

El Aprendizaje Basado en Problemas: estrategia didáctica que fortalece el pensamiento creativo

Problem-based learning: teaching strategy that
strengthens creative thinking

Carolina Ramírez Sánchez*



Resumen

El presente artículo es el resultado de un estudio investigativo realizado en la ciudad de Bogotá a un grupo de 14 maestros, con el propósito conocer las percepciones que estos tienen sobre el fortalecimiento de las competencias de pensamiento creativo a partir de la estrategia del aprendizaje basado en problemas (ABP). El método que se utilizó en su desarrollo fue el cualitativo, con un alcance exploratorio y un diseño fenomenológico. Dentro de los resultados arrojados por el estudio se encontró que

Fecha de recibido: mayo 7 de 2014

Fecha de aceptación: junio 30 de 2014

* Docente investigadora de la Universidad de San Buenaventura Bogotá. Magíster en Educación del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (México). Magíster en Educación de la Universidad Minuto de Dios. Especialista en Gerencia Educativa de la Universidad de la Sabana y licenciada en Educación Preescolar y Básica Primaria de la Corporación Universitaria Iberoamericana. Correo electrónico: carolinaramirez2002@hotmail.com

los maestros perciben el ABP como una estrategia que promueve aprendizajes significativos y que favorece la formación de los estudiantes, es por ello que se convierte en un aliado para el fortalecimiento de competencias, especialmente las creativas.

Palabras clave: competencias, pensamiento creativo, aprendizaje basado en problemas.

Abstract

This article is the result of a research in Bogotá to a group of teachers, in order to understand the perceptions they have on the skills strengthening around creative thinking using Problem Based Learning (PBL, ABP in Spanish). The method used was qualitative, with an exploratory scope and also a phenomenological design. The results indicated that teachers perceive the PBL as a strategy that promotes significant learning and encourages the formation of students, which is because it becomes an ally to strengthen skills especially the creative ones.

Keywords: creative thinking, problem based learning, skills.

Introducción

Las instituciones de educación media y superior en los últimos años, han tenido que hacerle frente a una serie de transformaciones y exigencias sociales que las ha llevado a repensar sus currículos y las estrategias utilizadas para la formación de los educandos, esto se debe a que existe una debilidad en los niveles de formación inicial en los cuales se le da mayor relevancia a la teoría que a la misma práctica, promoviendo estrategias tradicionales (Zabala y Arnau 2009), en donde el maestro es el protagonista por ser el poseedor y transmisor del conocimiento, mientras que el educando es un mero receptor que llega a la escuela con la mente en blanco, una mente que se va a ir alimentando por medio de la

repetición, la memoria y en algunos casos la exposición. Debido a ello, los estudiantes a futuro presentan debilidades para tomar decisiones, para aplicar los conocimientos en una situación determinada y ante todo para comprender aquello que aprenden.

Lo anterior pone de manifiesto la necesidad de contribuir a la formación de profesionales con las habilidades y capacidades necesarias para enfrentar las exigencias de la sociedad actual, seres que vayan mucho más allá de la repetición y la memoria y en cambio puedan hacer uso de aquello que saben en las situaciones que se les presenten en la vida real de forma asertiva, seres que confían en sí mismos y en lo que saben hacer y que toman decisiones de forma autónoma. Es así, como desde hace algunos años se ha venido hablando del tema de la educación por competencias, las cuales permiten que los sujetos se conviertan en seres propositivos, autocríticos, con habilidad para solucionar problemas y ante todo en sujetos que sepan desenvolverse en su área de manera exitosa.

A partir de lo expuesto, las instituciones educativas en Colombia, han tenido que recurrir a

Los estudiantes a futuro presentan debilidades para tomar decisiones, para aplicar los conocimientos en una situación determinada y ante todo para comprender aquello que aprenden.

estrategias en las cuales el sujeto se convierte en un ser activo y partícipe de su proceso, dentro de ellas se destaca el Aprendizaje Basado en Problemas (en adelante ABP) en el cual el educando debe hacer un estudio, un análisis minucioso sobre un problema en particular, para luego intentar darle la mejor solución al mismo, potenciando de esta manera el pensamiento creativo.

De acuerdo con las consideraciones anteriores, se hizo necesario realizar un estudio cuyo objetivo general se centrara en conocer si la estrategia del ABP, de acuerdo con las percepciones de un grupo de maestros, permitía fortalecer las competencias de pensamiento creativo en estudiantes de educación media y superior.



Marco teórico

Las categorías que soportan el estudio realizado son las competencias creativas y el aprendizaje Basado en Problemas (ABP); a continuación se abordan cada una de ellas.

Competencias

Wheeler y Haertel (1993) definen las competencias como los conocimientos, las cualidades, las experiencias que posee una persona y que la llevan a implementarlas exitosamente en el contexto escolar o laboral. Lo anterior, permite comprender que al desarrollar competencias en los sujetos se logran resultados favorables, asegurando en ellos el éxito no solo personal sino también laboral, y contribuyendo de esta manera al desarrollo social.

Desde otro punto de vista, Weinert (2001) expone que las competencias son aquellas habilidades mentales que las personas

utilizan para desarrollar trabajos, asimilar conocimientos y para desempeñarse adecuadamente; con ello se evidencia cómo para este autor, las competencias son destrezas que le permiten realizar acciones efectivas a las personas. Por su parte, Perrenoud (2001) las considera como una aptitud que permite que los sujetos enfrenten de forma eficaz diversas situaciones de forma consciente, ágil, pertinente y creativa partiendo de una variedad de recursos cognitivos. Relacionando las ideas de Weinert (2001) y Perrenoud (2001) se observa que aunque para el primero las competencias son habilidades mentales, para el segundo son aptitudes, sin embargo coinciden al decir que estas llevan a un óptimo desempeño en cualquier situación.

Ahora bien, el Consejo europeo (2001) asume las competencias desde el ámbito educativo y las define como el cúmulo de características individuales, destrezas, conocimientos, que

Las competencias se enfocan en habilidades específicas de la persona y abarcan diferentes aspectos que contribuyen a un desarrollo que se podría denominar integral.

llevan al sujeto a realizar diferentes acciones; en este sentido, las competencias cobran un alto valor en la formación de sujetos; por su parte Mastache (2009) expone que la educación por medio de competencias infiere que el educando aprende haciendo en contextos reales, es por ello que se debe superar el modelo educativo en el cual el estudiante es un agente pasivo y el maestro un transmisor de conocimientos.

Competencias genéricas

No es posible hablar de competencias en educación, sin retomar lo planteado en el *Proyecto Tuning* (2011-2013) (proyecto europeo cuyo objetivo es mejorar la calidad de la de educación superior), es por ello, que vale la pena resaltar sus aportes a la luz de las competencias genéricas. Dicho proyecto establece que las competencias genéricas son aquellas comunes, generales para las diferentes profesiones; esta clase de competencias encierran características motivacionales y cognitivas las cuales se subdividen en instrumentales, interpersonales y sistémicas. Las primeras de ellas, guardan relación con procedimientos como el análisis, la planificación, comprensión, conocimientos básicos, el pensamiento creativo y demás. Las segundas por el contrario, están más ligadas a las relaciones interpersonales, a la ética, al trabajo cooperativo, al manejo de conflictos, entre otras. Finalmente, las sistémicas, se asocian al nivel de adaptación de los sujetos al cambio, al liderazgo y al aprendizaje autónomo, espíritu emprendedor y muchas más.

En consonancia con lo anterior se evidencia que dichas competencias se enfocan en habilidades específicas de la persona y abarcan diferentes aspectos que contribuyen a un desarrollo que se podría denominar integral. Desde otro punto de vista, Blanco (2009) las define como las competencias que caracterizan a los egresados de un programa, teniendo como base su proceso de formación en la universidad; en ese sentido y según el autor, estas competencias son características de un tipo de profesional específico lo cual se puede llegar a relacionar con el perfil del egresado, de igual forma las caracteriza únicamente para la educación superior.

De otro lado, para Villa y Poblete (2007), las competencias genéricas se caracterizan por ser multifuncionales, así mismo, son indispensables para el desempeño cotidiano tanto a nivel personal como profesional del individuo.

En la tabla 1 se presentan competencias genéricas planteadas por las autoras.

Lo dicho hasta aquí permite comprender, que las competencias genéricas promueven una formación integral. Son las capacidades, habilidades, actitudes y atributos transversales a todas las áreas que posee la persona, en cuanto a su ser, que la hacen diferente de todas las demás y que le permiten actuar de forma coherente y sensata ante cualquier situación, a su vez se hace precisión en que estas se desarrollan en cualquier ámbito educativo.

Pensamiento creativo

Hay que mencionar que el pensamiento creativo forma parte de las competencias cognitivas planteadas por Villa y Poblete (2007), y se ubica dentro de las cognitivas. En el ámbito educativo, las competencias creativas son fundamentales, por lo tanto Menchén (2009) argumenta que es importante que los educandos sean mucho más autónomos e

Tabla 1. Clasificación de las competencias genéricas

Cuadro de Competencias Genéricas		
Instrumentales	Cognitivas	Pensamiento: analítico, sistémico, crítico, reflexivo, lógico, analógico, práctico, colegiado, creativo y deliberativo.
	Metodológicas	Gestión del tiempo, resolución de problemas, toma de decisiones, orientación al aprendizaje, planificación.
	Tecnológicas	Uso de las TIC, utilización de las bases de datos.
	Lingüísticas	Comunicación verbal, escrita, manejo del idioma extranjero.
Interpersonales	Individuales	Automotivación, diversidad e interculturalidad, resistencia y adaptación al entorno, sentido ético.
	Sociales	Comunicación interpersonal, trabajo en equipo, tratamiento de conflictos y negociación.
Sistémicas	Organización	Gestión por objetivos, por proyectos, orientación a la calidad.
	Capacidad emprendedora	Creatividad, espíritu emprendedor, innovación.
	Liderazgo	Orientación al logro, liderazgo.

Fuente: Villa y Poblete 2007.

independientes, que dejen de lado lo ya conocido, lo tradicional y se aventuren a generar cosas novedosas; si bien es cierto que lo ya existente les genera mayor seguridad, esto va en contra de la creatividad.

El autor permite hacer un análisis de la situación que comúnmente se presenta en las escuelas, en donde en algunas oportunidades se priva a los estudiantes de ser creativos o quizá se les dificulta este proceso debido a que todo se les presenta de una manera y no se permite ir más allá de ella, esto se soporta en las ideas de De la Torre (2005) quien plantea que la escuela es la principal causante de que niños y niñas pierdan el deseo de pensar creativamente y esto se debe a que le dan mayor importancia al contenido que a los valores y habilidades. Lo estimado por el autor confirma lo propuesto por Menchén (2009), al afirmar que la creatividad se va perdiendo con el paso por la escuela, siendo aquí más importantes los contenidos que las mismas habilidades creativas, esto genera una voz de alerta no solo para las instituciones educativas, sino también para los educadores puesto que tienen un rol fundamental para transformar lo mencionado.

Lo aquí descrito deja en evidencia lo indispensable que se hace fortalecer el pensamiento creativo, con el objeto de contribuir a un desarrollo integral y a un mejor desarrollo social. Es aquí en donde el maestro entra a desempeñar un rol indispensable ya que como lo expone Menchén (2009).

El cumplimiento de esta competencia exige, por parte del maestro, creer firmemente en el poder que tiene la creatividad, vivir creativamente y poner pasión en la estimulación de esta capacidad. Si tú no vives con un espíritu creativo es muy difícil que puedas contagiar a tus alumnos, (2009 p. 285).

Es por ello, que la creatividad debe estar inmersa en cada maestro, y este a su vez la debe potencializar en sus educandos ya que solo así logrará forjarla en ellos. Para conseguirlo, es importante que tenga en cuenta el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras y acordes con la población, así mismo, brindar explicaciones claras y oportunas apoyándose en ejemplos de la vida real, realizar actividades lúdicas con una intencionalidad definida, llevar a sus educandos a poner en

práctica sus conocimientos, en aspectos de la vida cotidiana, entre otras.

Guilford (1950) soporta lo anterior con la teoría de la Transferencia en la cual expone que la creatividad es un elemento del aprendizaje y que una persona es creativa cuando se encuentra motivada por analizar los problemas y encontrar la solución a los mismos. Esta teoría está compuesta básicamente por tres ejes, el primero de ellos lo componen los *Contenidos de la Mente* los cuales son elementos propios de la cultura (conductuales, semánticos, simbólicos y figurativos), en el segundo las *Operaciones Mentales*, que en palabras de Díaz (2003) son de gran importancia en el ámbito educativo ya que permiten estructurar el tipo de mente o mentalidad de la persona, estas se ponen a prueba desde el momento del nacimiento y se van estructurando paulatinamente, dentro de ellas se encuentra el pensamiento convergente (resolución de problemas de forma concreta) y el divergente (resolución de problemas de forma analítica), la memoria, la cognición y la evaluación; finalmente, el tercer eje son las *Categorías Productivas* que permiten dejar en evidencia la información captada por el individuo.



En la teoría de Guilford (1950) se resalta que la creatividad es un elemento indispensable para que se generen los aprendizajes, en este sentido, hay una relación estrecha entre estos últimos y la solución de problemas, los cuales se hacen visibles en una mente creativa. No obstante, se tienen en cuenta diversos factores que posibilitarán en una u otra medida, el mayor o menor desarrollo de la misma. Atendiendo a lo mencionado, al fortalecer el pensamiento creativo desde el ámbito educativo se propiciarán en los estudiantes elementos valiosos para enfrentar y solucionar problemas en los cuales se pongan a prueba no solamente los conocimientos, sino también las habilidades, haciendo que los desempeños en los diversos aspectos de la vida sean más efectivos.

Estrategia didáctica Aprendizaje Basado en Problemas ABP

El ABP es una estrategia de enseñanza que favorece los aprendizajes significativos; Barrows (1986) lo define como un procedimiento que se apoya en el uso de problemas como elemento inicial para la generación de aprendizajes y conocimientos. En este sentido, por medio del ABP los sujetos logran no solo hacer uso de nuevos conocimientos, sino articularlos con los previos a fin de dar solución a un problema definido. Dentro de las principales características del ABP se encuentran: el aprendizaje se centra en el educando, se suscita el trabajo colaborativo ya que se realiza en pequeños grupos, el profesor es un orientador o facilitador de los conocimientos, los problemas son el estímulo para el aprendizaje, favorece el desarrollo de las habilidades de los estudiantes, el conocimiento se adquiere con la investigación auto-dirigida, entre otros.

Escribano y Del Valle (2008) caracterizan el ABP como una estrategia didáctica en la cual los educandos se involucran activamente en su propio proceso de aprendizaje y participan del

mismo a partir de una formación auto-dirigida. Esta formación se genera con la presentación de un problema, que ejerce una presión sobre el ingenio del estudiante, de modo que sea este el que tome su propia iniciativa. Lo que se espera, individualmente, es que los sujetos analicen los problemas por sí mismos, establezcan sus propios objetivos de aprendizaje y realicen las búsquedas bibliográficas para posteriormente, llevar a cabo un trabajo colaborativo que les permita solucionar el problema. En la medida que este aprendizaje auto-dirigido se lleva a cabo, los estudiantes trabajan juntos, razonan, discuten, contrastan, revisan y debaten lo que se ha aprendido.

Para Morales y Landa (2004) los efectos del ABP en el aprendizaje pueden enlistarse así: facilita la comprensión de los nuevos conocimientos, promueve la disposición afectiva y la motivación, provoca conflictos cognitivos en los estudiantes, el aprendizaje resulta de la colaboración y la cooperación y permite la actualización de la Zona de Desarrollo Próximo la cual en palabras de Vigostky (1988) consiste en “la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (p. 133); en este sentido por medio del ABP, el maestro actúa como un mediador que promueve la solución de un problema que se realiza con la colaboración de todo un equipo, logrando de esta manera que los aprendizajes se vean influenciados por los compañeros. En

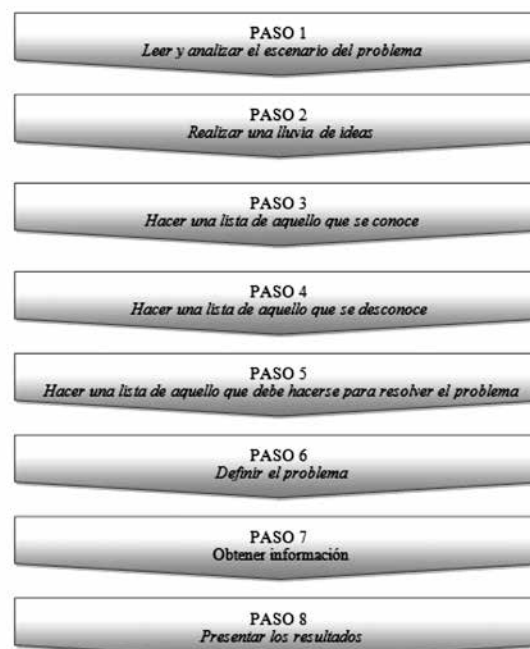


Figura 1. Proceso de desarrollo del ABP

Fuente: Morales y Landa (2004).

la figura 2 se muestra el proceso que llevan a cabo los estudiantes durante el ABP.

Lo mencionado permite ver que el ABP es una estrategia didáctica que trae consigo aspectos importantes que benefician no solo los aprendizajes sino que se visibiliza más allá de ellos, en esta se requiere un rol activo por parte de quienes la trabajan, de igual manera, se promueve la autonomía debido a que el maestro simplemente acompaña y dirige pero los participantes son quienes se organizan, delegan funciones y tareas, eligen a un líder y trabajan de forma colaborativa.

Metodología de la investigación

La investigación se llevó a cabo a partir del método cualitativo siendo este muy utilizado en el ámbito educativo, con un alcance exploratorio, esto debido a que no se encontraron estudios que trabajaran las dos categorías

de análisis (ABP y pensamiento creativo) y al convertirse en un tema poco estudiado en Colombia que está siendo muy nombrado en el ámbito educativo valía la pena abordarlo y de esta manera identificar una posible

hipótesis que diera origen a estudios posteriores. Asimismo, se desarrolló bajo un diseño fenomenológico, para Bogdan y Biklen (2003), dicho diseño intenta conocer las percepciones de los sujetos acerca de un fenómeno y el significado de estas, es decir, de qué forma conciben o entienden un fenómeno particular; por consiguiente, el estudio buscó comprender el punto de vista los sujetos de forma individual y colectiva, fundamentando su discurso en el análisis que el investigador logró hacer del mismo; adicional a ello, el fenómeno fue discutido por los sujetos a partir de sus propias experiencias.

Ahora bien, el estudio se estructuró en cuatro fases, la primera de ellas estuvo centrada en el planteamiento del problema en el cual se resaltó la debilidad actual en los procesos educativos a nivel de escuela media y superior, por la falta de innovación de parte de los educadores frente a las estrategias didácticas utilizadas; esto se sustentó teóricamente de la mano de autores reconocidos en el tema como lo son Vasco (2006), García (2010), Schiefelbein (1993), entre algunos otros.

En la segunda fase, se llevó a cabo la construcción y validación de instrumentos (entrevista semiestructurada y grupo focal),

allí se establecieron preguntas de experiencia para conocer sobre el uso y las vivencias que los sujetos habían tenido al implementar el ABP y las competencias de pensamiento creativo; igualmente preguntas de opinión para saber el punto de vista que se tenía con relación al tema de estudio y por último preguntas de conocimiento para identificar los saberes que poseían sobre las categorías abordadas.

La tercera fase por su parte se soportó en la aplicación de los instrumentos, para lo cual se realizó un grupo focal (entrevista grupal) y catorce entrevistas a maestros de instituciones públicas y privadas de la ciudad de Bogotá, siete de ellos de educación media y los otros siete de educación superior; cada una de las entrevistas fue grabada y posteriormente transcrita en su totalidad para de esta manera poder identificar aquellos elementos que pudiesen dar respuesta a la pregunta de acuerdo a las respuestas de cada entrevistado.

Finalmente, en la cuarta fase se hizo el análisis de la información, para lo cual se recurrió a dos matrices en las que se organizaron, relacionaron y categorizaron las respuestas brindadas por los entrevistados; posterior a ello, se procesaron los resultados y se construyeron a las conclusiones.

Análisis y resultados

Análisis

Para llevar a cabo el análisis de la información se recurrió en primera medida a la matriz descriptiva (Bonilla y Rodríguez, 2005) en la cual

se relacionaron las respuestas de las entrevistas a partir de tres categorías: *educación por competencias*, *aprendizaje basado en problemas* y *pensamiento creativo*, a continuación se aborda cada una de ellas.

Ante la primera (*educación por competencias*), los sujetos mostraron claridad en cuanto a lo que esta se refiere y en su mayoría la consideró relevante para la educación, no obstante, comentaron que hace falta mayor capacitación por parte de las instituciones educativas hacia los maestros, para que esta no se quede simplemente en una definición sino que sea una



realidad; de otro lado, al hablar del ABP el total de los sujetos manifestó la aprobación hacia la estrategia por permitir al estudiante ser activo en el proceso de aprendizaje, además de cultivar la responsabilidad, la autonomía y el trabajo en equipo; sin embargo, algunos comentaron que la estrategia no se hace efectiva con todos los estudiantes ni en todos los contextos; finalmente el pensamiento creativo según los entrevistados es necesario e indispensable en cualquier momento o aspecto de la vida, no solo en el ámbito educativo, gracias a este los estudiantes logran ser más independientes y asumen con mayor facilidad los inconvenientes que se les presentan.

Resultados

Luego del análisis de los datos, se logra llegar a los resultados del estudio en donde se establece que la estrategia del ABP permite fortalecer el pensamiento creativo. Lo anterior se debe a que en la estrategia en mención se le plantean a los estudiantes diversidad de problemas los cuales deben resolver a partir de un análisis minucioso y en un periodo de tiempo establecido, esto hace que ellos tengan que pensar, que pongan a prueba los conocimientos previos, que analicen, compartan ideas y trabajen de forma colaborativa; a su vez, hace que proyecten diferentes posibilidades de solución gracias a la colaboración del maestro quien se encarga de facilitarles las herramientas necesarias para que ellos mismos den la solución.

Para Van der Hofstadt y Román (2006) el pensamiento creativo es una habilidad que tiene la mente que le permite a las personas tener pensamientos útiles e innovadores para ser utilizados con un propósito establecido. Lo que expone el autor coincide con los resultados hallados, en donde se considera el pensamiento creativo como una habilidad que les permite a los estudiantes resolver asertiva y oportunamente los problemas que se les presentan de forma innovadora, a su vez, para

De otra parte y por medio de la matriz de Cisterna (2005), se analizó la información del grupo focal, para ello se tuvieron en cuenta dos categorías iniciales (Pensamiento Creativo y ABP) que dieron origen a subcategorías (innovación, soluciones diversas, agilidad de pensamiento, aprendizaje activo, aprendizaje significativo, estudiante protagonista de la estrategia y aprendizaje colaborativo) las cuales contribuyeron al cumplimiento del objetivo propuesto que era conocer si la estrategia del ABP, de acuerdo con las percepciones de un grupo de maestros, permitía fortalecer las competencias de pensamiento creativo en estudiantes de educación media y superior.

los sujetos de estudio esta habilidad puede y debe ser fortalecida para que de esta manera la persona sea más competente.

El rol del educando en la estrategia del ABP también juega un papel importante, ya que según los resultados hallados se caracteriza por ser un sujeto activo, autónomo y protagonista del proceso lo cual hace que sea quien construye o genere su propio conocimiento. Este resultado se apoya en la propuesta de Menchén (2009) para quien la autonomía e independencia de los estudiantes son esenciales para que se fortalezca la creatividad, esto se debe quizás a que por medio de dichas características el sujeto es más propositivo. Por su parte, el maestro o "tutor" asume las funciones de orientar a los estudiantes y apoyarlos en la solución de sus inquietudes, para ello genera conflictos cognitivos, los lleva a cuestionarse y a analizar, siendo este el propósito de la estrategia, y con ella se espera el desarrollo de habilidades más no la efectividad de las respuestas, es así como a partir de lo mencionado se está fortaleciendo la creatividad en los estudiantes y el maestro cada vez que implementa la estrategia del ABP la está promoviendo.

Todos los seres humanos son creativos, sin embargo, el nivel puede aumentar o disminuir dependiendo de lo fortalecida que haya sido a lo largo de la vida.

Ahora bien, el fortalecimiento del pensamiento creativo debe ser un factor indispensable en los centros educativos, y es claro que los sujetos de estudio lo saben y lo potencializan por medio de diversas estrategias dentro de las cuales se resalta el ABP. Para Menchén (2009) los educadores deben confiar en las ventajas que trae consigo la creatividad y estimularla en los estudiantes. En coherencia con lo anterior y contrastado con los resultados encontrados, es evidente el valor que los maestros le dan a esta competencia y es por ello que se preocupan

por promoverla de diferentes maneras, especialmente por medio del ABP.

Desde otro punto de vista y retomando las ideas de Aldape (2008) la creatividad es innata a cada persona y por lo tanto todos los seres humanos son creativos, sin embargo, el nivel puede aumentar o disminuir dependiendo de lo fortalecida que haya sido a lo largo de la vida. De acuerdo con ello y partiendo de los resultados obtenidos, el pensamiento creativo para los sujetos de estudio se va desarrollando con el paso del tiempo y el ABP es una buena estrategia para lograrlo porque hace que el estudiante constantemente esté buscando posibles soluciones, siga un proceso, investigue y posibilite diversas alternativas para lograr un objetivo particular. Por todo lo hasta aquí descrito se puede decir que a partir de los resultados encontrados, la estrategia del ABP logra en definitiva fortalecer el pensamiento creativo.

Conclusiones

Luego de terminar el estudio denominado “Percepción de maestros sobre el Aprendizaje Basado en Problemas como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento creativo”, se llega a las siguientes conclusiones:

- Los sujetos de estudio aprueban la estrategia del ABP para favorecer los aprendizajes de los estudiantes de educación media y superior.
- El ABP fortalece el pensamiento creativo porque le permite al sujeto buscar varias alternativas para encontrar la solución a un problema, poner a prueba su ingenio, inteligencia y conocimientos y sobre todo trabajar de forma colaborativa.
- Al desarrollar competencias de pensamiento creativo en los estudiantes, se contribuye a la formación de sujetos competitivos, por el hecho de desarrollar habilidades para encontrar diferentes miradas o puntos de vista a una situación, por encontrar soluciones novedosas, ágiles y efectivas y sobre todo por no desfallecer ante un problema.
- Para los maestros es fundamental el fortalecer las competencias de pensamiento creativo en sus estudiantes y por lo tanto, hacen uso de estrategias didácticas que lleven a este fin dentro de las cuales se resalta el ABP.
- Cuando se desarrolla el pensamiento creativo desde muy temprana edad, los sujetos logran mejores desempeños a futuro, en este sentido el ABP se puede trabajar desde niveles inferiores.
- El pensamiento creativo es una habilidad del pensamiento que favorece los desempeños de la persona en cualquier contexto.
- El ABP adicional a desarrollar el pensamiento creativo promueve también la autonomía, la autorregulación y el trabajo activo en los estudiantes.

Referencias

- Aldape, T. (2008). *Desarrollo de las competencias del docente*. México: Editorial Libros en red.
- Barrows, H. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20 (6), 481-486.
- Blanco, A. (2009). *Desarrollo y evaluación de competencias en educación superior*. Madrid: Narcea.
- Bogdan, R., y Biklen. (2003). *Qualitative research for Education an introduction to theories and methods*. Boston: Ally and Bacon.
- Bonilla, E., Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos*. Bogotá. Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Revista Theoria*. (14), 61-71.
- Consejo Europeo (2001). *Common european Framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment*. Madrid: Instituto Cervantes.
- De la Torre, S. (2005). *Sentirpensar. Fundamentos y estrategias para reencantar la educación*. Málaga.España: Aljibe.
- Escribano, A. y Del Valle, A. (2008). *El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en educación superior*. Madrid. España: Ediciones Narcea.
- García, J. (2010). De profesor tradicional a profesor innovador. *Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 11
- Guilford, J. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5 (9), 444-454.
- Mastache, A. (2009). *Formar personas competentes: desarrollo de personas tecnológicas y psicosociales* (1a. Ed.) Buenos Aires. Argentina: Noveduc libros.
- Menchén, F. (2009). El maestro creativo: nuevas competencias. *Revista Tendencias Pedagógicas*, 14, 279-289.
- Morales, P. Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13 (1), 145-157.
- Perrenoud, P. (2001). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona: Graó.
- Schiefelbein, E. (1993). *En busca de la escuela del siglo XXI. ¿Puede darnos la pista la escuela nueva en Colombia?*. Chile: Unesco-Unicef.
- Van der Hofstadt, C. y Román, J. (2006). *Competencias y habilidades profesionales para universitarios*. Madrid. España: Ediciones Díaz de Santos.
- Vasco, C. (2006). *Siete retos de la educación colombiana para el período de 2006 a 2019*. Colombia: Universidad EAFIT
- Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Ed. Crítica.
- Villa & Poblete (2007). *Aprendizaje basado en competencias*. Bilbao. España: Ediciones Mensajero.
- Weinert, F. (2001). *Concept of competence: a conceptual clarification*, in: D. S. Rychen y L. H. Salganik (Eds.). *Defining and selecting key competencies*, Göttingen: Hogrefe.
- Wheeler, P. y Haertel, G. D. (1993). *Resource handbook on performance assessment and measurement: A tool for students, practitioners and policymakers*. Berkeley, CA: The Owl Press.
- Zabala, A. y Arnau, L. (2009). *Cómo aprender y enseñar competencias*. España: Graó.