fichas. Cada bloqueo con las fichas en hilera indica un equipo armonioso con buena comunicación e interacción con el resto de equipos. Cuando una ficha cae, se daña todo el trabajo realizado y el estudiante debe volver a empezar. Antes del nuevo inicio, el líder debe revisar lo que está sucediendo en el equipo, tomar decisiones y velar por el buen funcionamiento para alcanzar la meta sin que caigan las fichas nuevamente.

La torre de poder, es un juego con analogía sobre el poder que tiene el talento humano para mover las organizaciones de cualquier tipo, desarrolla competencias en el estudiante sobre la solución de problemas a partir del trabajo en equipo para la creación. Consta de una plomada de madera, conectada por hilos que representan la fuerza del talento humano que hace avanzar hacia un propósito específico, superando los obstáculos y creando situaciones favorables para la solución del problema. Este juego, aporta a los procesos didácticos en circuitos creativos una metodología participativa de cooperación, acción dialógica de la comunicación y capacidades de georreferenciación del problema con visión holística a partir de la complementación del equipo.

Bíopolis, es un juego que interactúa con ocho áreas de la vida: con mi yo; con mi pareja; con las relaciones normales de trabajo; con el compañero; con mi salud; con el dinero; en esta área hay dos elementos: cómo aparece la crisis y cómo aparece la suerte, con el entorno y con el medioambiente. Este juego permite hacer conexiones de lo espiritual, afectivo y experiencial de situaciones previas enfocadas para la construcción de nuevo conocimiento dotándole de significación. En él, cada jugador escoge una ficha en

la que aparece un área de la vida y le hace preguntas que lo conectan con sus experiencias pasadas para resolver el interrogante.

Es sorprendente el efecto que tiene el juego para la conexión del estudiante con el proceso, porque motiva a la reflexión y socialización de experiencias usando la comunicación fluida entre los participantes para la construcción colectiva del conocimiento.

Metodología LEGO Serious Play para la planeación estratégica por escenarios futuriales, facilita el proceso de creación, construcción y colaboración en la solución de un problema. Es un juego que despierta la motivación, desarrolla la imaginación en su función de prospección y el manejo de lo imprevisto al consolidar las ideas de los estudiantes en un plano 3D que permite la intervención directa de los conceptos, escenarios, objetivos y planeación estratégica. En los procesos didácticos en circuitos creativos el LEGO es de gran importancia porque propicia el trabajo colaborativo y estimula la imaginación para la creación de nuevos ideales.

En este juego, el docente coloca a los estudiantes la actividad de organizar dos escenarios: el actual, describiendo el equipo de trabajo y su relación con los demás equipos de la organización y la alta gerencia; y un escenario futuro en el cual los estudiantes representan el equipo ideal y sus relaciones con los demás equipos; al final se comparan los dos escenarios (actual e ideal) para percibir lo que hace falta en el equipo y establezca el plan de mejoramiento.

Culturally, es un juego que enseña sobre la comunicación asertiva en ambientes con culturas diferentes. Los estudiantes ubicados en equipos pequeños, reciben las reglas del juego y se da un tiempo de cinco minutos para que hagan un entrenamiento previo. Pasado este tiempo, inicia el juego y no se puede hablar. Después de 10 minutos, algunos estudiantes cambian de grupo. Lo que no saben es que cada grupo tiene reglas diferentes y el estudiante tiene que buscar la manera de comprender las reglas del nuevo grupo para comunicarse con ellos. Lo que genera un choque cultural. Con este juego,

se experimenta la dificultad que tiene la persona cuando está en un lugar donde no se puede comunicar, viéndose obligado a activar la imaginación para buscar alternativas de solución.

Las heurísticas de creatividad para los procesos didácticos se organizan en heurísticas de creatividad espontáneas y de provocación. En el primer grupo se encuentran la lluvia de ideas, pausa creativa y bienvenido al forastero. El segundo grupo lo conforman las analogías, provocación con punto alto de aspiración, provocación al apelar a lo absurdo.

Los procesos didácticos en circuitos creativos propuesto como un nuevo aporte de conocimiento científico a la educación superior son los siguientes:

- *Proceso didáctico de conexión contextual,* en él, se realiza una conexión del problema con los procesos humanos conscientes, en una relación de complementación que concentra la energía y la intención formativa hacia el movimiento de los imaginarios y representaciones del estudiante. En este proceso didáctico se aborda el problema en su contexto real para obtener información sobre las tendencias de su comportamiento y el impacto en el campo de acción. Es importante la relación generada entre estudiante-realidad-problema a resolver, premisa de activación cognitiva del Aula Mente Creativa.

Las estrategias didácticas idóneas para este proceso didáctico son preguntando al profesor; ¡Fuera de la clase, aprender en la calle!; comenzar con música y las metáforas, entre otras que diseñe el docente. Mencionadas estrategias, favorecen la lectura crítica, inmersión y observación del fenómeno o problema a partir de los componentes contextuales de la realidad en la que se encuentra el objeto de estudio.

De los juegos planificados, son importantes el biopolis y culturally en la intencionalidad formativa de fortalecer la comunicación asertiva entre los actores, facilitando la acción dialógica del proceso como característica sistémica

de intercambio de información y de conexión afectiva. Sobre esto, De la Torre (2006), afirma que el diálogo de la persona con su medio le motiva a la búsqueda de información sobre un objeto de interés buscando nuevos significados para trascender.

Las heurísticas de la creatividad que aportan mayor desarrollo a la imaginación en este proceso didáctico, son las espontáneas: lluvia de ideas, pausa creativa y bienvenido al forastero, entre otras. Con ellas, se mejora la práctica educativa en lo concerniente al liderazgo que asume el docente en la función de planificación del proceso para el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante, en los niveles cíclicos de la realidad didáctica de preacción, interacción y postacción y la transformación del pensamiento.

- Proceso didáctico reflexivo, este proceso didáctico facilita la creación de ideales, en él, la energía de la intencionalidad formativa se mueve usando el proceso de creación para trabajar el cambio de actitud y disposición del estudiante a través del problema que debe resolver. Implica una metodología activa donde el estudiante se siente más comprometido con el aprendizaje. Se caracteriza por la interacción de los actores en un proceso recíproco donde el docente se interese más por el desarrollo de las capacidades del estudiante que por el contenido, y el estudiante asuma una nueva manera de percibir lo que le rodea. Este proceso didáctico posibilita la dialogicidad de saberes, de diversas fuentes de información relacionadas con el problema, desarrollando el diálogo interior con el fenómeno, con las aspiraciones y deseos de mejorar la situación problema.

Las estrategias didácticas que contribuyen de manera sustancial en este proceso son diálogo analógico creativo, las metáforas, el día de la palabra y el proyecto de investigación para la creación de nuevo conocimiento, entre otras. Mencionadas estrategias aportan al desarrollo de la cultura de investigación, al cuestionamiento permanente, la reflexión, crítica e integración de

teoría y práctica, atributos que definen el subsistema de reflexión descrito en este capítulo.

Los Juegos planificados como Metodología LEGO Serious Play y culturally, entre otros, diseñados por el docente, desarrollan visión futurista y de comunicación efectiva en el marco de un trabajo cooperativo y de acción dialógica, moviendo los imaginarios y las representaciones del estudiante hacia un cambio en la cosmovisión.

Las heurísticas de creatividad seleccionadas para este proceso didáctico son la que provocan las funciones de la imaginación para la creación de ideas disruptivas que coadyuven a la innovación como las analogías, provocación con punto alto de aspiración, provocación al apelar a lo absurdo, entre otras.

En este proceso didáctico es importante el sistema de tareas diseñado por el docente para reforzar la intencionalidad formativa, estimular el autoaprendizaje y alcanzar los propósitos de formación mediante el trabajo independiente monitoreado a través del aula virtual y el uso de las TIC como medios educativos de gran trascendencia en la formación profesional.

- *Proceso didáctico de experiencias y síntesis*, en él, se planifican estrategias conducentes al logro del ideal creativo en la práctica, despertando en el estudiante el interés cuando efectúa la concreción de las alternativas de solución al problema. La intencionalidad formativa de este proceso es el trabajo en equipo, trabajo colaborativo, las metodologías activas y la toma de decisiones sobre la solución del problema y transferirla a la sociedad a manera de innovación. El ambiente de aprendizaje propicia la creatividad toda vez que el estudiante diseña la propuesta con la mejor alternativa de solución a manera de una síntesis creativa y reflexiva.

Las estrategias idóneas para este proceso didáctico son la dramatización creativa, comenzar con música, el día de la palabra, entre otras. Los juegos

planificados que tienen mayor impacto en este proceso didáctico es el efecto dominó, la torre de poder y culturally por su resultado hacia el manejo de relaciones con el otro, valoración de la diversidad y capacidades de georreferenciación del problema con visión holística a partir de la complementación del equipo.

Las heurísticas de creatividad sugeridas son lluvia de ideas, bienvenido al forastero y pausa creativa por la estimulación espontanea de todas las funciones de la imaginación para la solución del problema.

Los procesos didácticos: de conexión contextual; el reflexivo y, el de experiencias y síntesis definidos para el sistema de Escenarios de Aprendizajes Creativos de Educación Superior, posibilitan la reconfiguración de la práctica educativa permitiendo generar valor a partir del desarrollo de las capacidades del estudiante. En un espacio sin interferencias en la comunicación, exploración de ideas y de conexión afectiva con el problema para la toma de decisiones y la acción. Así, la práctica educativa en escenarios de aprendizajes creativos es dinámica y espontánea en la intencionalidad formativa con el propósito de preparar al estudiante para la creación y el descubrimiento. Es una nueva visión didáctica y metodológica al macrosistema educación como aporte social e innovador al país que permita reforzar el currículo y los modelos pedagógicos implementados en los diferentes programas de Educación Superior.

Son religantes de los procesos didácticos en circuitos creativos *el diálogo dialogal, metodologías con estimulación multisensorial, experiencia práctica, cognición, reflexión, crítica y espiritualidad*, entretejido idóneo para la transformación del pensamiento y cosmovisión. En el siguiente esquema se presenta el sistema de escenarios de aprendizajes creativos con los subsistemas y los circuitos didácticos para educación superior.

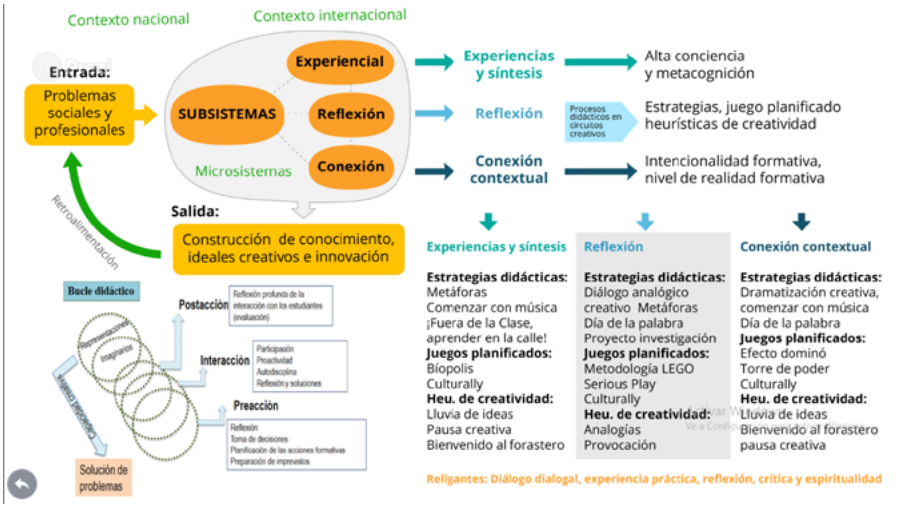


Figura 11. Sistema, subsistemas y circuitos de los escenarios de aprendizajes creativos. Año 2018

En síntesis, los procesos didácticos, las estrategias y las técnicas para estimular la capacidad creativa en su entronque teórico y práctico cambian el pensamiento del estudiante para dar respuesta como valor agregado a las necesidades del contexto. En el capítulo se realiza un aporte sobre las estrategias didácticas, los métodos y técnicas que desarrollan en conjunto la capacidad creativa del estudiante, que de manera articulada configuran el circuito didáctico creativo en escenarios de aprendizajes.

Este circuito didáctico, es concebido por los autores como un sistema didáctico organizado en bucles con estaciones cíclicas y cambiantes según el nivel de realidad didáctico, activando conexiones imaginativas sobre un problema y estimulando el proceso de creación. Cada estación, se configura en espirales de estrategias, métodos y técnicas creativas enlazadas con el proceso formativo de educación superior como religantes diferenciadores del desarrollo cognitivo, personal, espiritual y de convivencia del estudiante.

CAPÍTULO 3

Propuesta de mejoramiento de la práctica educativa en los escenarios de aprendizajes creativos

Lo planteado en los capítulos precedentes, evidencian los componentes básicos de los escenarios de aprendizajes creativos y su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje de educación superior. Así, el aula como espacio simbólico de intercambio de ideas, debe generar dinámicas cognitivas que permita al estudiante realizar sus propias interpretaciones del contenido.

Desde esta mirada, el escenario de aprendizaje se organiza con actores que asumen roles diferentes con un proceso de comunicación específico determinado por lenguajes y códigos de comunicación determinados; mensajes definidos para la incorporación de conocimientos, habilidades y actitudes; así como significantes de anclaje cognitivo para el aprendizaje. Todo, realizado dentro de un ambiente de confianza donde se privilegie la seguridad y libertad de expresión acompañado de la ambientación del escenario con música, videos, luces, materiales didácticos, mobiliarios, organización de tiempo y espacios como componentes motivacionales de la jornada académica.

Esta organización, amerita en primera instancia, la planificación del proceso en niveles de realidad didáctica y la toma de conciencia del estudiante sobre el problema. Una vez realizada la planificación el docente propicia la

vivencia que el estudiante tendrá con la información para efectuar el diálogo interno con las teorías y conceptos y reflexione sobre el deseo de mejorar la situación en una acción colaborativa para la formulación de soluciones. En este sentido, la conexión del problema con los procesos conscientes del estudiante, posibilita el desarrollo de nuevas visiones en una dialógica que mueve los imaginarios, desarrolla la investigación, integración de saberes y experiencias facilitadoras de la reflexión y crítica.

Para esta conexión, es importante disponer de un circuito didáctico con estrategias lúdicas para un aprendizaje significativo, material multimedia, TIC e infraestructura física que propicien un ambiente de comodidad y motivación de los actores. La organización del circuito didáctico amerita la preparación del docente sobre los procesos didácticos en circuitos creativos con estrategias, juegos y heurísticas de creatividad; evaluación del producto creativo y el proceso de innovación, como acción fundamentada para la re-significación de la práctica educativa. Mencionada preparación requiere de la realización de talleres pedagógicos de construcción colectiva y espacios de reflexión e interacción dialógica para el despertar de la conciencia y actitud de cambio del docente en función de un proceso equilibrado entre la intencionalidad formativa y la evaluación.

Cada taller pedagógico permitirá realizar la devolución sistemática para la validación y apropiación de conocimiento que permita la construcción colectiva de los escenarios de aprendizajes creativos en educación superior. Los talleres pedagógicos, permiten inferir principios importantes como respeto, responsabilidad, libertad, autonomía y autoaprendizaje. Principios estos, con implicaciones trascendentales porque requieren del compromiso de cada uno de los actores, es el caso de la autonomía, el autoaprendizaje y la responsabilidad, los cuales se ponen en práctica en una acción individual. El respeto, la libertad, y el conocimiento es una acción colectiva que implica la relación intersubjetiva entre los actores, mediada por el diálogo y la buena comunicación para hacer un trabajo colaborativo de complementación y creación en la generación de conocimiento.

Los talleres pedagógicos de construcción colectiva activan las funciones de la imaginación, en especial la prospección y simbolización por la influencia en las representaciones del estudiante al colocarlo más allá de la situación actual para resolver el problema. La prospección tiene dos acciones en el aprendizaje, en el saber hacer (planeación de soluciones) y en el saber ser (capacidad empática para convivir en paz). La simbolización, desarrolla capacidades para que el estudiante diseñe nuevos modelos, productos y fórmulas para la innovación. La ejercitación de estas funciones de la imaginación es significativa en los procesos didácticos por el nivel de significación del contenido y la activación del proceso de creación para la generación de proyectos con perspectiva de futuro.

En cuanto a la evaluación del producto creativo se reconoce la coherencia, transversalidad y emergencias sorprendentes a partir de un proceso donde se introduce una información, se activa la imaginación con la intervención de numerosos factores, incluidos los subconscientes y se obtienen resultados no esperados. La reflexión generada en los talleres pedagógicos moviliza los imaginarios y representaciones de los docentes para motivarlos a mejorar la práctica educativa. Bajo esta premisa, es menester que la propuesta sobre escenarios de aprendizaje creativo se construya con la perspectiva sistémica que garantice el funcionamiento a través de las relaciones sinérgicas para la configuración y reconfiguración del mismo.

En coherencia con lo anterior, se presenta la propuesta configurada desde la acción colectiva, sobre escenarios de aprendizajes creativos que coadyuven al desarrollo de la innovación y al mejoramiento de la práctica educativa en programas universitarios.

El sistema de escenarios de aprendizajes creativos como capacidad dinámica en educación superior hace una aproximación facto-perceptible del proceso de enseñanza y aprendizaje en términos de una práctica educativa interrelacionada con los elementos constitutivos del sistema: subsistemas de conexión, de reflexión y experiencial; procesos didácticos en circuitos creativos (de

conexión contextual, reflexivo y de experiencias y síntesis) explicados en el capítulo dos; intencionalidad formativa y las acciones específicas sobre el sistema de tareas para el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante.

En el devenir de los capítulos, se devela la necesidad de un cambio en los escenarios de aprendizajes de educación superior en lo referente a la concepción de aula, de procesos didácticos y práctica educativa en la intencionalidad de desarrollar la capacidad creativa para coadyuvar al desarrollo de innovación. La construcción colectiva en esta nueva cosmovisión sobre los escenarios de aprendizajes creativos, fortalece los vínculos entre lo ontológico, axiológico y gnoseológico como valor agregado al proceso de enseñanza y aprendizaje de educación superior. Por la naturaleza compleja y características de autoorganización, interacción, bifurcación, dialógica y sistémica realiza una aproximación hacia los procesos esenciales de la creatividad y su expresión fenoménica en la acción.

FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS

Los fundamentos epistemológicos de esta propuesta se sustentan en la corriente filosófica de la *Teoría Crítica*, en lo correspondiente a la construcción del conocimiento a partir de la experiencia, la praxis concreta, los intereses teóricos y extrateóricos sin separar al estudiante de su realidad socio cultural para la transformación. Desde esta perspectiva, Habermas, en la Teoría de la Acción Comunicativa resalta las relaciones existentes entre lo fenomenológico y trascendental para la comprensión de la sociedad y de la comunicación entre las personas, valorando el poder de la palabra en el mover de los imaginarios y representaciones sociales. Así, la comunicación e interacción entre los docentes y estudiantes validan el conocimiento en un diálogo de doble vía, transformando cosmovisiones y construyendo el conocimiento a partir de intereses conjuntos en un proceso de enseñanza y aprendizaje generador de cambios.

Por tal razón, cada actor del proceso debe ser gestor de la transformación del mundo, con una educación que desarrolle la conciencia reflexiva y crítica sobre el proceso de formación y lo lleve a apreciar la vivencia como algo lleno de valor real. Con este enfoque, la propuesta construida colectivamente, se centra en una práctica educativa propiciadora de la libertad ideológica y acción creadora a partir de la problematización como estrategia de descubrimiento y aplicación de soluciones (Freire, 1968). Así mismo, concentra la actuación pedagógica en espacios sociales desarrolladores de la capacidad imaginativa del estudiante para la creación de un mundo diferente con oportunidades de diálogo y discusión para la transformación social (McLaren, 2012).

Con este enfoque filosófico, como expresión universal del objeto de estudio, se integra la cosmovisión epistemológica de las ciencias de la educación en lo axiológico, gnoseológico y metodológico de los escenarios de aprendizajes creativos. Posibilitando en los estudiantes el desarrollo de intersubjetividades y del pensamiento como anclajes de innovación inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que, trascienda su estado actual de conocimiento y develе nuevas facultades para la transformación de la realidad social.

El enfoque epistemológico crítico social, permite explicar las fases y componentes de la organización estructural- funcional del sistema escenarios de aprendizajes creativos en educación superior, como entronque integrador de autorreflexión, comprensión de la realidad, religación del conocimiento, emancipación y toma de decisiones. Su propósito, es desarrollar la autonomía, crítica, capacidad creativa y libertad del estudiante para la solución de problemas y aprovechamiento de oportunidades, en aras de la transformación de la realidad desde una perspectiva global, dialógica y práctica del conocimiento.

Los aportes filosóficos y epistemológicos descritos, conforman los pilares de esta propuesta didáctica para construir el sistema de escenarios de aprendizajes creativos en educación superior, donde los estudiantes en

dinámicas de cooperación y colaboración se convierten en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando la conciencia sobre las interacciones imprescindibles que se deben establecer con la realidad para resolver el problema en un espacio y tiempo determinado. La necesidad generada por el problema, solo es satisfecha cuando se transforma la realidad de manera creativa, colectiva, participativa y democrática usando la investigación científica como religante en la sucesión de cambios de estado del objeto para la emancipación.

La interacción del enfoque filosófico y epistemológico de esta propuesta se complementa con autores de la complejidad. La creatividad en su esencia gnoseológica, axiológica y metodológica requiere de un abordaje con visión holística, sistémica y dialógica, para comprenderla como un potencial superior tangible en la ciencia, la tecnología y la innovación. Las Teorías que permiten hacer una aproximación a la naturaleza compleja de la creatividad y sustentan los fundamentos teóricos de esta propuesta didáctica son la Teoría Interactiva y Psicosocial (De la Torre, 2006), la Teoría de los Procesos Conscientes (Álvarez de Zayas, 2012) y la estrategia didáctica compleja Aula-Mente-Social (González, 2013).

La Teoría Interactiva y Psicosocial propuesta por De la Torre (2006), presenta situaciones de aprendizaje para desarrollar la creatividad como potencial humano en un flujo de interacciones de influencias internas y externas que integran emociones, pensamiento y acción. Este flujo se autoorganiza en el sistema a manera de red interconectada que posibilita la generación de algo nuevo haciendo constante retroalimentación en la estructura cognitiva para su reconfiguración y creación de nuevas conexiones.

Esta teoría resalta el valor ético y constructivo de la creatividad, el cual debe reforzar los valores del colectivo y no ser contrarios a ellos debido a su aplicación y transferencia social, no todo lo nuevo es creativo, el valor distintivo es lo axiológico. Así mismo, reconoce que la creatividad se alimenta de los problemas, el bucle formado por problema-motivación personal-en-

torno social, da lugar al carácter alocéntrico de la creatividad, toda vez, que la idea creativa sea mejorada para colocarla al servicio de la sociedad, esto implica un proceso de mejoramiento de la idea creativa. Este proceso se da en momentos creativos, los cuales se mueven por la tensión entre lo emocional y lo social a través de la energía psicosocial que fluye como equilibrio que valida la nueva idea con la aceptación y aplicación del colectivo.

El carácter poliédrico de la creatividad favorece la interdisciplinariedad por las múltiples visiones y perspectivas para su desarrollo, por lo que es fundamental mover la energía de todos para el progreso social generando una conciencia colectiva, creando en conjunto, lo que algunos autores denominan la co-creación. La teoría psicosocial afirma que es necesaria la inmersión en el problema como acercamiento, conexión y comunicación entre la persona y el fenómeno o ambiente que desea transformar, ocasionando la diferencia entre lo que se tiene y lo que se desea. Como afirma Álvarez De Zayas (2012) la relación de contradicción y complementación a la vez como un todo para resolver el problema.

Finalmente, la creatividad desde la perspectiva interactiva psicosocial tiene una raíz humana y social que implica pensar en la realidad en términos de preguntas, sin afanarnos por las respuestas, las cuales se constituyen en la fuente de activación creativa. El desarrollo de la capacidad creativa se alcanza con un buen ambiente de aprendizaje, unas experiencias prácticas y un docente que guíe efectivamente el proceso desde una dialógica de respeto y construcción conjunta.

Es así, como el ambiente educativo debe estimular la motivación hacia nuevos aprendizajes, la imaginación y construcción de conceptos útiles para la vida, siendo necesarios los escenarios de aprendizaje con didácticas, medios y contenidos significativos para el estudiante. La contribución de la Teoría Interactiva y Psicosocial es fundamental para el constructo teórico sobre escenarios de aprendizajes creativos, en lo relativo a los procesos didácticos y ambientes de aprendizajes requeridos para su construcción.

Para Álvarez De Zayas (2012), el proceso de enseñanza y aprendizaje es un proceso consciente. En él, se sistematizan las actividades que se interrelacionan como un todo, siendo este un proceso social. Cada categoría del proceso se expresa en leyes y estas a su vez se organizan en componentes que son denominados de contexto, de estado, operacionales e indicativos. El propósito de la teoría es formar profesionales con capacidad de resolver problemas y proyectarse exitosamente en los diferentes campos de actuación. Como situación de aprendizaje, esta teoría usa la lógica del proyecto de investigación científica como camino para el desarrollo de las capacidades creadoras (Álvarez De Zayas & Sierra, 2015).

La primera Ley de la teoría de los procesos conscientes es *La Factibilidad del Proceso*, ella contiene los componentes contextuales en el cual interviene el sujeto, el objeto, el contexto y el problema en una dinámica de relaciones contradictorias y complementarias a la vez, en la cual el sujeto cognoscente percibe la necesidad y busca satisfacerla cuando modifique la situación presente en el objeto. En esta Ley *el sujeto*, percibe la necesidad y la contextualiza con la realidad para su transformación. *El objeto*, es la realidad que el sujeto selecciona como campo de acción para satisfacer sus necesidades. *El contexto*, no forma parte de la investigación, pero condiciona al objeto de estudio para su transformación. *El problema*, genera insatisfacción o necesidad al sujeto cognoscente. Lo que implica que el estudiante debe percibir desde su realidad la situación que desea transformar para el beneficio colectivo, definiendo el campo de acción y el problema a resolver.

La Segunda Ley: La Escuela en la Vida, a través de ella, se da respuesta a las necesidades del contexto con la mayor eficacia, estableciéndose el vínculo entre el Proceso, la necesidad social y el medio social para resolver el problema. Los elementos son: *El objetivo*, como meta que el sujeto pretende alcanzar con la propuesta para resolver el problema. *El contenido*, son todos los elementos de la propuesta para alcanzar el objetivo. *El método,* secuencia de pasos lógicos conscientes para la aplicación de la propuesta, este combina objetividad y subjetividad. *Los medios* lo constituyen los recursos dispo-

nibles que se utilizan para transformar el objeto. *La forma* representada la delimitación temporal y espacial del proceso. Los componentes indicativos: resultado y evaluación, verifican la gestión del proceso a través de la evaluación sistemática de los conocimientos, competencias y valores formados en el estudiante (Álvarez De Zayas, 2012, pp. 196-203).

Esta Teoría, concebida para Educación Superior, aporta a los escenarios de aprendizajes creativos la capacidad dinámica de contextualizar los contenidos a través de la lógica de la investigación científica y la confrontación de ideas para el surgimiento de la síntesis cualitativa como proceso didáctico para el aprendizaje significativo y la creación de conocimiento al resolver problemas.

Así mismo, es de valor para la construcción de los escenarios de aprendizajes creativos, los aportes realizados por González (2013), a través de la estrategia educativa compleja Aula Mente Social, como bucle del proceso cognitivo donde el estudiante hace conciencia de lo que aprende (pp. 44-45). La estrategia tiene un fuerte valor de sensibilidad cognitiva que transforma el pensamiento a partir de la reflexión, el diálogo e investigación transdisciplinar en un proceso cíclico de aprender –desaprender– reaprender; procesos mentales plausibles como capacidad dinámica para la adaptación del estudiante a nuevas situaciones de aprendizaje cuando resuelve problemas.

El diálogo interno metacomplejo se cimienta en la base del despertar de la conciencia sobre las formas de aprendizaje y de construcción del conocimiento usadas por el estudiante a partir de la realidad intersubjetiva teniendo como insumos el manejo de conocimientos previos, la realidad educativa y la inmersión en los saberes científicos y tradicionales para construir el conocimiento. El diálogo interno potencia la capacidad creativa individual, toda vez que el estudiante hace mayor reflexión sobre el objeto cognoscente generando valor que desde lo axiológico beneficie a la sociedad en su aplicación y uso.

El diálogo externo realizado entre los actores del proceso posibilita la diversidad y apretura para estimular la creatividad colectiva en aras de la co-creación del conocimiento, necesaria como capacidad dinámica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde la interacción dialógica de los actores potencia la generación de nuevas ideas para innovar, lo que Álvarez De Zayas denomina la síntesis cualitativa emergente del proceso, siendo percibida como las competencias. Aula Mente Social, es en sí, un escenario de aprendizaje que aporta componentes de suprema importancia para el desarrollo del pensamiento, la capacidad creativa, la autoformación y autotransformación del estudiante.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La creatividad en su asunción epistemológica compleja es no lineal, transformadora, sistémica, dialógica, dinámica, recursiva, integradora de visiones, autónoma y libre, se estimula al diseñar escenarios de aprendizaje generadores de incertidumbre y ambigüedades, toda vez que el aprendizaje despierte motivación, pasión y curiosidad en el estudiante (De la Torre & Violant, 2006). En este sentido, el proceso de creación establece relaciones sinérgicas con los componentes contextuales (realidad, contexto, sujeto y objeto) del proceso didáctico de conexión contextual; con los de estado (problema, objetivo y contenido) y operacionales (método, forma y medio) del proceso didáctico reflexivo; y con los componentes indicativos (evaluación y resultado) del proceso didáctico de experiencias y síntesis.

Como sistema abierto, el desarrollo de los escenarios de aprendizajes creativos, implica una organización estructural-funcional con entrada, proceso y salida representada en los subsistemas de conexión, de reflexión y experiencial explicados en el capítulo dos. La energía del sistema representada en el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante, se transforma para generar la salida de un producto original, de impacto social y con

criterios válidos de transferencia al sector productivo. Cada subsistema, en su estructura-funcional hace de los procesos didácticos en circuitos creativos el procesador de transformación de imaginarios y representaciones sociales al resolver el problema para la construcción de nuevos ideales y conocimientos que posibiliten la emergencia de soluciones con un cambio de perspectiva para la vida.

Los autores De La Torre, González y Álvarez De Zayas desde sus enfoques teóricos, inspiran hacia una didáctica diferente, que en esencia religue y complemente enfoques, métodos y estrategias para la toma de conciencia del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde los actores establezcan conexiones provocadoras de sensibilidad cognitiva y diálogo interno o *insight*, como elementos trascendentales para el surgimiento de ideas originales transformadoras del pensamiento y de la realidad. Lo anterior, es posible con un docente creativo, con discernimiento que oriente y re-direccione el proceso hacia el logro de competencias para la adaptación exitosa al cambio y la creación de nuevo conocimiento.

El sistema de escenarios de aprendizajes creativos como capacidad dinámica, aprovecha los recursos didácticos y la experiencia profesional de docentes y estudiantes integrándolos para efectuar combinaciones, construir y reconfigurar el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación superior. En razón a esto, Garzón (2015), considera que la capacidad dinámica de aprendizaje en el sector productivo, es un contexto que estimula en la persona el desarrollo de competencias, logrando satisfacción dentro de la organización, así, un estudiante universitario tiene la oportunidad de aportar conocimiento que genere valor a su formación y permita un feed-back al sistema de escenarios de aprendizajes creativos en un proceso de reconfiguración.

Desde esta perspectiva, es importante velar por la función del sistema como un todo en la medida que se dan las transformaciones en el estudiante. Esta propiedad generalizadora del sistema según Álvarez De Zayas (2012), tiene

las características de percibir el sistema como un todo desde un punto de vista externo y caracteriza los subsistemas en torno a las dinámicas de sus relaciones sinérgicas y estructura-funcional, infiriendo que la función es la propiedad encargada de establecer las relaciones sinérgicas entre los elementos constitutivos del sistema para definir el comportamiento y la dinámica del mismo.

En el caso específico de los programas universitarios, se establece como propósito de formación, ampliar y desarrollar los conocimientos para la solución de problemas disciplinares e interdisciplinarios a través de los procesos de investigación. De acuerdo con la profundidad y alcance de la investigación los resultados permitirán resolver problemas de la disciplina, la creación de nuevo conocimiento, de procesos tecnológicos y competencias científicas y creativas propias del investigador, del creador o del intérprete artístico (Decreto 1295, 2010, art 24).

A partir de la religación teórica, se devela el entretejido de las categorías escenario, aprendizaje y creatividad con el propósito de desarrollar las capacidades del estudiante. Desde esta perspectiva, el sistema de escenarios de aprendizajes creativos se concibe como un horizonte que guía al docente hacia la planificación de la intencionalidad formativa con base en procesos didácticos en circuitos creativos, niveles de la realidad didáctica y autorregulación de la práctica educativa en medio de las incertidumbres que el camino muestra.

El entramado teórico de la propuesta se generó a partir de la identificación de los primeros elementos para la construcción del sistema de escenarios de aprendizajes creativos, de los cuales emergen tres rizomas interconectados por la comunicación en la acción dialógica. *El rizoma ambiente*, interrelaciona teoría, práctica, ambientes interactivos, flexibles y de autonomía. *El rizoma cognitivo*, interrelaciona reflexión, visión sistémica, significación de contenidos, pensamiento crítico, pensamiento creativo, pensamiento dialógico,

metacognición, autoconfianza, autoformación e imaginación; y *el rizoma estrategias*, interrelaciona procesos didácticos, estrategias didácticas, investigación y sistema de tareas.

Estos rizomas integran nuevas relaciones y componentes como lo espiritual, la humanización, potencialidad humana, inspiración, motivación, libertad ideológica y transformación como se observa en el siguiente esquema.

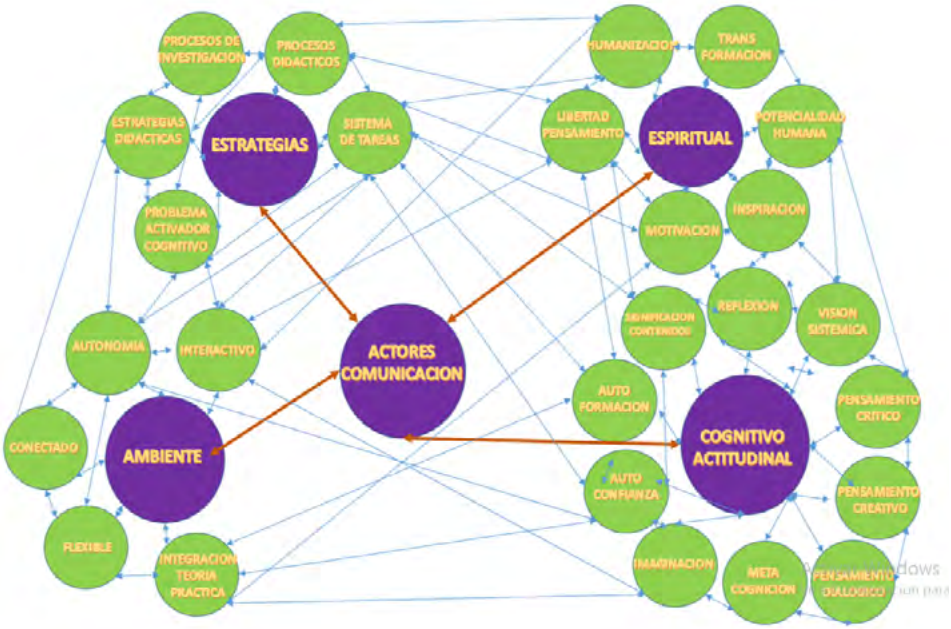


Figura 12. Rizomas del Modelo Teórico para Escenarios de Aprendizajes Creativos. Año 2018

Los rizomas para la configuración del sistema de escenarios de aprendizajes creativos posibilitan la toma de conciencia sobre el potencial creativo en cada estudiante; la solución de problemas y el aprovechamiento de oportunidades en un ambiente agradable, relajado y libre, de conexión espiritual con estrategias didácticas basada en el juego planificado y cargado de diversos recursos y medios educativos.

La organización del sistema de escenarios de aprendizajes creativos se relaciona con los subsistemas y procesos didácticos en circuitos creativos a través de los siguientes criterios:

- *Aula abierta*, partiendo de la concepción de un aula representada simbólicamente en cualquier espacio externo y abierto que es válido siempre que se tome conciencia de una finalidad formativa y transformadora. Pueden ser parques, empresas, recintos amplios, biblioteca, virtualidad, jardines y cafeterías, entre otros. El aula, es *per se*, un sistema micro donde existe una relación entre los roles de los actores, desarrollando imaginarios que son coherentes para la complementación del otro en el sistema.
- *Planificación el docente*, en ella se define la intencionalidad formativa que contenga lo gnoseológico, ontológico y axiológico. Esta, incluye los niveles de la realidad didáctica y procesos didácticos en circuitos creativos que propicien la toma de conciencia de los estudiantes para que sean activos en el aprendizaje. Así, el sistema de escenarios de aprendizajes creativos se convierte en modelo dialógico en la medida que los actores están en contacto con una realidad y actúan en función de sus intereses y motivaciones sin desatender los roles correspondientes.
- *Proceso de comunicación*, es el resultado de la interacción docente-estudiante, quienes asumen funciones de emisor y receptor con base en mensajes cognitivos-culturales que son relevantes de acuerdo con el canal utilizado. El canal, está representado en la palabra explicativa, ambientes virtuales de aprendizajes, trabajo en red, actividades lúdicas, recursos informáticos, seminario alemán, debates, diálogos analógicos, socialización de experiencias, solución de casos, entre otros. En cuanto al mensaje, puede ser de diversa naturaleza: social, político, cultural, académico y científico.

Con lo explicado, el sistema de escenario de aprendizajes creativos se configura como el vínculo integrador de la relación sujeto-ambiente-comunicación del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación superior. Por tal razón, es tarea del docente transformar vidas, impactar con alegría y espiritualidad al grupo, incidir en nuevas actitudes y generar cambios en la personalidad del estudiante. Esto hace que el docente realice cosas diferentes y con estilo propio, aportando valor social al proceso formativo en educación superior, de igual manera el estudiante asumirá un rol activo, dinámico, reflexivo, creador, con mente abierta y de adaptación al cambio para la construcción de conocimiento.

APROXIMACIÓN CONCRETO PENSADA DEL SISTEMA ESCENARIOS DE APRENDIZAJES CREATIVOS

Como ha sido descrito, el Sistema de Escenarios de Aprendizajes Creativos se sustenta en tres subsistemas que, entretejidos en una relación sinérgica facilitan el desarrollo creativo del estudiante. Los elementos constitutivos del sistema emergen de las *categorías motrices o categorías de entrada*, siendo las más importantes para el desarrollo de la creatividad el método, la acción dialógica y lo reflexivo-crítico, el entronque de estas categorías influye fuertemente en el resto de categorías, lo que indica un cambio en la cosmovisión docente con el propósito de mejorar la práctica educativa.

Esto, es interpretado como el cambio del método tradicional por métodos desarrolladores y creativos, un cambio de estrategias didácticas y una comunicación desde la acción dialógica que favorezca el desarrollo de la reflexión y la crítica.

La triada método-acción dialógica–reflexivo y crítico determinan la *tendencia del sistema* y en su relación sinérgica, son las responsables del buen funcionamiento para la transformación del estudiante.

El funcionamiento del sistema tiene una característica externa que es totalizadora y una interna que contiene categorías importantes en la formación del profesional como son la investigación y el aprendizaje significativo, producto de procesos cognitivos a partir de la activación de la imaginación, los sentimientos y la acción individual y colectiva.

La regulación del sistema está configurada en los procesos didácticos en circuitos creativos y en el estudiante que experimenta un proceso de formación activo y diferente. La salida del sistema, está representada por la solución de problemas con productos novedosos, originales y con valor social para ser aplicados a manera de innovación.

Los retos del sistema de escenarios de aprendizajes creativos, es el mejoramiento de la práctica educativa para que se den cambios en el aula en cuanto a la aplicación de las TIC y fortalecimiento de la integración teórico–práctica.

La propuesta a un plano de lo concreto pensado, aplica los *componentes de estado, operacionales e indicativos* de la didáctica propuesta en la Teoría de los Procesos Conscientes de Álvarez De Zayas, descrita en los fundamentos teóricos. El Modelo Teórico contiene una dimensión cognitiva y una dimensión de inspiración creadora.

La *Dimensión Cognitiva* contiene los conceptos que, se re-crean a partir del análisis de los escenarios de aprendizajes creativos en educación superior, entre estos conceptos se encuentran los niveles de la realidad didáctica, procesos didácticos en circuitos creativos que incluyen estrategias didácticas, juegos planificados, heurísticas de creatividad, subsistemas de conexión, de reflexión y experiencial.

En la *Dimensión Inspiración Creadora* se desarrollan habilidades prácticas que estimulan la reflexión y síntesis cualitativa, en esta dimensión es importante el aprestamiento del docente sobre el sistema de tareas, acción dialógica, metacognición y nuevas representaciones del proceso de enseñanza y

aprendizaje para la solución de problemas complejos, con procedimientos que abordan las dimensiones del Ser en lo anímico, místico y pensamiento, como se muestra en la Figura 13.

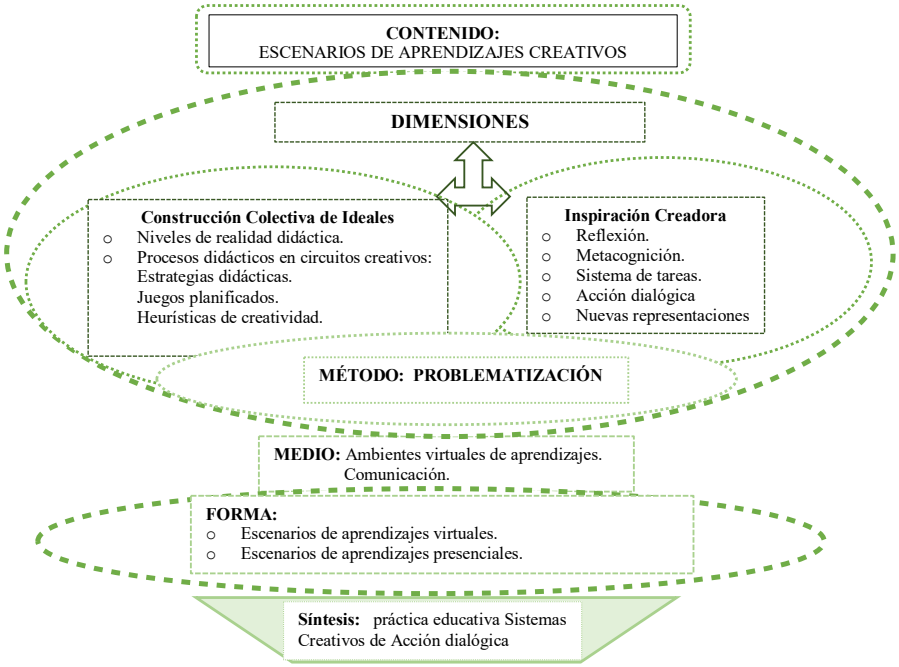


Figura 13. Modelo Teórico: Sistema de Escenarios de Aprendizajes Creativos

En el sistema escenarios de aprendizajes creativos, *el método* idóneo es la problematización por su fuerte impacto en la solución de problemas. La problematización como método, aumenta el nivel de reflexión y crítica del estudiante al buscar la solución a un problema con la ayuda de los procesos didácticos en circuitos creativos. Este método genera proyectos de aula, de investigación científica y de innovación para resolver el problema y mejorar la calidad de vida de la población por su aporte a la innovación.

El medio como expresión externa del método se corresponde con la manera para alcanzar el objetivo, se propone como un medio efectivo el uso de las TIC a través de aula virtual como una medicación educativa que integra

recursos digitales de los sistemas de biblioteca, encuentros académicos, sistema de tareas; seguimiento y evaluación del proceso y tutorías para el reforzamiento del trabajo independiente para el desarrollo de la capacidad creativa por parte del docente. Las TIC junto a la acción dialógica de la comunicación en sus diversas expresiones oral, escrita, corporal, gestual son determinantes en el desarrollo de las competencias creativas por su impacto en la cognición del estudiante para el cambio de percepciones y representaciones sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La forma, incluye los escenarios de aprendizajes presenciales y virtuales. El sistema escenarios de aprendizajes creativos, contiene el diseño de los siguientes escenarios presenciales:

- *Escenario de Aprendizaje de Organización interactiva*, es un escenario de aprendizaje de interacción entre los elementos del microsistema del aula, se representan en estaciones formativas. En la estación formativa 1: la relación que se privilegia es la planificación de la intencionalidad formativa con los objetivos de innovación. Los elementos para esta estación son: el escenario de aprendizaje para la jornada académica, la intencionalidad formativa y los objetivos de innovación.

En ella, se hace un inventario de los recursos físicos, tecnológicos y complementarios requeridos para el desarrollo de la jornada académica como aulas con excelente conectividad, mobiliarios con sillas livianas sin mesa para un fácil manejo, ayudas audiovisuales, el manejo de aula virtual y disponibilidad de espacios para hacer la clase en diferentes lugares como: aula-empresarial, aula-práctica, aula mente creativa, aula-laboratorio, aula-abierta y aula-institucional. Esta diversidad de escenarios favorece aprendizajes diferentes y experiencias diferentes que estimulan la creatividad en la medida que se resuelven problemas reales. Esta estación corresponde con el *nivel de preacción* de la realidad didáctica.

Estación formativa 2: en ella, prima una relación integradora del proceso de enseñanza y aprendizaje en la connotación y significación de contenidos para la construcción de conocimiento. Los elementos son los objetivos de innovación, intencionalidad formativa, el circuito creativo seleccionado para el aprendizaje, los contenidos y temas centrales del curso. Esta estación corresponde al *nivel interacción* de la realidad didáctica.

Estación formativa 3: contiene los objetivos de innovación del estudiante, circuito creativo del aprendizaje y evaluación del producto creativo. En él, se encuentran los procesos didácticos usados por el docente con las estrategias, juegos planificados y heurísticas de creatividad para estimular el proceso de creación. Se caracteriza por la participación, motivación del estudiante, diálogo reflexivo e integración teoría-práctica. En esta estación la relación que predomina es la práctica y la concreción del conocimiento creado, se corresponde con el nivel de interacción de la realidad didáctica.

Estación formativa 4: incluye en el escenario de aprendizaje, los objetivos de innovación del estudiante y la reflexión del producto creativo en término de diversidad, novedad y pertinencia. Lo más importante es la decisión de poner en práctica el nuevo conocimiento para validarlo en la comunidad donde se identificó el problema, logrando con esto la transferencia y apropiación del conocimiento, aportando de esta manera a la innovación. Esta estación corresponde al *nivel de postacción* de la realidad didáctica.

- *Escenario de Aprendizaje Dinámico,* es un escenario de aprendizaje creativo donde el estudiante como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, establece una dialogicidad con los demás elementos del sistema, estableciendo una dinámica que posibilitan re-crear el conocimiento, mover los imaginarios y representaciones sociales. Los elementos son: los contenidos, recursos tecnológicos, sistemas de información, evaluación, rol docente, sistemas de tareas y procesos didácticos en circuitos creativos. La estrategia didáctica ideal para este tipo de escenario es el proyecto de investigación, el cual contex-

tualiza el contenido y aporta a la innovación al construir un conocimiento nuevo con el acompañamiento y asesoría del docente.

» *Escenario Hologramático*, es un escenario de aprendizaje que facilita el diagnóstico del grupo, la evaluación y el establecimiento de una relación de empatía entre los actores, propicia el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo. Se realiza una ambientación del aula a manera de una flor, ubicando a los estudiantes en grupos de cinco, el docente se ubica en el centro del aula para orientar el diálogo durante la jornada académica. Los grupos de estudiantes, se organizan como pequeñas flores, en la misma organización que se encuentra el aula, donde cada estudiante representa un pétalo y el centro de la flor. El estudiante que se ubica en el centro de cada grupo tendrá el rol de ser el vocero para dar la información cuando se inicie la plenaria general. Esta organización genera un clima de confianza y seguridad, además permite realizar diferentes estrategias didácticas y actividades que el docente haya planificado en la jornada académica.

De las dimensiones cognitiva y de inspiración creadora, emerge la *síntesis cualitativa* que, en el particular, es el mejoramiento de la práctica educativa, pasando de una práctica educativa tradicional a una *práctica creativa de Acción dialógica*.

Los componentes indicativos, corresponden a la evaluación con jornadas pedagógicas donde se socialicen los productos creativos, seguimiento a trabajos en aula virtual y preguntas de reflexión sobre el contenido, lográndose la renovación de la subjetividad de docentes sobre los procesos didácticos para trabajar en circuitos creativos necesarios en la construcción de escenarios de aprendizajes creativos en educación superior.

A partir del Modelo Teórico para el sistema escenarios de aprendizajes creativos, los docentes de educación superior desarrollarán la consciencia sobre la necesidad de apropiar una nueva metodología que mejore la práctica educativa en los programas universitarios, valorando la diversidad de los productos creativos y el aporte social y ético para la innovación.

CAPÍTULO 4

Humanización de los escenarios de aprendizajes creativos

En la formación integral del ser humano, la enseñanza no puede focalizarse únicamente en los saberes propios de cada una de las disciplinas sin impactar en su formación como persona y ser humano con valores y principios esenciales para su relación en sociedad.

Primeramente, resulta importante señalar qué se entiende por sentido humano. Partimos entonces del concepto Sentido, que proviene de la palabra *Sentir* y del sufijo *ido.* La Real Academia de la Lengua señala, entre una de sus acepciones, el modo particular de enfocar, de entender o de juzgar algo. Etimológicamente, la palabra sentir viene del latín *"sentire",* cuyo significado era experimentar una sensación que llega por los sentidos y a la vez el sentimiento, reflexión o acto de decisión que esta percepción provoca, es decir, su significado denota un acto perceptivo – reflexivo en una relación casi que inseparable.

Vygotsky se refiere a sentido como una formación dinámica, fluida y compleja que tiene varias zonas que varían en su estabilidad y señala que el significado es la zona más estable del sentido que la palabra adquiere en el contexto del habla. Al señalar el sentido como una formación, se entiende que no lo

limita únicamente a su relación con la palabra, sino que se integra al sistema psíquico (González-Rey, 2010). El concepto de sentido subjetivo se refiere a que lo simbólico y lo emocional se integran en un proceso que expresa el valor subjetivo de la cultura y de las diferentes prácticas humanas. De esta forma, los aspectos sociales, biológicos, ecológicos y espirituales se configuran en una organización subjetiva de emociones, procesos simbólicos y significados que toman diferentes formas e interpretaciones percibidas como organización dominante.

Para Álvarez de Zayas, C. (2012), el sentido es la facultad del sujeto para percibir en correspondencia con sus características personales o sensibilidades de acuerdo con los estímulos internos o externos. El objeto adquiere sentido en la medida en que es connotado por el sujeto, es decir, en la medida en que el sujeto destaca la significación[1] que posee el objeto para sí mismo.

Ahora bien, con relación al concepto de humano, este se encuentra en íntima relación con el término humanidad, la cual es entendida, según la Real Academia Española, como *"sensibilidad, compasión de las desgracias de nuestros semejantes"*. En esta misma vía, el *American Board of Internal Medicine,* señala que un comportamiento humanista de los profesionales requiere tres componentes esenciales: Integridad, Respeto y Compasión; entendiendo la compasión como la apreciación de que el sufrimiento genera una necesidad especial de consuelo y ayuda (Orellana Peña, 2014). Desde la concepción humanista, la naturaleza se convierte en el contexto que viabiliza la relación entre la experiencia y la conducta dando relevancia al estudio de los fenómenos humanos "con un sentido humano y con un estilo humano" (Martínez, 1999, p.22). Para la formación de profesionales en este capítulo se presentarán principios didácticos que posibiliten humanización en los escenarios de aprendizajes creativos en educación superior.

1 La significación, en palabras de Álvarez (2012), es la propiedad que expresa la importancia relativa del objeto para el sujeto que lo connota. Es la persona la que destaca la significación que tiene el objeto para ella.

El hombre, desde el enfoque humanista, es un ser que vive subjetivamente. Esto se interpreta como el proceso de comprensión del mundo a partir del cúmulo de experiencias y vivencias del yo interior; es decir, a partir de su propia realidad dándole el sentido que esta le merezca. El hombre por su capacidad de conciencia y simbolización, establece relaciones empáticas con quienes le rodean, desarrolla el amor hacia sí mismo y hacia los demás, tiene sensibilidad ética y lucha por sus ideales. Esta capacidad se desarrollará positivamente en la medida que las condiciones sociales en las que se desenvuelve el individuo sean favorables, agradables y no amenazantes, favoreciendo una correcta simbolización que lo conducirán a una vida de mayor riqueza personal (Martínez, 1999).

Esta característica del hombre señalada por Martínez, (1999) se considera esencial en el proceso de formación con escenarios de aprendizajes creativos, toda vez que, desde el escenario académico se logre potencializar su capacidad de conciencia y simbolización, desarrollando la solidaridad y sensibilidad hacia el dolor del prójimo, condiciones esenciales de todo profesional en su campo de actuación. Así, la humanización proporciona herramientas para la autorrealización, integración cognitiva-emocional y solidaridad con los demás estimulando la capacidad creativa y jerarquía de valores y dignidad personal. En tal sentido, el proceso de enseñanza y aprendizaje implica condiciones propicias y libres de toda tensión, en un ambiente de armonía y dialogicidad que priorice la condición humana[2] y neutralice lo tecnológico y científico (González, 2017).

Para González (2017), la condición humana implica valores, especialmente el valor de la vida, de la búsqueda de la libertad, del respeto del otro y de sí mismo y de la vinculación del ser con su conciencia. Por esto, resulta una tarea fundamental para las instituciones educativas enseñar la condición

2 González, J.M. (2017) señala que hablar de condición humana es ubicar nuestro ser en el planeta y en el universo, creer en lo común y en la diversidad humana, y más aún en lo que nos identifica y nos une como humanos. La condición humana va más allá de lo biológico, trascendiendo a la dimensión espiritual. La condición humana, vista desde la complejidad, incorpora un alto sentido de conciencia y ecoespiritualidad tanto en su sentido teórico como práctico.

humana, no desde una disciplina específica que llene de información a los estudiantes, sino desde una visión transdisciplinar, en la que cada una aporte a la comprensión de la misma. La formación de valores busca la formación integral y armónica de la personalidad, en la cual los valores tienen un papel central dentro del proceso formativo con una intencionalidad bien demarcada y precisa en todos los métodos, procedimientos y estrategias (Chacón, 2015).

En los escenarios de aprendizajes creativos, el proceso de formación estará permeado por la enseñanza de la comprensión, señalada por Morin (2006) como la base fundamental de lo dialógico que consolida la humanización de las relaciones entre los actores (docentes-estudiantes). En tal sentido, en estas relaciones humanas existen incomprensiones como el principio reduccionista que ha imperado en la educación y que resulta inhumano cuando se aplica a lo humano (Morin, 2006) ya que reduce un todo complejo a uno de sus componentes y aísla del contexto, produciendo incomprensión de todo lo que es global y fundamental. Es lo que nos impide entender que aquel que comete un delito no delinque en todas las esferas de su vida y tiene también sentimientos que forman parte de su personalidad.

Otra fuente de incomprensión señalada por Morin (2006) es el error en las comunicaciones humanas, y este error parte de la interpretación, en tanto la comunicación engloba la comprensión de una idea, un mensaje, una palabra, para la interpretación de la misma. Una percepción u opinión inadecuada es fuente de incomprensión.

La indiferencia es otro gran obstáculo para la comprensión. Esa indiferencia que nos aleja de quien no es igual a nosotros, de quien no piensa como nosotros, de quien tiene creencias diferentes a las nuestras y que nos hace indiferentes al sufrimiento y la desgracia del otro. En este sentido, y muy de la mano con la indiferencia, se encuentra el determinismo cultural, que lleva al convencimiento de que solo existe una certeza y una verdad absoluta que nos pertenece y desconoce la verdad del prójimo. Finalmente, como fuente de incomprensión se encuentra el miedo a la comprensión bajo la concepción

errada que comprender es lo mismo que excusar. Y es que comprender implica, en palabras de Morin (2006, p.134), "la necesidad de complejizar nuestro juicio frente a las acciones de las personas sin impedir la condena moral; Comprender no es reconocer la inocencia, ni abstenerse de juzgar, ni abstenerse de actuar, es reconocer que los autores de crímenes o infamias son también seres humanos".

Los *mandamientos de la comprensión*, propuestos por Morin, se constituyen en el cimiento de los principios didácticos de la humanización en los escenarios de aprendizajes creativos. Estos principios parten de la oposición al rechazo y la exclusión. El comprendernos primero a nosotros mismos, entendiendo nuestras debilidades y defectos. En la contraposición de ideas, argumentar en vez de excomulgar; superar el odio y el desprecio; evitar la venganza y el castigo desarrollando la conciencia en cada estudiante de las múltiples diferencias entre los seres humanos y la necesidad de la aceptación y la inclusión para el rescate de la humanidad de lo humano.

Por su parte, Humberto Maturana, al hablar de lo humano, señala que la característica fundamental que diferencia al hombre de los demás seres de la naturaleza es el lenguaje, definiéndolo más allá de un sistema simbólico para la comunicación, como un operar en coordinaciones consensuales de coordinaciones de acciones consensuales[3]. El lenguaje, por tanto, se encuentra permeado por las emociones, las cuales son decisivas para la acción dialógica en los escenarios de aprendizajes creativos. De todas las emociones, el amor es la emoción que constituye el dominio de acciones en el cual, las interacciones repetitivas con otros individuos legitiman al otro en la convivencia (Maturana, 2001). Por tanto, es en un escenario de amor donde se puede alcanzar la libertad y la confianza necesita para el fluir de

3 Las coordinaciones de acciones consensuales, definidas por Nolfa Ibañez (2004) a partir de los postulados del maestro Maturana, son aquellas en las que, para el observador, es evidente que existe un entendimiento práctico que deriva de una historia previa de interacciones recurrentes; cuando esta clase de coordinaciones se hace recursiva, es decir, cuando en el operar del niño o niña nuevas coordinaciones de acciones consensuales combinan las anteriores ya establecidas como resultado de su replicación, surge el lenguaje y en él, el mundo inicial del niño o niña.

la creatividad en los estudiantes al tratar de resolver problemas sociales, bajo condiciones de respeto y solidaridad.

Los escenarios de aprendizajes creativos, debe conllevar al respeto y aceptación por uno mismo para poder respetar y aceptar a los demás; en tal sentido, el docente debe posibilitar el desarrollo de experiencias que promuevan mencionados valores. Desde la postura filosófica de Martha Nussbaum (2012), las emociones representan una de las capacidades funcionales humanas centrales, que permite desarrollar vínculos afectivos con otras personas; pero, además, incluye la capacidad de vivir con otros, reconocer y mostrar interés por los otros, ser capaces de imaginar la situación del otro para proponer alternativas de solución y mejorar la situación de manera diferente.

En este sentido, Nussbaum (2010) señala que, tanto contenidos curriculares como métodos pedagógicos con los escenarios de aprendizajes, deben promover el intercambio respetuoso entre estudiantes procedentes de diferentes culturas, los cuales en su diversidad complementan la visión glocal del problema para la creación y cocreación de soluciones a la situación problema incorporando el concepto de *dimensión ética,* el cual otorga relevancia al papel que tienen *las ideas y concepciones éticas de la cultura en el sistema de la moral y los valores* (Chacón, 2015), como fundamento axiológico de los escenarios de aprendizajes creativos, contrastando la moralidad practicada en la convivencia social, con el deber ser y el ideal moral que conlleven al desarrollo humano necesario para lograr el progreso humanista en el proceso formativo.

En este sentido los docentes no deben ser transmisores asignaturistas sino, desarrolladores de un escenario de aprendizaje creativo y re-creativo con valores y trabajo colaborativo.

La humanización en los escenarios de aprendizajes creativos requiere el uso de contenidos y circuitos didácticos con estaciones que permitan desarrollar en los estudiantes, además de los conocimientos y habilidades propios del

saber, los valores y sentimientos que consoliden su sentido humano como base de las relaciones intersubjetivas en el contexto social. La comprensión del problema a resolver favorece el pensamiento crítico y la dialogicidad para comprender las diferencias que nos separan de los otros y validar el conocimiento en beneficio del surgimiento de nuevas ideas, redes, cocreación y relaciones con los demás.

Para alcanzar este propósito, la formación profesional requiere de un Enfoque Didáctico Humanista, a través de principios didácticos que giran alrededor de los componentes de estado y operacionales de la didáctica, logrando la connotación y convicción frente a los valores necesarios para alcanzar relaciones empáticas, respetuosas y solidarias en las relaciones intersubjetivas.

PRINCIPIOS DEL ENFOQUE DIDÁCTICO HUMANISTA

Se sustentan en la Teoría de los Procesos Conscientes de Carlos Álvarez de Zayas y el Enfoque ético, axiológico y humanista de Nancy Chacón. Los principios aquí propuestos responden a los componentes de estado y operacionales que constituyen la Teoría de los Procesos Conscientes, de la cual surgen los siguientes principios didácticos:

Primer Principio:
Los procesos de formación integral centrados en el Ser

Este principio busca desarrollar en los estudiantes que la formación gire alrededor del Ser; es decir, donde se privilegie el desarrollo de las potencialidades y capacidades para convertirlos en personas capaces de interactuar y buscar soluciones a problemas sentidos en la sociedad con sus congéneres para que exista la construcción de una mejor sociedad. Calva (2014) señala que la relación del ser humano con los demás parte siempre de la intersubjetividad espontánea estructural, la cual se convierte en el punto de partida hacia la construcción de comunidades humanas más o menos armónicas, más o menos sustentadas en la fraternidad, la solidaridad y el amor.

Un camino para posibilitar este tipo de relaciones intersubjetivas es, precisamente, una educación centrada en la integralidad del proceso de formación con escenarios de aprendizajes en el que no solo cuenten los saberes propios de cada disciplina sino que estos se conjuguen con el desarrollo de la creatividad que incluye, además de las relaciones entre individuos, situarse en el mundo natural en el que estamos donde tenemos la responsabilidad de convivir de manera armoniosa en medio de ella, resolviendo sus problemas y preservándola, lo que desde el enfoque moriniano sería, desarrollar *conciencia ecológica*.

En la medida que el hombre se identifica con su naturaleza terrenal puede desarrollar relaciones más amigables con su entorno y con las personas que en este habitan. Compete entonces a todos los actores educativos ser generadores de transformaciones que permitan formar seres humanos integrales, capaces de interactuar solidariamente con la naturaleza en la que vive y en comunicación dialógica con quienes le rodean.

Segundo Principio:
La enseñanza de valores como eje articulador en los escenarios de aprendizajes creativos

Este principio es trascendental en la construcción de escenarios de aprendizajes creativos, porque implica que el docente sea consciente de su rol y responsabilidad en cada jornada académica con contenidos que contribuyan al fortalecimiento de los valores para trascender del objetivo instructivo al objetivo educativo de la educación.

Este trabajo no puede ser aislado de cada docente; sino como un trabajo conjunto entre los miembros de la comunidad educativa, de tal forma que a través de los contenidos de cada asignatura o curso se propicie el fortalecimiento de estos valores y se llegue a ser connotados por el estudiante apropiándose de los mismos y reflejándolos en su práctica profesional. El *respeto* es considerado como el valor que sustenta el desarrollo de los demás

valores, en tanto respetar implica tolerar, aceptar las diferencias, comprender al otro, valorar sus intereses y necesidades, los cuales se convierten en la base para una sociedad inclusiva y armoniosa. El respeto a la diversidad, a la autonomía y a la dignidad del estudiante exige una práctica educativa coherente con este principio (Freire, 2004), en tal sentido, el docente y, en general, todos los espacios institucionales deben propiciar la aprehensión del mismo mediante experiencias ejemplificantes.

La alteridad implica en los escenarios de aprendizajes comprender al otro sin juzgarlo, respetando sus opiniones y puntos de vista. Para Nussbaum (Guichot, 2015) significa poder vivir con y para los otros, reconocer y mostrar preocupación por otros seres humanos, ser capaz de imaginar la situación de otro.

La *solidaridad*, aunada a la alteridad, se convierte también en un valor trascendental durante el proceso de formación profesional puesto que implica el apoyo y el interés por el otro en situaciones adversas, lo cual resulta esencial para el fluir de la creatividad al proponer alternativas de solución de manera eficaz y oportuna ante el problema.

En cuanto a la *comprensión*, o aptitud para entender al otro en su unicidad pero también en la diversidad, Morin en conversación con Roveda (2010) señala que la comprensión es el objeto de toda educación, de tal forma que las personas puedan ejercer su actuación de manera ética y ciudadana en todas sus dimensiones posibles y apunta que comprender incluye necesariamente un proceso de empatía, de identificación y de proyección, necesitando siempre apertura, simpatía y generosidad (Morin, 2006), componentes que son esenciales en los escenarios de aprendizajes creativos.

Tercer Principio:
De los temas transversales a la connotación de los valores

La apropiación de valores humanos consolida en los estudiantes los sentimientos necesarios para comprender y colocarse en el lugar del otro. No

obstante, para alcanzar este objetivo, se requiere que los valores se constituyan en temas transversales durante todo el proceso de formación y en cada uno de los momentos de interrelación del docente con el estudiante y del estudiante en todos los espacios académicos en los que se desenvuelve.

Sin embargo, estos contenidos no se pueden desarrollar de manera aislada sino en relación dialógica con todos los contenidos del plan de estudios, de tal forma que en su sistematicidad contribuyan, de manera contundente, a la formación de valores y sentimientos relacionados con la alteridad, la comprensión, la solidaridad y el respeto hacia el otro, logrando así la transformación de la personalidad del estudiante y se contribuya a la solución de problemas.

Por tanto, es menester que los docentes en la construcción de los escenarios de aprendizajes creativos definan metas de formación para cada nivel académico con el circuito didáctico y las estaciones a utilizar, logrando el desarrollo de las capacidades del estudiante en la construcción de conocimiento y el aprendizaje significativo para la connotación de los valores. En la medida que se logra una mayor motivación por parte de los estudiantes en el desarrollo de estos valores, se logra una mayor connotación por parte de los mismos, en tanto destacan la significación que éste les otorga en el proceso de creación para la solución de problemas.

Cuarto Principio:
El trabajo en equipo como condicionante de un escenario de aprendizaje creativo

El fortalecimiento de los valores con el uso de los circuitos didácticos y estaciones creativas y la capacidad dialógica se convierten en los pilares para la construcción de los escenarios de aprendizajes creativos. El trabajo grupal incentiva la participación de todos los estudiantes, el aprendizaje colaborativo permeado por el diálogo dialogal, interacción y la significación del contenido desarrollado, en tanto es valorado por quienes aprenden.

El aprendizaje basado en problemas, el juego planificado y las prácticas simuladas son métodos de aprendizaje que necesariamente requieren el trabajo en equipo y que se consideran podrían aportar al desarrollo de los valores necesarios para formación profesional.

El aprendizaje basado en problemas busca la participación activa del estudiante en la apropiación de su proceso de aprendizaje mediante la búsqueda, organización, análisis y utilización de la información para la solución de problemas de manera creativa afines a su quehacer como futuro profesional. A partir de este método, el estudiante tiene la necesidad de buscar la solución de los problemas no solo desde la dimensión cognitiva, sino también desde la dimensión afectiva y creativa, la cual se fortalece por la interacción con los demás estudiantes del grupo en la que se promueve el diálogo dialogal y la capacidad de escucha y construcción conjunta.

Cobra importancia por cuanto la solidaridad humana, según señala Álvarez (2014), es consecuencia de la participación perseverante del estudiante en la solución de problemas sociales, a partir de las cuales, emergen sus emociones más profundas. Sin embargo, el desarrollo del mismo requiere docentes con una adecuada formación pedagógica capaces de despojarse de los métodos tradicionales que poco aportan al aprendizaje significativo por métodos innovadores, interdisciplinarios y problémicos que aportan al desarrollo de la capacidad creativa del estudiante y a su formación integral.

El juego planificado descrito en el capítulo dos, es un método activo de enseñanza que facilita, de forma práctica, lúdica y en equipo, el aprendizaje significativo de los contenidos, a la vez que posibilita el afianzamiento de valores como la alteridad en tanto el estudiante asume diferentes roles que implican situaciones que deberá enfrentar durante su quehacer profesional. Es un método que promueve la humanización en los escenarios de aprendizajes puesto que favorece la interacción social de las personas y desarrollan la comunicación, el liderazgo y el trabajo en equipo (Gaete-Quezada, 2011),

necesarios para fortalecer la sensibilidad humana de los estudiantes y hacerlos líderes dentro de su comunidad.

En este sentido, el juego de roles como señala Shaap (2005), requiere que los estudiantes adopten perspectivas diferentes y posturas reflexivas acerca de la información representada por el grupo, que ineludiblemente conducirán al aprendizaje significativo desarrollador de creatividad que fortalece el compromiso y la responsabilidad de los estudiantes frente a su proceso de aprendizaje.

Otro método que también resulta de suma importancia en la formación profesional es la práctica simulada. Estas prácticas demandan la participación activa de los estudiantes y la búsqueda de solución a los posibles problemas que deba enfrentar durante la práctica de su ejercicio profesional, motivándolos a la toma responsable de decisiones, que incluye, no solo la dimensión cognitiva, sino la dimensión actitudinal de los estudiantes frente a dicho problema.

Independientemente del método que se utilice, es indispensable que se promueva el trabajo en equipo al interior de las actividades académicas de los estudiantes, para que a través de las mismas se consoliden los valores necesarios para lograr la formación humanizada que busca el Enfoque Didáctico Humanista.

Quinto Principio:
El diálogo y la escucha como garantes de un clima emocional apropiado en los escenarios de aprendizajes creativos

El clima emocional en el aula es trascendental para la construcción de escenarios de aprendizajes creativos y lograr la generación de conocimiento en los estudiantes universitarios. Es por esto que el docente debe propiciar desde su práctica educativa, un ambiente libre de presión y generador de confianza, que facilite el proceso de aprendizaje y el desarrollo de la creatividad en el estudiante, en el que además se promuevan experiencias y conte-

nidos que privilegien no solo la formación disciplinar, sino una formación que fortalezca su calidad humana y su interacción con otros individuos.

A través del diálogo se logra generar la confianza necesaria para el desarrollo de escenarios de aprendizajes libres de toda tensión, en tanto es el eje organizador de la convivencia humana y con su entorno (López, 2017). Como método, el diálogo exige un aprendizaje, puesto que, considerar un tema y debatir entre diferentes puntos de vista requiere desarrollar la capacidad de escucha, reconocer los argumentos de los demás, contrastarlos con los propios y elaborar mensajes claros (Martín, Puig, 2007), pero además es un valor, teniendo en cuenta que demanda tolerancia y aceptación ante puntos de vista divergentes; de ahí que se constituye en una de las formas de estimular la capacidad creativa de los estudiantes y la formación con sentido humano.

El diálogo propicia además un clima de respeto frente a la diversidad de opiniones, el desarrollo de la sensibilidad frente al contrario y la búsqueda de soluciones mediante el consenso, de tal forma que se logren acuerdos justos en beneficio del interés colectivo creando nuevas formas de resolver un problema. Es tarea del docente, lograr que los estudiantes valoren la diversidad como la mayor riqueza creativa del género humano entendiendo que solo a través del diálogo se logra enriquecer y complementar nuestra percepción de la realidad activando la estructura cognitiva mediante escenarios de aprendizajes propiciadores de la creatividad (Martínez, 2014, p.197).

El ejercicio dialógico permanente conlleva a la apropiación de los valores ya que propicia la generación de afectos y la sana convivencia, favoreciendo el clima emocional necesario para procesos significativos de enseñanza aprendizaje. Inherente al diálogo se encuentra la capacidad de escucha, de gran connotación para el profesional, convirtiéndose en una virtud esencial para el ejercicio profesional. Por tanto, la experiencia académica debe también propiciar experiencias que eduquen la emocionalidad del estudiante generando la capacidad de escucha (López, 2017, p.34).

Al respecto Freire (2004) señala que escuchar significa la disponibilidad permanente por parte del sujeto que escucha para la apertura al habla del otro, al gesto del otro, a las diferencias del otro. Es así entonces, como la formación se promueve cuando las clases se desarrollan en un escenario de aprendizaje de alegría y felicidad, con ausencia de tensión, de estrés, de amenaza y de ansiedad (Martínez, 1999). De esta forma, la relación dialéctica entre diálogo y escucha, favorece la tolerancia intersubjetiva, permitiendo no solo el clima emocional propicio para el desarrollo de las clases sino preparando a las futuras generaciones para la sana convivencia en sociedad.

El sistema de escenarios de aprendizajes creativos desde este enfoque, posibilita la implementación de la estrategia pedagógica en *Estaciones Activas,* la cual conecta el contenido del curso con los imaginarios y representaciones de los participantes de manera que se active en ellos la noosfera creativa, representada en las ideas, los pensamientos, la cultura y vivencias del estudiante, creando significantes de valor que propicien el anclaje cognitivo del nuevo concepto y lo apliquen al resolver un problema para la transformación de la cosmovisión sobre el objeto cognoscente.

Lo trascendental de la estrategia es la modificación de actitudes y prácticas al abordar el problema, usando como anclajes cognitivos la *inmersión en el problema* mediante el trabajo teórico-práctico, teórico o práctico en el contexto real; *visión sistémica* a partir de las vivencias del estudiante en el campo de acción realizando los circuitos de tareas construidos por el docente para estimular la noosfera creativa, el trabajo en equipo, cooperación en redes sinérgicas; la *cocreación* es factible mediante la socialización de hallazgos y sistematización del circuito de tareas durante las jornadas académicas para la construcción de conocimiento y la propuesta de alternativas de solución colectiva para el desarrollo de competencias.

La estrategia pedagógica Estaciones Activas se organiza a manera de bucle en cuatro estaciones: *análisis del campo de acción, transformación de prácticas, actuación interdisciplinar de solución y valoración de la actuación interdisci-*

plinar en la solución del problema. En este bucle se realiza reflexión y conexión microsistémica del conocimiento con los valores, principios y aptitudes del estudiante. El análisis del campo de acción ejercita la cognición del estudiante mediante la problematización a través de la cual el estudiante efectúa la inmersión con la búsqueda de información, estudiando el contenido, el contexto y generando la síntesis cualitativa sobre la caracterización del problema desde su realidad compleja, es decir, realiza el diagnóstico de la situación. Una vez realizado el estudiante pasa a la segunda estación: transformación de prácticas, esta implica la interacción docente-estudiante en una dinámica dialógica donde existe la negociación de ideas, intercambio de experiencias, diálogo dialogal y la toma de decisiones ante el problema, de manera que exista una sensibilización y capacitación en el estudiante para asumir nuevas prácticas, cambios de conductas y apropiación de nuevos hábitos que aporten a mejorar la situación hacia una condición ideal.

La tercera estación es la actuación interdisciplinar de solución, en ella el docente se sustenta en los principios didácticos de humanización explicados en el presente capítulo, con el propósito que el estudiante realice un trabajo en equipo para la intervención del problema, integrando saberes, disciplinas y sectores que posibiliten acciones articuladas creando una propuesta de acción que defina los aliados estratégicos, recursos necesarios y cronograma de acción para intervenir el problema. Y finalmente, la cuarta estación, valoración de la actuación interdisciplinar otorga importancia a las nuevas visiones y cosmovisión desarrollada en el estudiante al realizar la intervención para resolver el problema, aportando valor agregado a través de la creatividad a manera de innovación. Esta última estación es trascendental por las alternativas que propone el estudiante y la visión sistémica que desarrolla al efectuar combinaciones de lo cognitivo, humano, científico, contextual, recursos y aliados para emergencia de la mejor intervención.

La ciencia abierta de esta estación se convierte en el *modelo* que insta a la co-creación del estudiante en un trabajo en red y de equipo interdisciplinar propiciador de cambio, de construcción colectiva y de desarrollo de destrezas

cognitivas para la creación de soluciones ante los problemas sociales y complejos emergentes de la interacción con el contexto de cada disciplina.

Estaciones activas es una estrategia pedagógica creativa, humanizante y flexible que puede aplicarse en todas las disciplinas y contextos que requieran de un proceso educativo para el cambio de hábitos, conductas y transformación del pensamiento. Sus principios hologramático y holístico han permitido su aplicación en procesos de formación a grupos de la comunidad, como estrategia educativa en salud para la promoción de estilos de vida saludable y la prevención de enfermedades, así como en el sector de la agroindustria para la inocuidad de alimentos y bebidas.

Referencias Bibliográficas

Álvarez De Zayas, C. (2012). *Epistemología del caos*. 2ª ed. Cochabamba: Grupo Editorial Kipus.

Álvarez De Zayas, C. (2014). *Didáctica general: la escuela en la vida*. 9ª ed. Cochabamba: Grupo Editorial Kipus.

Álvarez De Zayas, C & Sierra, Lombardía. (2015). *Metodología de la investigación científica*. 7ª ed. Cochabamba: Grupo Editorial Kipus.

Arredondo-González, C. P., & Siles-González, J. (2009). Tecnología y Humanización de los Cuidados: Una mirada desde la Teoría de las Relaciones Interpersonales. *Index de Enfermería*, *18*(1), 32-36. Recuperado en 08 de mayo de 2016, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962009000100007&lng=es&tlng=es.

Becerra, J. & Cardenas, O. (2006). Los ambientes de aprendizaje en el aula. *Revista diario de Campo Educación, ambiente del salón de clase. 22*(3), 1-12

Bernaza Rodríguez, G. (2005). Una concepción didáctica basada en el aprendizaje colaborativo para la educación de posgrado. *Revista Cubana de Educación Superior. 25*(3), 23-36. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2422130

Bertalanffy, L. (1975). *Perspectives on general system theory*. New York: Braziller.

Briones Neira, C. (2011). *Escenarios Ecoformativos en la enseñanza universitaria.* (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona, España.

Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/buscar/tesis?querysDismax.DOCUMENTAL_TODO=brot+2014

Cabrera Cuervas, J. & De La Herrán Gascón, A. (2015). Creatividad, Complejidad y Formación: Un enfoque Transdisciplinar. *Revista Complutense de Educación. 26*(3) 505-526. Recuperado de https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/43876/46485

Calva, M. L. (2014). Ser persona y hacerse persona en el cambio de época: Desafíos para la formación integral en la escuela y la universidad*/ Being a person and become a person in the new era: Challenges for comprehensive education in school and college. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 44*(3), 61-81. Retrieved from https://search.proquest.com/docview/1628222510?accountid=45648

Cardona, A. 2000. Formación de valores: Teoría, reflexiones y respuestas. Editorial Grijalbo. México, D.F.

Carillo, Á. G. (1998). Humanidades, Humanismos y Humanismo Pedagógico. *Educación XX1, 1*, 15-25. Retrieved from https://search.proquest.com/docview/1112224080?accountid=45648

Castrillón López, L., & Alzate Liévan, G. (2012). Humanismo, Universidad y Empresa: La RSE desde la perspectiva Ética. *Revista Ciencias Estratégicas, 20*(27). Recuperado de https://revistas.upb.edu.co/index.php/cienciasestrategicas/article/view/1481

Chacón Arteaga, N. (2000). Humanismo y valores en la formación del profesional de la educación. El componente humanista y la formación de maestros cubanos. *Ciencia y Sociedad, XXV* (4). 490–533.

Chacón, N. (2015). Educación en valores: Retos y Experiencias. La Habana: Publicaciones Acuario.

Coll, C., Pozo, J., Sarabia, B. y Valls, E. (1994). *Los contenidos en la reforma.* Barcelona: Santillana-Aula XXI.

Comenio, J.A. (1998). Didáctica Magna. Octava edición. Ed. Porrúa: México. *En* Ángel Díaz Barriga. (2006). La educación en valores: Avatares del currículum formal, oculto y los temas transversales. *Revista electrónica de investigación educativa*, *8*(1), 1-15. Recuperado en 05 de octubre de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412006000100001&lng=es&tlng=.

Comenio, J. (1998). *Didáctica Magna*. México: Editorial Purrúa. Recuperado de http://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38864.pdf

Consejo Nacional de Política Económica y Social, República de Colombia. (4 de diciembre de 2015). *Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación 2015-2025*. [Documento CONPES]. Recuperado de http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/noticias/conpes-borrador-cti.pdf

Cortina, A. (2000). Ética Mínima. Editorial Tecnos S.A. Madrid.

Cortina, A. (2002). Educación en valores y responsabilidad cívica. Editorial El Búho, Ltda. Bogotá, D.C.

Chirinos Morelo, N. (2014). *Estrategias metacognitivas en el proceso de investigación científica*. (Tesis Doctoral). Universidad de Córdoba, España. Recuperado de https://helvia.uco.es/handle/10396/11542

De Bono, E. (1990). *Ideas para profesionales que piensan*. 1ª ed. Barcelona: Ediciones Paidós.

De Bono, E. (1994). *El Pensamiento Creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. 1ª ed. Barcelona: Ediciones Paidós.

De Bono, E. (1995). *Pensamiento Creativo*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Delgado Fernández, M. & Solano González, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista electrónica Actualidades Investigativas en Educación, 9*(2), 1-21. Recuperado de http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027

De la Herrán Gascón, A & Paredes Labra, J. (2008). *Didáctica General: la práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: McGraw-Hill.

De la Torre, S. (2001). *Calendario de la formación creativa*. Barcelona: PPU Autores.

De la Torre, S, & Violant, V. (2001). Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. *Revista Creatividad y Sociedad, 3*, 10-35. Recuperado de http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf

De la Torre, S & Violant, V. (2003). *Creatividad Aplicada*. Barcelona: PPU/Autores. Recuperado de http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion_creatividad.pdf .

De la Torre, S. (2006). El diálogo analógico creativo: una estrategia de aprendizaje y evaluación integrador. *Revista de Teoría, Educación y Práctica Educativa*. (19), 59-75. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2143731

De la Torre, S & Violant, V. (Coord.). (2006). *Comprender y Evaluar la creatividad: cómo investigar y evaluar la creatividad*. Málaga: Ediciones Aljibe, S.L.

De la Torre, S., & Moraes, M. (2004). Sentipensar:fundamentos e estratégias para reencarnar a educaçao. Editora Vozes.

De la Torre, S. (2007). *Transdisciplinariedad y Ecoformación: una nueva mirada sobre la educación*. Madrid: Editorial Universitas S.A.

De la Torre, S. (2009). La universidad que queremos. Estrategias creativas en el aula universitaria. *Revista Digital Universitaria, 10*(12), 1-17. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art89/art89.pdf

De la Torre, S., Pujol Maura, M. (coord.). (2010). *Creatividad e Innovación: enseñar e investigar con otra ciencia*. Madrid: Editorial Universitas, S.A.

De la Torre, S. (2012). *Instituciones Educativas Creativas: Instrumento para valorar el desarrollo creativo de las Instituciones Educativas (VASDECRIE)*. Barcelona: Editorial Círculo Rojo.

Díaz Barriga, Á. (1998). La investigación en el campo de la didáctica. Modelos históricos. *Perfiles Educativos*, (80) Recovered from http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13208002

Díaz Barriga, Á. (1999). Didáctica y curriculum. Convergencia en los programas de estudio. 1era reimpresión. México: Paidós Ecuador.

Díaz Barriga, A. (2006). La educación en valores: Avatares del currículum formal, oculto y los temas transversales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 8* (1). Consultado el día 8 de mayo de 2016 en: http://redie.uabc.mx/vol8no1/contenido-diazbarriga2.html

Díaz, B. Á. (2006). La investigación en el campo de la didáctica: modelos históricos. México, D.F., MX: Red Perfiles Educativos. Retrieved from http://www.ebrary.com

Elisondo Romina, C., Donolo Danilo, S & Rinaudo María, C. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*, (4), 1-16. Recuperado de http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/112/public/112-98-2-PB.pdf

Escribano, A. (2008). El Aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en Educación Superior. Narcea, S.A. de Ediciones. España.

Esteve Mon, F. (2008). Análisis del estado de la creatividad de los estudiantes universitarios. *Revista Universidad de Girona*, Univest 08. Recuperado en https://www.researchgate.net/publication/221680107_Analisis_del_estado_de_la_creatividad_de_los_estudiantes_universitarios

Freire, P. (1968). *Pedagogía del Oprimido.* Recuperado de http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf

Freire, P. (2004) Pedagogía de la Autonomía. Sao Paulo: Paz e Terra.. https://practicasdelaen2.files.wordpress.com/2016/07/freire-pedagogc3a-da-de-la-autonomc3ada.pdf

Fullan, M. y Hargreaves A. (1999). La Escuela que queremos. *En* Los objetivos por los cuales vale la pena luchar. Amorrortu editores, S.A. Buenos Aires – Argentina.

Garzón Castrillón, M. (2015). La capacidad dinámica de aprendizaje. *Revista Desarrollo Gerencial, 10*(1), 1-19. Recuperado de file:///D:/Downloads/3009-Resultados %20de %20la %20investigaci %C3 %B3n-5206-7-10-20181106.pdf

Gaete-Quezada, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores, 14*(2), 289-307. Retrieved from https://search.proquest.com/docview/921331342?accountid=45648

González Velasco, J. (2013). *Aula Mente Social: pensamiento transcomplejo*. Barranquilla, Colombia: Ediciones Universidad Simón Bolívar.

González, J.M. (2012). Prácticas Educativas Transcomplejas, una pedagogía emergente. Tomo II. Barranquilla, Universidad Simón Bolívar.

González, J.M. (2017). Ciudadanía Planetaria. Imprenta Prisa Ltda. Bolivia.

González, E.M. (2006). Sobre la hermenéutica o acerca de las múltiples lecturas de lo real. Medellín: Sello Editorial Universidad de Medellín.

González Agudelo, E. M. (2011). Sobre la experiencia hermenéutica o acerca de otra posibilidad para la construcción del conocimiento. *Discusiones Filosóficas*, *12*(18), 125-143. Retrieved May 11, 2016, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-61272011000100007&lng=en&tlng=es.

Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. 1ª ed. Costa Rica: Editorial de la Universidad Estatal a Distancia.

Gordon, W. (1961). *Synectics. The development of creative capacity*. 1ª edición. Estados Unidos de América: Editorial Harper.

Grisales-Franco, L. (2012). Aproximación histórica al concepto de didáctica universitaria. *Educación y Educadores, 15*(2), 203-218. Retrieved from http://search.proquest.com/docview/1323499248?accountid=45648

Guichot-Reina, V. (2015). El «Enfoque de las Capacidades» De Martha Nussbaum y sus Consecuencias Educativas: Hacia una Pedagogía Socrática y Pluralista/The martha nussbaum's «capability approach» and its educational consequences: Towards a socratic and pluralistic pedagogy/L›«approche des capabilités» de martha nussbaum et ses conséquences en matière d›éducation: Vers une pédagogie socratique et pluraliste.

Guzmán, A., Calderón, M. (2004). Orientaciones didácticas para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Ed. Amigo del Hogar. 2ª. Edición. Santo Domingo.

Hernández, Ileana., Pereda, J., & Díaz, L. (2010). Pertinencia de la concepción humanista desde los fundamentos socioeducativos y filosófico-educativos en la formación médica. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, *14*(3), 38-43. Recuperado en 03 de mayo de 2016, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942010000300008&lng=es&tlng=es.

Hervás Alvilés, R. (2005). *Estilos de enseñanza y aprendizaje en escenarios educativos*. 1ª ed. Granada: Editorial Grupo Editorial Universitario. Recuperado de file:///D:/Downloads/164-Texto %20del %20art %C3 %ADculo-748-1-10-20070401.pdf

Hildebrand, D. (2009). La importancia del respeto en la educación. Educación y Educadores, 7, 221-228. Recuperado de http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/557/650

Ishii, M. (2010). *Implementing character education at public schools, focusing on sathya sai education in human values: A case study of sathya sai school, leicester, U.K. and india* (Order No. 3439697). Available from Education Database; ProQuest Central; ProQuest Dissertations & Theses A&I. (851705504). Retrieved from http://search.proquest.com/docview/851705504?accountid=45648

López, J., Eduardo Ortiz. (2017). El diálogo como apuesta ética en las escuelas pluralistas. *Teoría de la Educación; Revista Interuniversitaria, 29*(2), 25-39. doi:http://dx.doi.org/10.14201/teoredu2922539

Martín X. y Puig J. (2007). Las siete competencias básicas para educar en valores. Editorial Graó, de IRIF, S.L. 1ª edición. Barcelona – España.

Martínez Miguélez, M. (2007b). *El Paradigma Emergente: hacia una nueva teoría de la racionalidad científica*. 2ª ed. México D.F: Editorial Trillas.

Martínez Miguélez, M. (1999). La psicología humanista: un nuevo paradigma psicológico (2a ed.). Ciudad de México, México: Trillas.

Martínez Miguélez, M. (2006) Ciencia y arte en la metodología cualitativa. 2ª ed. México: Trillas.

Martínez Miguélez, M. (2009). Dimensiones básicas de un desarrollo humano integral. Polis. *Revista de la Universidad Bolivariana, 8*(23), 2009, p. 119-138.

Martínez Miguélez, M. (2014). El conocimiento y la ciencia en el siglo XXI y sus dificultades estereognósicas. Ediciones Universidad Simón Bolívar. Colombia.

Maslow, A. (1991). Motivación y Personalidad. Ediciones Díaz de Santos, S.A. Madrid: España.

Maturana, H. (2001). Emociones y Lenguaje en Educación y Política. Ed. Dolmen Ensayo (10ª ed.). Santiago, Chile.

McLaren, P. (2012). La Pedagogía Crítica Revolucionaria: el Socialismo y los desafíos actuales. Ediciones Herramienta Colección Pensamiento Crítico. Argentina.

Mendoza Guerra, J. (2006). *Innovación por lo alto: Imaginación y acción en la empresa*. 1ª edición. Bogotá, Colombia: Editorial Asesores del 2000.

Mendoza Guerra, J. (2015). *El impacto de la formación en creatividad sobre el aprendizaje en la educación avanzada: Caso Universidad Simón Bolívar. (proyecto de investigación).* Universidad Simón Bolívar, Barranquilla, Colombia.

Mendoza Guerra, J. (2018). *Competitividad e innovación: el poder competitivo de la innovación*. Ediciones Universidad Simón Bolívar. Barranquilla, Colombia: Ediciones Universidad Simón Bolívar.

Ministerio de Edcación Nacional (2010). Decreto 1295 de 2010 Por el cual se reglamenta el registro calificado de que trata la Ley 1188 de 2008 y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior. Disponible en internet https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-229430_archivo_pdf_decreto1295.pdf

Morin, E. (1999). Los siete saberes para la educación del futuro. Unesco. París, 1999.

Morin, E. Ciurana, R. Motta, R. (2002). Educar en la era planetaria. Editorial Gedisa, Barcelona - España.

Morin, E. (2006). El Método VI. Editorial Cátedra, 2006.

Naranjo, R. (2018, 20 de septiembre). Entrevista a experto de Mónica Gómez Barbosa [Grabación en cinta]. Proyecto Escenarios de Aprendizajes Creativos en Educación Avanzada: Maestrías. Archivos de investigación. Barranquilla, Colombia.

Nussbaum, M. C. (2010) Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades. Buenos Aires, Katz Editores.

Nussbaum, M. C. (2012) *Crear capacidades. Propuestas para el desarrollo humano.* Barcelona, Paidós.

Nauta, W.J. "The problema of the frontal lobe: a reinterpretation", en *The Psychiatric Research,* 8, 1971, 167-187. *En* M. Martínez Miguélez (1999). La psicología humanista: un nuevo paradigma psicológico (2a ed.). Ciudad de México, México: Trillas.

Osborn, (1953). *Applied imagination: principles and procedures of creative problem-solving*. 1ª ed. Estados Unidos de América: Editorial Scribner.

Osorio, A. M. (2014). Una aproximación a la Ética y los valores en José Martí. Cuba: Editorial Universitaria. Retrieved from http://www.ebrary.com

Orellana Peña, C. M. (2014). Médicos humanistas. Persona y bioética. pers. bioét. 2014: 18(1). 57-69.

Organización Mundial de Propiedad Intelectual, (OMPI, 2017). *Indicadores mundiales de propiedad intelectual*. Ginebra - Suiza. Recuperado en http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_943_2017.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO, 1998). *Los cuatro pilares de la educación. En: Informe de Jacques Delors para la Unesco, "La educación encierra un tesoro. Educación para el siglo XXI"*. Recuperado en http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO, 2008). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Garantizando la educación con calidad para todos. Informe Regional de Revisión y Evaluación del Progreso de América Latina y el Caribe hacia la Educación para todos en el marco del proyecto Regional de Educación*

(EPT/PRELAC)-2007. Recuperado en https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos %20 %20Bibliografia/Attachments/71/77.pdf

Pérez, JA, Hernández, L. García García LE, Cid Rodríguez MC, Hernández Díaz O, Martínez Abreu J. (2014). Importancia de la orientación educativa en la formación de valores en las universidades de Ciencias Médicas. Rev Méd Electrón [Internet]. 2014 Jul-Ago [citado: fecha de acceso]; 36(4). Disponible en: http://www.revmatanzas.sld.cu/revista %20medica/ano %202014/vol4 %202014/tema13.htm

Ponti, F. (2010). *Los Siete Movimientos de la Innovación*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Ponti, F & Ferrás, X. (2006). *Pasión por innovar*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Prado Díez, D. (2006). *Activadores e inhibidores de la creatividad: múltiples bloqueadores, desbloqueadores y estimuladores de la creatividad*. En De La Torre, S y Violant, V. (Coord.), Comprender y evaluar la creatividad: un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza (pp. 217-227). Málaga: Ediciones Aljibe.

Pujol, A. (2017). Estrategias didácticas para la adquisición de actitudes, valores y normas desde una perspectiva transdisciplinar. Ciudadanía Planetaria. 1ª. Edición. PRISA, Ltda. Bolivia.

Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas: la revolución que está transformando la educación*. 1ª ed. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

Rogers**,** Carl R. (1983) *Libertad y creatividad en la educación*. Paidós Educador, México. *En* M. Fullan, y A. Hargreaves, (1999). La escuela que queremos. Amorrortu editores, S.A. Buenos Aires – Argentina.

Romero Hernández, J., Vuelvas Salazar, B & Villegas Tapia, M. (2011). *La formación pedagógica en didácticas emergentes*. México: Editorial Académica Española.

Roveda, A. H. (2010). Los principios fundamentales de la educación del siglo XXI. *Signo y Pensamiento, 29*(56), 434-440. Retrieved from https://search.proquest.com/docview/880270509?accountid=45648

Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *Revista de Educación a Distancia*, RED, 32, 1-23. Recuperado en https://www.um.es/ead/red/32/salinas.pdf

Salinas J., De Benito B. & Lizana A. (2014). *Competencias docentes para los nuevos escenarios de aprendizaje*. Revista interuniversitaria de

formación del profesorado, 28 (1), 145-163. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/274/27431190010.pdf

Savater, F. (1997). El valor de educar. 2ª edición. Editorial Ariel, S.A. Barcelona.

Solarte Ruano, M. (2004). Pedagogía de la creatividad: aportes a la psicolingúistica a la pedagogía para formar estudiantes reflectivos y creativos. Revista Hechos y Proyectos del Lenguaje. (13), 1-15. Recuperado de http://revistahechos.udenar.edu.co/wp-content/uploads/2012/04/133.pdf

Sosa, L., Espinosa, A., Corne Carmenate, A., Corne Sosa, R., Reyes Corne, E., Maidelis, & Leal Felipe, M. (2016). Acciones para reforzar los valores responsabilidad y humanismo en los futuros profesionales de la salud. *EDUMECENTRO*, *8*(1), 96-110. Recuperado en 29 de abril de 2016, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742016000100008&lng=es&tlng=es