

XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2006.

Pensamiento creativo para la sociedad del aprendizaje.

Freiría, Jorge Eduardo.

Cita:

Freiría, Jorge Eduardo (2006). *Pensamiento creativo para la sociedad del aprendizaje. XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-039/288>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/e4go/OS3>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

PENSAMIENTO CREATIVO PARA LA SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE

Freiria, Jorge Eduardo
SeCyT. Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

El acceso informático no garantiza procesos originales de pensamiento, son necesarias estrategias cognitivas, pasar de una sociedad de la información a la del aprendizaje donde los estudiantes puedan desarrollar y construir tales estrategias. La educación superior debe brindar métodos basados en aprender a aprender; pasando de transmitir conocimiento a generarlo. Hay dos grandes concepciones sobre aprehensión de conocimientos: aprendizaje significativo/creativo (por descubrimiento o constructivo) y repetitivo/canónico. Aprender, según cada perspectiva, es adquirir información conceptual o memorística. La primera desarrolla actividades para "enseñar a pensar", "aprender a aprender", es aprendizaje del proceso de aprendizaje, la otra es pasiva, receptiva, rígida. El Pensamiento Creativo, particular abordaje cognitivo creativo, implica originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez y funciona como estrategia de aprendizaje. Es una herramienta cognitiva que permite encontrar soluciones a problemas diversos de manera original, se opone al reproductivo pensamiento canónico, plantea nuevas formas de encarar la enseñanza-aprendizaje universitaria, permite encontrar significaciones. Las estrategias del pensamiento creativo se desarrollan en los Programas de Intervención: diseño, organización y aplicación de actividades articuladas durante la interacción docente-alumno, volcadas al logro o mejoramiento de una práctica, la enseñanza-aprendizaje universitaria. La implementación de estas estrategias cognitivas apunta a constituir la Sociedad del Aprendizaje.

Palabras clave

Pensamiento creativo Aprendizaje Estrategias cognitivas

ABSTRACT

CREATIVE THINKING FOR THE SOCIETY OF LEARNING

Neither the Society of the Information nor the computer science access guarantees original processes of thinking. They are necessary cognitive strategies, to happen to the Society of the Learning where the students can develop and construct the knowledge. The Universities must offer methods based on learning to learn; stopping to transmit knowledge to generate it. There are two great conceptions on apprehension of knowledge: creative learning (by constructive discovery) and "canonical". To learn, according to each perspective, is to acquire conceptual or memorized data. The first develops activities for "teaching to think", "to learn to learn", the other is passive, receptive, rigid. The Creative Thinking, particular cognitive boarding implies originality, flexibility, plasticity and fluidity and works like learning strategy. It is a cognitive tool that allows finding solutions to diverse problems of original way, against the reproductic canonical thinking, raises new forms to face the university education-learning, and allows finding meanings. The strategies of the creative thinking are developed in the Programs of Intervention: design, organization and application of activities articulated during the interaction teachers-students, overturned to the r improvement of a practice, the university education-learning. The implementation of these cognitive strategies aims to constitute the Society of the Learning.

Key words

Creative thinkng Society of learning Cognitive strategies

Las nuevas tecnologías han dado lugar a grandes cambios en la vida humana y nuevas formas de entender la cultura. Todas las instituciones, incluidas las de educación superior (IES) quedaron envueltas en su maremagnum. Se habla de "sociedad de la información", concepto que pasa a ser bien de consumo, objeto mítico. Pero no podemos considerar que la información tenga carácter cognitivo. El acceso informático no garantiza procesos originales de pensamiento. Se deben poseer estrategias cognitivas que analicen la información, la deconstruyan, la signifiquen.

CONSTRUIR LA SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE

Como solución, se quiso pasar a la Sociedad del Conocimiento. Pero tal Sociedad del Conocimiento debe ser una Sociedad del Aprendizaje. Andy Hargreaves (2003) se centra en la consideración de los retos y desafíos que la sociedad del conocimiento plantea a la educación: graves costos, exclusión, inseguridad, erosión de instituciones públicas en beneficio del interés privado, incremento de fundamentalismos étnicos y religiosos. Superar esto conduce a crear comunidades de aprendizaje.

LA GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Hoy, las agencias que promueven políticas de desarrollo educativo revisan su mirada acerca de la educación superior. De haber puesto énfasis en los niveles básicos han pasado a considerar que la riqueza de las naciones reside en el conocimiento que posean y puedan generar (Freiria, 2005). Esto se corresponde con una mayor demanda universitaria, observable tanto en Argentina como en nuestra América, masivo aumento de matrícula y del número de universidades (Lema, 2003). En tres décadas la población estudiantil creció cinco veces. Pero un 55% abandona durante el primer año y un 63% se pierde en los primeros años (entre otros factores, por no tener destrezas para el aprendizaje universitarios, falta de adecuadas estrategias). Tal expansión de la educación superior, observable en todas las sociedades modernas, parece tener correlato en la disminución de la calidad. (Carlos Marquis, 2005), dan cuenta de la creciente preocupación por la calidad educativa en condiciones de incremento de matrícula y restricciones financieras. Existe consenso sobre la importancia de la calidad y equidad de la enseñanza universitaria. Reconociendo el valor de la educación como herramienta de progreso social y personal, la búsqueda de calidad no debe hacerse a expensas de la equidad (Juan Carlos Tedesco, 2000). Caracteriza a la cultura actual reconocer al conocimiento como uno de sus principales valores y presionar para que sus integrantes aprendan. Pero no debemos dejar de preguntarnos ¿qué entendemos por aprender? Experiencias educativas muestran que con nuevos modelos de aprendizaje que no privilegien prácticas tradicionales es posible dar cobertura a los educandos sin desmedro de la calidad (Palacios Blanco 2000). En otras palabras, crear ambientes de aprendizaje, donde el estudiante pueda adquirir estrategias adecuadas. La educación superior, instrumento esencial para enfrentar los desafíos modernos, debe presentar métodos pedagógicos basados en el aprender a aprender; trasladando el énfasis puesto en la transmisión del conocimiento hacia el proceso de su generación (Wietze de Vries, 2004) "SE MUCHO, PERO NO COMPRENDO NADA" (Una alumna universitaria)

Hay dos grandes concepciones sobre cómo se realiza la aprehensión de conocimientos, los aprendizajes significativo y aquellos repetitivos. Ambos remiten al vínculo entre el contenido nuevo y los conocimientos previos: ya es clásico que si el alumno establece relaciones "sustantivas y no arbitrarias" entre el nuevo material y lo ya aprendido, si integra el nuevo conocimiento en su estructura cognitiva y puede atribuirle significado, habrá producido un cambio conceptual (nota 1) o aprendizaje significativo. (David Ausubel et al, 1983). Necesitará valerse de aquellas estrategias cognitivas que denominamos pensamiento creativo. Si por el contrario, el alumno no establece dicha relación y realiza un aprendizaje repetitivo o mecánico, solo recordará los contenidos durante un período de tiempo más o menos largo, pero no habrá modificado su estructura cognitiva ni construido nuevos significados. (En nuestra categorización habrá empleado pensamiento canónico). Los aprendizajes canónico y creativo pueden ser llamados también a) aprendizaje por recepción o repetitivo y b) aprendizaje por descubrimiento o constructivo. El primero es aquel donde el alumno recibe los contenidos en su forma acabada. No necesita realizar ningún descubrimiento, solo incorporar el material y ser capaz de reproducirlo cuando le sea requerido. En actitud pasiva, los asimila al pie de la letra, linealmente. Los teóricos receptivistas creen que el aprendizaje consiste en memorización, repetición y realización de ejercicios mecánicos. Esta perspectiva se funda en la teoría conductista, que sostenía (¿sostiene?) que el aprendizaje no es un hecho mental sino un comportamiento, basado en formación de hábitos, refuerzo, condicionamiento, imitación. El aprendizaje por descubrimiento o constructivismo cognitivo, alude a aprendizajes significativos, donde el contenido no es dado en forma acabada sino que el alumno debe descubrir su estructura. Los nuevos conocimientos se relacionan de modo no arbitrario o lineal con los previos y el alumno puede dotar de significado a los contenidos que asimila. El aprendizaje, según cada una de esas perspectivas, consistiría en la adquisición de información, en forma memorística o conceptual. Esta última se implementa mediante actividades dirigidas a "enseñar a pensar" o "aprender a aprender", o sea un aprendizaje del proceso de aprendizaje, basado en una actitud de apertura ante la experiencia y el proceso de cambio (Freiria, 2004). Aprender a aprender, sin lugar a dudas el objetivo más ambicioso e irrenunciable de la educación, equivale a ser capaz de realizar aprendizajes significativos en una amplia gama de situaciones y circunstancias (Claxton, 2001). Tiene lugar cuando el estudiante percibe el estudio como algo importante para él y participa de manera responsable en el mismo.

EL PENSAMIENTO CREATIVO

Entramos ahora en nuestra propuesta sobre cómo gestionar el aprendizaje y la enseñanza. Entendemos por pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento, un modo particular de abordaje cognitivo, que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez y funciona como estrategia en la formulación, construcción y/o resolución de situaciones problema en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber. A diferencia de aproximaciones dirigidas a identificar la creatividad artística (Sternberg, 2001), en la aproximación al pensamiento creativo buscamos la comprensión de los procesos cognitivos que se ponen en juego en el aprendizaje, por medio de los métodos y conceptos de la psicología cognitiva constructivista (Freiria et al, 2004). En nuestra práctica universitaria, corroborada por los Proyectos de investigación que hemos desarrollado, observamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje dos formas generales de actividad cognitiva, pensamiento canónico y pensamiento creativo.

Si bien el creativo se complementa con la utilización del canónico (que definimos como el pensamiento que desarrollado conforme a esquemas y preceptos preestablecidos), este

último, aunque necesario para ciertos aprendizajes, puede convertirse en obstáculo, al dar lugar a estrategias excesivamente reproductivas. Debemos establecer las diferencias entre el creativo, que favorece adquisición significativa del conocimiento y este tipo de pensamiento que se desarrolla conforme a procesos memorísticos, no analíticos, reiterativos, etc., dificultando tal adquisición.

El pensamiento creativo es una modalidad cognitiva que permite encontrar soluciones a problemas diversos de manera original, en esto se opone al canónico, en tanto este es reproducción. Su implementación plantea una nueva forma de encarar la gestión enseñanza-aprendizaje universitaria, al dar lugar a un proceso que se invierte de nuevas significaciones, donde el alumno incorpora el modelo de aprender a aprender. El pensamiento creativo optimiza la enseñanza-aprendizaje y puede ser desarrollado.

Construir estas estrategias pedagógicas del pensamiento creativo posibilita que el alumno pueda replantearse su lugar de "escriba" permanente de palabras ajenas y repetidor dependiente y ocupe el lugar de sujeto crítico, en permanente proceso de desarrollo, gestor de su propio aprendizaje (Freiria y Feld, 2003).

PROBLEMAS Y APRENDIZAJE

Carruthers (2002), propone que resolver problemas implica los mismos procesos cognitivos que formularlos. Un problema se define como una situación en la cual un individuo desea hacer algo, pero desconoce el curso de acción necesario para lograrlo. Las restricciones son los factores que limitan la vía para llegar a la solución y los métodos son las estrategias que los sujetos implementan para lograrla.

Claxton (op cit) se hace eco de una divertida anécdota sobre un maestro en un barrio marginal de los Estados Unidos. Este le pidió a un niño negro que resolviera un problema, que le dijera cuántas patas tiene una langosta. El niño miró tristemente al maestro y le contestó: "¡Ojalá tuviera yo los mismos problemas que usted!". El término problema puede hacer referencia a situaciones muy diferentes en función de las personas que las consideren, de sus expectativas y del contexto en que se produce la situación. Enseñar a resolver problemas en el ámbito de las IES no consiste sólo en dotar a los alumnos de estrategias sino también de crear en ellos la actitud de enfrentarse al aprendizaje como un problema al que hay que encontrar respuesta, enseñar a plantearse problemas, a convertir la realidad en un problema que merece ser indagado y estudiado, a gestionar aprendizaje. En lugar de buscar respuestas elaboradas por otros, sean el libro de texto, el profesor o la televisión.

Siempre, al encarar un problema, es necesaria una estrategia de resolución.

Las estrategias son útiles como métodos para resolver problemas de aprendizaje. Para acceder a la Sociedad del Aprendizaje no sólo se debe aprender contenidos, se debe aprender a aprender, es decir, organizar el propio aprendizaje. Una forma de "aprende a aprender" es poder usar los aprendizajes en situaciones distintas de aquellas donde se los adquirió. La transferencia desde otras situaciones da lugar a creatividad cognitiva.

Las estrategias que nosotros implementamos para el desarrollo del pensamiento creativo en la institución universitaria se incluyen dentro de los llamados Programas de Intervención. Consisten en el diseño, organización y aplicación de un conjunto articulado de actividades que son volcadas en una acción dedicada al logro o mejoramiento de una práctica, en este caso gestión de enseñanza-aprendizaje universitarios, aplicado en la interacción docente-alumno. La intervención enfoca la construcción, aplicación y análisis de contenidos curriculares y formas de abordarlos y es administrada primero a docentes, para la posterior aplicación a sus alumnos. Los participantes tienen rol activo en el diseño del Programa,

deciden sobre el mismo.

Se desarrolla con el fin de alcanzar metas donde encarar, comprender e incorporar la significación de las situaciones que se plantean. Comienza con la planificación, consistente en el diseño y/o adaptación del Programa y la organización de su desarrollo. Se procede luego a su aplicación y en el cierre se evalúa lo realizado. Los resultados de la aplicación del Programa, en el curso de las investigaciones desarrolladas, han mostrado transformaciones en los docentes (en el manejo de contenidos curriculares, prácticas pedagógicas y cambios en sus concepciones, intervenciones y evaluación) y alumnos (aprendizaje creativo y significativo, conocimientos y estrategias de aprendizaje) (Freiria y Feld, 2005).

INVESTIGANDO EL PENSAMIENTO CREATIVO

Nuestro estudio del Pensamiento Creativo como instrumento cognitivo que permite la gestión de enseñanzas y aprendizajes significativos mediante el conjunto de estrategias que denominamos "Programa de Intervención, comenzó desarrollándose de manera monodisciplinar (equipo, docentes y alumnos de Psicología), desde la Cátedra de Psicología (Freiria), del Ciclo Básico Común de la Universidad de Buenos Aires, siendo la población de estudio docentes y alumnos de la misma. Los docentes recibieron el entrenamiento en el Programa por parte del Equipo de Investigación y lo retransmitieron a sus alumnos. Se concluyó que modelos como el investigado resultan útiles en la gestión de la enseñanza y aprendizaje universitarios. Dado que el objetivo de nuestra tarea apunta a conocer y optimizar las prácticas de aprendizaje y enseñanza en el nivel superior, por un lado y en función de los resultados y las consideraciones realizadas, por otro, el Proyecto de investigación se reformuló como Proyecto integrado, teniendo gravitación dentro del mismo lo interdisciplinario, desarrollándose en otros ámbitos disciplinares a fin de continuar investigando el Pensamiento Creativo en el aprendizaje y la enseñanza a nivel superior. (nota 2)

La reformulación del Proyecto investiga la gestión de aprendizaje y enseñanza de los alumnos de Conocimiento Proyectual. Partiendo del supuesto de que, en cuanto al aprendizaje, en estos alumnos habría diferencias entre los niveles del "hacer" y de "conceptualizar", la Hipótesis que manejamos es la siguiente:

La aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en la implementación y desarrollo de Programas de Intervención fundadas en pensamiento creativo en docentes y estudiantes universitarios disminuye en estos últimos la brecha que pueden presentar entre los niveles del "hacer" con el de "conceptualizar" y aumenta y posibilita desarrollos materiales y conceptuales que tienen como resultado aprendizajes significativos. (Feld, 2003)

Se ha diseñado un instrumento objetivo, Prueba diagnóstica de entrada y salida, para ver el aprendizaje significativo desarrollado por los alumnos; se ha construido un Baremo Jurado, para su evaluación y se trabaja con docentes y alumnos en el desarrollo e implementación de estrategias.

BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, D. P., NOVAK, J. D. (1983), "Psicología Educacional", Ed. Trillas, México.
- CARRUTHERS, P. (2002), "Human creativity: Its Cognitive Basis, its Evolution, and its Connections", *British Journal for the Philosophy of Science* N° 53 Issue 2, Pág. 225-249.
- CLAXTON, G., (2001), *Aprender. Retos para la formación*. Barcelona, Paidós.
- DE VRIES, W. (2004), *¿Es posible una educación superior masiva y selectiva?*, México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
- FELD, J. S. (2003) "Resultados preliminares de la aplicación de programas de intervención en la enseñanza- aprendizaje del pensamiento creativo como instrumento cognitivo". X Jornadas de Investigación- Psicología UBA Tomo I. Pág. 218. Bs. As.
- FREIRIA, J. E. (2005), *La gestión de la enseñanza y el aprendizaje universitarios*, Actas del V COLOQUIO DE GESTIÓN UNIVERSITARIA DE AMÉRICA DEL SUR, Mar del Plata.
- FREIRIA, J. E. et al, (2004), *Pensamiento Creativo, Instrumento Cognitivo*, Departamento de Humanidades, CBC, UBA y Proyecto Editorial, Buenos Aires.
- FREIRIA, J. E., (2004), *Creatividad y Educación*, en Augusto Pérez Lindo (comp), *Creatividad, Actitudes y Educación*, Biblos, Buenos Aires.
- FREIRIA, J. E., FELD, J. S. (2003) "Aplicación de programas de intervención en la enseñanza- aprendizaje del pensamiento creativo como instrumento cognitivo". *Memorias de las X Jornadas de Investigación- Psicología UBA- Tomo I. Pág. 247. Bs. As.*
- FREIRIA, J. E., FELD, J. S., (2005), *Los Programas de Intervención para el desarrollo del Pensamiento Creativo*, *Memorias de las XII Jornadas de Investigación en Psicología*, Fac. de Psicología, UBA, Buenos Aires.
- HARGREAVES, A. (2003), *Enseñar en la sociedad del conocimiento (La educación en la era de la inventiva)*, Octaedro, Barcelona.
- LEMA, F., (2003) *Sociedad del Conocimiento: ¿desarrollo o dependencia?* En Aguirre y Batthyány, E. Trillas, México.
- MARQUIS, C., CURSO-TALLER "Criterios y Procedimientos para la Evaluación de la Calidad Universitaria en Argentina", Fundac. Agencia Acreditadora de las Américas, Octubre 2005, Buenos Aires.
- PALACIOS BLANCO, J. (2000), *Calidad en la Gestión Institucional: la Universidad Tecnológica de León*, Enero de 2003, México, UTL
- STERNBERG, R. J. (ed.), (2001), *Manual de la creatividad*, Universidad Complutense, Madrid.
- TEDESCO, J. C., Reportaje realizado por Mariano de Vedia, para Diario LA NACIÓN, Buenos Aires, 12-02-05

Nota 1: El cambio conceptual se produce cuando el sujeto cambia las relaciones con el objeto, le concede nuevo significado. Este tema es uno de los principales puntos de interés dentro del constructivismo, encarado fundamentalmente desde dos ángulos: a) la investigación del cambio conceptual, sus posibilidades y obstáculos y b) las estrategias de enseñanza adecuadas para promover dicho cambio en el aula.

Nota 2: El equipo de investigación además de estar formado por un psicólogo que enseñan la asignatura Psicología en el primer nivel de estudios de nuestra Universidad y otro que es docente del Profesorado, integra a un arquitecto, Profesor Titular Regular, de las asignaturas Conocimiento Proyectual I y II y al titular de la asignatura Comercialización y Marketing, que se dicta en un momento más avanzado de los estudios universitarios, al promediarse las Carreras de Diseño de Indumentaria e Industrial de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la U.B.A.