

Diseño metodológico y validación de propuesta virtual para la creación de una escuela de liderazgo y desarrollo del pensamiento creativo en la educación superior

Methodological design and validation of a virtual proposal for the creation of a school of leadership and development of creative thinking in higher education

Concepção metodológica e validação de uma proposta virtual para a criação de uma escola de liderança e desenvolvimento do pensamento criativo no ensino superior

Zoe Leyda Carolina Barrera Caro¹
María Érica Marcela Cárdenas Sierra²

Recibido: 20 de julio de 2022

Aprobado: 20 de agosto de 2022

Publicado: 15 de octubre de 2022

Cómo citar este artículo:

Barrera Caro, Z.L.C. y Cárdenas Sierra, M.E.M. (2022). Diseño metodológico y validación de propuesta virtual para la creación de una escuela de liderazgo y desarrollo del pensamiento creativo en la educación superior. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-29. doi: <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.01>

Artículo de investigación. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.01>

¹ Magister en educación; Ingeniera Industrial. Facultad de Educación, Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia. Facultad de Estudios industriales y empresariales, Universidad Industrial de Santander, Colombia.

Correo electrónico: zoe.barrera@campusucc.edu.co; zoe.barrera@correo.uis.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5267-2691>

² Magister En Educación. Especialista Universitario Planificación Y Gestión De Intervenciones De Cooperación Para El Desarrollo. Licenciada En Educación Preescolar. Universidad Cooperativa de Colombia. OEI-Organización de Estados Iberoamericanos para la ciencia, tecnología y Educación. Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia.

Correo electrónico: ericacardenas.sierra@gmail.com, mariae.cardenas@medellin.gov.co

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0461-132X>

Resumen

La educación superior plantea nuevos retos y pone en evidencia la necesidad de repensar las estrategias pedagógicas implementadas, donde el educando de hoy busca aprendizajes motivantes y de relevancia en los diferentes entornos que le permitan crear, argumentar, debatir y generar ideas que logren conectar a su realidad. El presente artículo muestra los hallazgos de la prueba piloto del curso virtual: escuela de liderazgo, para el desarrollo de competencias de pensamiento creativo realizada con estudiantes de pregrado del campus Bucaramanga de la Universidad Cooperativa de Colombia. El método se fundamenta en la investigación acción con un enfoque cualitativo bajo una lógica inductiva como proceso de razonamiento, que va desde lo particular a lo general, a través de las percepciones de los estudiantes como línea base para la identificación de necesidades y oportunidades de mejora de la escuela. Los resultados permiten concluir cómo el liderazgo se puede promover de forma multidisciplinaria y el aprendizaje basado en juegos como metodología activa para el desarrollo del pensamiento creativo articulada a los currículos de la educación superior; desde una mirada que visualiza al estudiante de forma integral y respeta su singularidad, además de ofrecer la oportunidad de cambio en las concepciones de competencias requeridas para que todo individuo, no solo pueda desarrollarlas en una disciplina específica. Para futuros estudios es importante considerar la estrategia metodológica y el tiempo disponible para la puesta en marcha de proyectos de liderazgo que incidan en los aspectos personales y profesionales de los participantes.

Palabras clave: liderazgo, creatividad, estrategias, aprendizaje, competencias, metodologías.

Abstract

Higher education poses new challenges and highlights the need to rethink the pedagogical strategies implemented, where today's students seek motivating and relevant learning in different challenging environments that allow them to create, argue, debate and generate ideas that connect to their reality. This article shows the findings of the pilot test of the virtual course: leadership school, for the development of creative thinking competencies carried out with undergraduate students of the Bucaramanga campus of the Universidad Cooperativa de Colombia. The method is based on action research with a qualitative approach under an inductive logic as a reasoning process that goes from the particular to the general, through the perceptions of students as a baseline for the identification of needs and opportunities for improvement of the school. The results allow concluding how leadership can be promoted in a multidisciplinary way and game-based learning as an active methodology for the development of creative thinking articulated to the curricula of higher education; from a view that visualizes the student in an integral way and respects his singularity, besides offering the opportunity for change in the conceptions of competencies required so that every individual, not only can develop them in a specific discipline. For future studies, it is important to consider the methodological strategy and the time available for the implementation of leadership projects that have an impact on the personal and professional aspects of the participants.

Keywords: leadership, creativity, strategies, learning, competencies, methodologies.

Resumo

O ensino superior coloca novos desafios e destaca a necessidade de repensar as estratégias pedagógicas implementadas, onde os estudantes de hoje procuram uma aprendizagem motivadora e relevante em diferentes ambientes desafiantes que lhes permitam criar, discutir, debater e gerar ideias que consigam ligar-se à sua realidade. Este artigo mostra os resultados do teste piloto do curso virtual: escola de liderança, para o desenvolvimento de competências de pensamento criativo, realizado com estudantes de graduação no campus de Bucaramanga da Universidade Cooperativa de Colombia. O método baseia-se na investigação de ação com

uma abordagem qualitativa sob uma lógica indutiva como um processo de raciocínio que vai do particular ao geral, através da percepção dos estudantes como uma linha de base para identificar necessidades e oportunidades de melhoria da escola. Os resultados permitem-nos concluir que a liderança pode ser promovida de forma multidisciplinar e a aprendizagem baseada no jogo como metodologia ativa para o desenvolvimento do pensamento criativo articulado nos currículos do ensino superior; a partir de uma perspectiva que vê o estudante como um todo e respeita a sua singularidade, bem como oferecendo a oportunidade de alterar as concepções de competências necessárias para que todos os indivíduos possam desenvolvê-las não só numa disciplina específica. Para estudos futuros, é importante considerar a estratégia metodológica e o tempo disponível para a implementação de projetos de liderança que tenham impacto nos aspectos pessoais e profissionais dos participantes.

Palavras-chave: liderança, criatividade, estratégias, aprendizagem, competências, metodologias.

Introducción

El contexto de hoy le exige a la educación tener una mirada amplia frente al desarrollo de habilidades para la vida. La educación debe ir más allá de tener currículos centrados en alfabetizar a las personas desde enfoques tradicionales que encierran al individuo en una pluralidad. La perspectiva de formación para la vida contempla el ámbito universitario como uno de los escenarios que deben llevar al estudiante a tener la mejor versión de sí mismos, respetando la singularidad y dando respuesta a individuos creativos e innovadores para la gestión del conocimiento y la transformación de entornos.

Por consiguiente, el sistema educativo como dimensión del desarrollo humano asume la responsabilidad de generar procesos de aprendizaje significativos a partir de competencias para la vida, entendiendo estas como el conjunto de conocimientos actitudinales y procedimentales que interactúan entre sí para facilitar el desempeño de los estudiantes en contextos cercanos a la realidad (Vasco, 2003). En respuesta a estas premisas, el sistema educativo debe partir de la sinergia entre el aprendizaje y factores que emergen para el logro de competencias de los estudiantes, entre ellas: a) el pensamiento creativo, como principio que parte de observar elementos faltantes para tener una idea acerca de ellos y dar apertura a la actividad creadora mental y constructora del conocimiento (Moura de Carvalho et al., 2021) y b) el liderazgo, como la capacidad de saber guiar y dirigir, convirtiéndose en catalizador de ideas y acciones soportadas en procesos que invitan a analizar y debatir, dinamizando el pensamiento crítico y creativo (Duque, 2022).

En ese sentido, el pensamiento creativo y el liderazgo fueron los elementos claves que orientaron la propuesta de diseño de un curso virtual denominado escuela de liderazgo.

Determinar la relevancia de la escuela de liderazgo lleva a retomar asuntos importantes frente su propósito en el ámbito universitario. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), ha definido la escuela de liderazgo como un conjunto de cursos con estrategias que fortalecen las prácticas y fomentar el desarrollo personal y profesional de los directivos y profesores (MEN, 2021), así mismo comprende los cursos como los criterios pedagógicos de cada programa académico que recoge las intencionalidades formativas de manera permanente, personal, social y cultural, que se fundamenta en una concepción integral de la persona, a partir de una estructura de currículos flexibles sin sujeción al sistema de niveles y grados propios de la educación.

La escuela de liderazgo se piensa como escuela y no como curso, porque su intencionalidad es abierta a los diferentes programas de formación, con criterios que permiten conjugar los fundamentos básicos de liderazgo como medio para el desarrollo de competencias del pensamiento creativo, así como las de carácter socioemocional, personal y profesional requeridos para todos los programas. A partir de este lineamiento general, es pertinente preguntarse ¿cómo el diseño de un modelo de escuela virtual de liderazgo puede potenciar las competencias del pensamiento creativo, para estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia?

Habría que decir también que las metodologías para la enseñanza, como el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en retos y gamificación, muestran cómo el mejor camino para aplicar conocimientos a la vida en diferentes entornos es conseguir que los estudiantes ganen en autonomía dentro del aprendizaje, que se estimule su participación, independencia, creatividad y el trabajo en equipo, desde una perspectiva basada en un enfoque cooperativo, considerando la innovación y los cambios que este trae consigo, así como la renovación de estrategias que promuevan la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes desde el “aprender haciendo” (Luelmo, 2018).

Considerando lo anterior, nace la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje en la Universidad Cooperativa de Colombia (ucc) Campus Bucaramanga, a través del diseño de una escuela de liderazgo virtual que genere aprendizajes para el desarrollo de competencias del pensamiento creativo, con estrategias que propongan múltiples acciones para acceder al conocimiento, así como diversas opciones para alcanzar una autonomía que saque la mejor versión de cada persona.

Es así como el diseño de la escuela, además de los fundamentos teóricos, llevó a cabo un estudio de percepción con 150 estudiantes de pregrado del campus Bucaramanga inscritos en las electivas de expresión y habilidades durante el 2020 y 2021 de Bienestar Universitario de la ucc, quienes mediante la técnica de observación

y encuestas con preguntas semiestructuradas manifestaron “no ser creativos” y tener dificultades en asumir el liderazgo en diferentes actividades académicas, así como para organizar las ideas ante las preguntas ¿se considera creativo? y ¿le interesa liderar equipos o procesos académicos? Esta situación reafirma cómo el ámbito universitario se ve abocado a reinventar sus métodos de enseñanza y ofrecer ambientes dinámicos, activos, motivadores y emprendedores. De ahí que el curso de escuela de liderazgo sea una oportunidad para potenciar el desarrollo de competencias.

Bases teóricas

Pensamiento creativo. Las habilidades de pensamiento creativo juegan un papel importante en la sociedad moderna, que reconoce la creatividad como una habilidad indispensable en los procesos de formación de estudiantes de educación superior, convirtiéndola es un aspecto crucial para la economía, la educación, la investigación y el emprendimiento (Catarino et al., 2019). Por consiguiente, el ámbito académico es el llamado a la resolución de problemas complejos y el aprendizaje experiencial de los estudiantes, el desarrollo del pensamiento creativo y, también, otro conjunto de competencias metacognitivas, que le brinda a los estudiantes la oportunidad de fortalecer habilidades de autoexploración, compartir el conocimiento con los demás y mejorar competencias de trabajo en equipo, tales como la expresión asertiva de opiniones y la empatía. Para lograr lo anterior, metodologías como el *Design Thinking* han logrado tener presencia en el aula de clase (Elsbach y Stigliani, 2018). Esta técnica se concibe, como una modalidad de pensamiento que entremezcla el conocimiento y entorno en el que surgen los retos para contextos reales y la creatividad para proponer soluciones, con la capacidad racional de contrastar dichas respuestas con la realidad próxima (Mosely et al., 2018; Wrigley y Straker, 2017).

Habría que decir, también, cómo la competencia del pensamiento creativo es la conducta cerebral que encuentra soluciones novedosas y posibles en diversas situaciones, dado un contexto determinado, mediante la creación de métodos de exploración mental, que pueden servir como base para diseñar y poner en práctica estrategias para desarrollar el pensamiento creativo y así incidir en el desarrollo personal y profesional de los estudiantes (Hernández, 2018).

Liderazgo. Las instituciones de educación, dentro de su misión, han venido posicionando el concepto de “liderazgo” como una variable importante para el desarrollo de competencias que parten de lo conceptual e investigativo hasta llegar a las interpersonales, donde estas tienen lugar por conservar factores importantes y determinantes tales como la emoción a modo de punto de apoyo de los sistemas de

rendición de cuentas y autonomía. Se espera que resuelvan las paradojas políticas, sociales, culturales y educativas tanto de la competencia como de la cooperación (Earley y Greany, 2017). Hay que mencionar, además, a Martínez y Tello (2018) quienes señalan la importancia de fomentar el liderazgo que debe tener el profesor para guiar adecuadamente los procesos de enseñanza y aprendizaje apoyados en la virtualidad y más teniendo en cuenta que por la pandemia del COVID-19 se convirtió en una realidad a la que gran parte de las instituciones de educación se vieron abocadas.

En este sentido, se observa cómo el líder virtual debe desarrollar características importantes para influir adecuadamente en la formación de los estudiantes, generando autonomía en su trabajo y motivando al desarrollo de los objetivos planteados en las clases, de hecho, Palomino y Flores (2021) consideran viable el desarrollo del pensamiento creativo, asociado al pensamiento divergente como factor de innovación para potenciar la capacidad de liderar de los estudiantes.

Un aporte importante para definir las características del liderazgo virtual es el realizado por Ibáñez y Pinto (2019), que identifican tres tipos de e-liderazgo en función del sexo: a) en comunidades lideradas por hombres o por instituciones, se ha identificado un liderazgo vertical basado en la jerarquización; b) las mujeres y las comunidades mixtas (lideradas por hombres, mujeres e instituciones) asumen un liderazgo horizontal, basado en la cooperación; y, por último, c) en los grupos sin un líder determinado, se lleva a cabo un liderazgo distribuido entre los miembros.

Las posibilidades del liderazgo en la virtualidad son variadas a partir de enfoques diversos, evidenciando que en la actualidad son centro de interés estudios relacionados con la virtualidad como oportunidad para el desarrollo de competencias.

Competencias. La desarticulación entre los sistemas educativos y el mercado laboral se debe, principalmente, a la conjunción de dos fenómenos: un mercado laboral que está en constante transformación, alineado con los desafíos que se adapta a los cambios tecnológicos y sistemas educativos que no han podido avanzar para dar respuesta a estas nuevas necesidades (Arias et al., 2020). Otra realidad se refiere a que las habilidades digitales van en acenso, resaltando el aumento de ocupaciones que requieren altos niveles de inteligencia social para medir y estimular las reacciones de los individuos, y para tomar decisiones de alto nivel a partir de información compleja. El crecimiento exponencial de las tecnologías digitales, la robótica, la inteligencia artificial (IA), el Internet de las cosas (IoT, por sus siglas en inglés) y las nuevas tecnologías han impulsado la posibilidad de la automatización, lo que continúa generando cambios sustanciales en el mercado laboral y los empleos. Si bien es cierto que algunos puestos y tareas están desapareciendo, también surgen nuevas ocupaciones y, por lo tanto, el empleo crece (OCDE, 2019). Uno de los pilares que fundamenta el

accionar en la educación, radica en estimular y tener profesores comprometidos con apertura para comprender el mundo desde una perspectiva que responda a principios de accesibilidad, asequibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad que reconoce y potencia cada sujeto como fuente de conocimiento creativo (Unesco, 2017).

Metodologías activas: La Educación Superior propone el trabajo con metodologías activas, como alternativa para que los estudiantes puedan alcanzar nuevas competencias. Actualmente los jóvenes deben hacer frente a una sociedad cambiante influida por la eliminación de fronteras a nivel educativo y por la incorporación de nuevas herramientas en su etapa formativa. Las diferentes metodologías activas dentro de sus componentes visualizan el enfoque colaborativo como herramienta metodológica en el aula, desarrollando una serie de competencias dentro de la formación y el desempeño laboral (Garrote, Jiménez y Martínez, 2019).

Las metodologías activas, parten de una enseñanza contextualizada en problemas y situaciones del mundo real para que el estudiante las desarrolle en el futuro. Por tanto, una estrategia basada en metodologías activas permite lograr que los procesos de enseñanza-aprendizaje, ocasionen un cambio determinante, en este caso en el desarrollo de competencias, la implementación de modelos de educación híbridos se ha enmarcado dentro una estrategia para el sector educativo, que logra ser efectiva, equitativa y sostenible, tanto para los estudiantes y profesores, como para las familias (Arias et al., 2020).

Los elementos presentados anteriormente permiten comprender y reflexionar sobre la importancia del diseño de escuela de liderazgo.

Metodología

Para desarrollar esta propuesta se concibe una metodología que incorpora las fases requeridas para perfeccionar el diseño. A continuación, se presenta el diagrama del proceso de investigación:

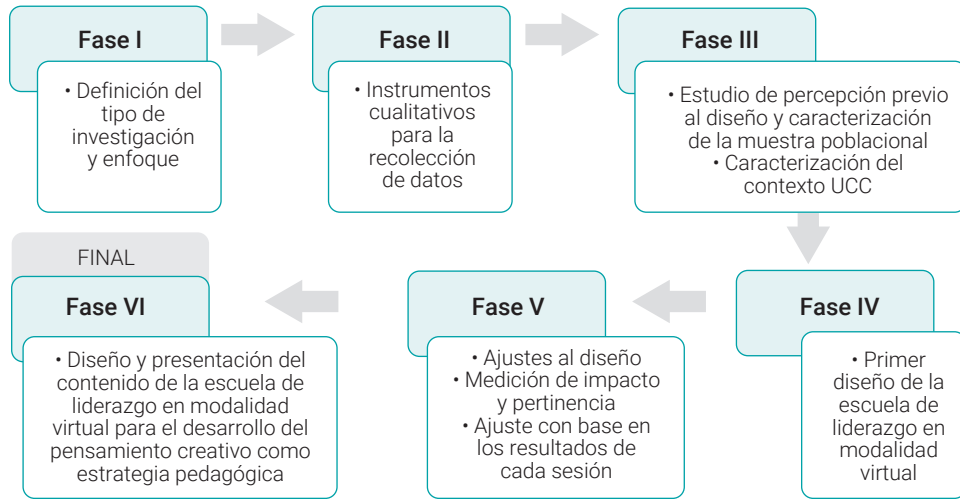


Figura 1. Diagrama metodológico de las fases de investigación para el diseño de la propuesta de escuela de liderazgo en modalidad virtual

Fase I. Definición del tipo de investigación y enfoque

La investigación se fundamenta en un enfoque cualitativo, el cual puede definirse como el conjunto de prácticas interpretativas que reúne perspectivas desde lo naturalista, porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad; así mismo intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen que hacen al mundo “visible” y lo transforman. Por tener estos rasgos, el estudio cualitativo es apropiado en tanto considera los hechos, interpretaciones y el desarrollo de interrogantes antes y después de la recolección de datos. Se tomó como referente metodológico a Hernández (2014) porque reúne elementos conceptuales y procedimentales desde la postura de lo humano y singular como elemento significativo dentro del liderazgo y el pensamiento creativo.

La presente propuesta de diseño se plantea mediante la investigación acción como medio para recoger y realimentar las características particulares, tanto en los objetivos como en las estrategias metodológicas, requeridas para cumplirlos, así mismo se propone el estudio bajo una lógica inductiva como proceso de razonamiento que propone ir de lo particular a lo general, a través de las percepciones de los estudiantes población objeto de estudio; como línea base para la identificación de necesidades y oportunidades de mejora de la propuesta de escuela de liderazgo.

Por su parte, la investigación acción considera el modelo colaborativo que trabaja con y para la gente interesada por los problemas prácticos y la mejora de la

realidad, el trabajo se enfoca en esta investigación porque responde a las características y necesidades requeridas para el diseño de una escuela de liderazgo preocupada por dar respuesta a problemáticas reales que permean las prácticas individuales y colectivas de profesores y educandos.

Fase II. Instrumentos para la recolección y procesamiento de información bibliográfica

Se seleccionaron y usaron diferentes técnicas de investigación para indagar, diagnosticar y evaluar el diseño. Se recolectó información en: a) bases de datos académicas, b) informes de organismos internacionales, c) páginas web de IES con experiencia en escuela de liderazgo, d) documentos institucionales de la Universidad Cooperativa de Colombia, entre los más importantes.

Se basó en la implementación de técnicas como la entrevista e instrumentos como encuestas semiestructuradas a través de cuestionarios mixtos y test para la fase diagnóstica, así como en el desarrollo del piloto.

Fase III. Estudio de percepción previo al diseño: diagnóstico y caracterización de la población.

La población objeto de estudio de percepción, fueron los estudiantes universitarios de pregrado de la Universidad Cooperativa de Colombia, campus Bucaramanga. La cantidad de estudiantes matriculados en el ciclo 2120 segundo semestre 2021 es de 2995, de los cuáles se inscribieron en las electivas de Bienestar en el segundo semestre 2021 ciclo 2120, un total de 1052 estudiantes, a quienes se invitó a responder el diagnóstico. Como parte de la caracterización de la población es importante reconocer el contexto institucional para lograr la **Alineación estratégica con el Proyecto Educativo Institucional de la ucc**, a continuación, se toma como referencia la misión y visión para el planteamiento de estos según lo orientado por la directora nacional de Bienestar ucc.

Tabla 1. Proyecto educativo institucional ucc (2022)

Misión	Somos una Institución multicampus de propiedad social, educamos personas con las competencias para responder a las dinámicas del mundo, contribuimos a la construcción y difusión del conocimiento, apoyamos el desarrollo competitivo del país a través de sus organizaciones y buscamos el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades, influidos por la economía solidaria que nos dio origen.
Visión	Para 2025, la Universidad Cooperativa de Colombia será una institución sostenible que aprende continuamente para transformarse de acuerdo con las exigencias del contexto, reflejándose en: Una educación y un aprendizaje a lo largo de la vida soportado en nuestro modelo educativo con una oferta educativa pertinente, en diferentes modalidades. Una gestión inclusiva que integre entornos individuales, físicos y digitales con nuevos desarrollos tecnológicos. Una cultura innovadora que responda a las demandas del contexto, a la generación de conocimiento colectivo y experiencias compartidas.

Nota. Tomado de Universidad Cooperativa de Colombia (2022).

Teniendo en cuenta los términos y lineamientos de aseguramiento de calidad desarrollados por el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Universidad Cooperativa de Colombia, describe un compromiso con los valores de la sociedad que se traducen en definición de políticas, responden a las necesidades y expectativas de los diferentes grupos de interés. Por lo tanto, la escuela de liderazgo, como estrategia para el desarrollo integral de la comunidad universitaria, incluye las siguientes políticas institucionales como factores clave para definir el enfoque de la Escuela: Política de bienestar, política de desarrollo y éxito estudiantil, política de inclusión e interculturalidad y política de responsabilidad social (Duarte, 2022).

Fase IV. primer diseño de la escuela de liderazgo en modalidad virtual.

En relación con el diseño, este inicio con la selección de la plataforma para la creación de la escuela como un ambiente virtual de aprendizaje que respondiera a las características del contexto educativo actual y la valoración de los recursos tecnológicos se planteó como escenario ideal la plataforma Brightspace y para el piloto como ambiente posible se seleccionó GoogleSites. Así mismo la planeación pedagógica, contemplo aspectos operativos y la elaboración de actividades; finalmente el contenido se plantea en coherencia con las orientaciones de habilidades requeridas en el siglo XXI para los profesionales, así como el desarrollo de hábitos inspirada en el libro de los 7 hábitos de la gente altamente efectiva de (Covey, 2015) y el cómo lograr el acercamiento de los estudiantes a dichos hábitos mientras se desarrollan temáticas inherentes a la conceptualización del liderazgo con ejercicios prácticos y juegos, para lograr la premisa básica de aprender haciendo.

Fase V. Ajustes al diseño

La realización de ajustes se propuso desde la perspectiva de evaluación continua y seguimiento al diseño. Inicialmente, se ofertó a estudiantes de pregrado de todos los programas para inscribirse en las pruebas piloto de la escuela virtual, la intención de esta participación era validar la pertinencia y coherencia mediante encuentros sincrónicos, de acuerdo con las actividades de exploración en los primeros encuentros, se realizaron ajustes, facilitando así el recorrido por la página y sus contenidos de forma autónoma.

Fase VI. Diseño y presentación del contenido de la escuela de liderazgo en modalidad virtual para el desarrollo del pensamiento creativo como estrategia pedagógica

La estructura para el diseño es una categoría fundamental para la propuesta, porque permitió la organización de los contenidos de forma estructurada a partir de cuatro unidades (4) con una intensidad horaria de doce horas (12) de aprendizaje por unidad, con dedicación semanal de tres horas (3), bajo la metodología de secuencia didáctica que comprende cuatro (4) momentos: exploración, profundización, síntesis y apropiación y evaluación, se propone una estructura vertical y horizontal de fases:

Tabla 2. Estructura vertical y horizontal de diseño y contenidos temáticos de la escuela

Exploración: <i>Reconocimiento de saberes previos</i>	Profundización: <i>Conceptualización</i>	Síntesis y apropiación: <i>Apropiación de nuevos conocimientos</i>	Evaluación O reto: <i>Como aplicar lo aprendido</i>
Clase 1: Exploración	Clase 2:	Clase 3:	Clase 4:
1. Profundización	1. Exploración	1. Exploración	1. Exploración
2. Síntesis y apropiación	2. Profundización	2. Profundización	2. Profundización
3. Evaluación.	3. Síntesis y apropiación	3. Síntesis y apropiación	3. Síntesis y apropiación
	4. Evaluación.	4. Evaluación.	4. Evaluación.

Considerando esta estructura tanto para las unidades como para las actividades, y dado el tiempo disponible para la implementación del piloto de diseño, se decidió la organización de contenidos en 3 unidades, más una actividad de cierre, así:

Tabla 3. Ideación de contenidos

Unidad	Título	Estructura interna	Evaluación retos
1	Victoria privada	En la cual se abordarían conceptos básicos de liderazgo, con actividades que retan el pensamiento creativo, acercamiento al liderazgo, teorías, neurociencias y competencias.	Mediante retos semanales, relacionados con los hábitos personales del 1 al 3 (Covey, 2015).
2	Victoria pública	Conceptuar sobre creatividad aplicada y construcción del pensamiento, empatía y acciones del lenguaje, inteligencia emocional, el proceso creativo para la solución de problemas, el trabajo en equipo y el coaching, <i>empowerment</i> y estrategias para fortalecer el liderazgo.	A través de retos semanales, relacionados con la habilidad para gestionar óptimamente a los demás del 4 al 7 (Covey, 2015).
3	Pensamiento creativo	Método de improvisación y los entornos de incertidumbre, generación de ideas, innovación, presentaciones efectivas y comunicación.	Bitácora con los 7 hábitos (Covey, 2015), matriz de ERIC problemas, mi FODA comunicacional y el lenguaje diferente.

Finalmente, se planeó realizar una “actividad de cierre” enfocada en recapitular lo aprendido y generar ideas para proyectarse como líderes y a manera de evaluación final un reto que permita prototipar soluciones a problemáticas que quiera resolver como líder en formación.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados de las fases de la metodología.

Respecto al tipo de investigación y enfoque

Este planteamiento constituye una propuesta de intervención que involucra el “aprender haciendo” a través de la metodología seleccionada, permitiendo a los estudiantes retarse, participar activamente y avanzar en su proceso de formación integral y desarrollo de competencias. La propuesta está dirigida a estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia Campus Bucaramanga, como un espacio ofrecido desde Bienestar Institucional.

Inherentes a la recolección y procesamiento de información bibliográfica:

El proceso de recolección de información consideró:

- a) Bases de datos académicas e informes de organismos internacionales: búsqueda principalmente: *ProQuest Career y Technical Education Database*, *Propuesta Education Database*, *Dialnet*, *Scielo* y finalmente *Scopus*, mediante ecuaciones de búsqueda tales como la usada en *Scopus*: *Equation TITLE-ABS-KEY (leadership AND creativity AND educational AND strategies)*

En las primeras etapas de recolección se lograron más de 67 fuentes de información y para su procesamiento se categorizó por año, seleccionando como criterio para las fuentes principales de información aquellas comprendidas entre el 2018 y el 2022, además aquellas que por su pertinencia independiente del año de publicación agregaran valor a la propuesta, logrando así 35 resultados:

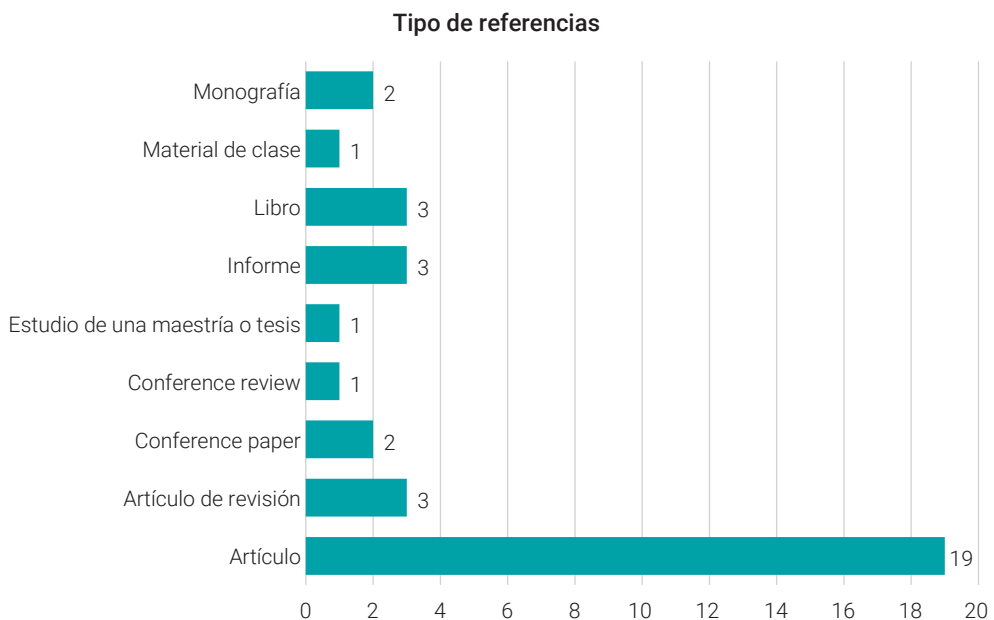


Figura 2. Fuentes de información

- b) Páginas web de IES con experiencia en escuela de liderazgo. Como referentes para lograr un diseño innovador al incluir el desarrollo del pensamiento creativo.

- c) Documentos institucionales de la Universidad Cooperativa de Colombia, (ucc) iniciando por la misión y visión (ucc; 2022) así como documentos de soporte para orientar el diseño considerando las bases institucionales como: el modelo educativo crítico con enfoque de competencias (Unigarro, 2017), el plan general de bienestar 2018-2022, el plan estratégico navegando juntos 2018 – 2022 y el plan estratégico seguimos navegando juntos 2022-2025, la escuela de liderazgo universitario de la ucc de la directora nacional de bienestar, Reina Duarte, entre otros asociados con el bienestar institucional.

Diagnóstico y caracterización de la población

Se diseñó un instrumento para medir la percepción del liderazgo, el cual fue enviado a estudiantes mediante muestreo aleatorio simple, logrando un tamaño de muestra de: 119 participantes voluntarios, del total de la muestra se logró una participación del 67% mujeres (80) y el 33% hombres (39), de los cuales es posible caracterizar por rango de edad, así:

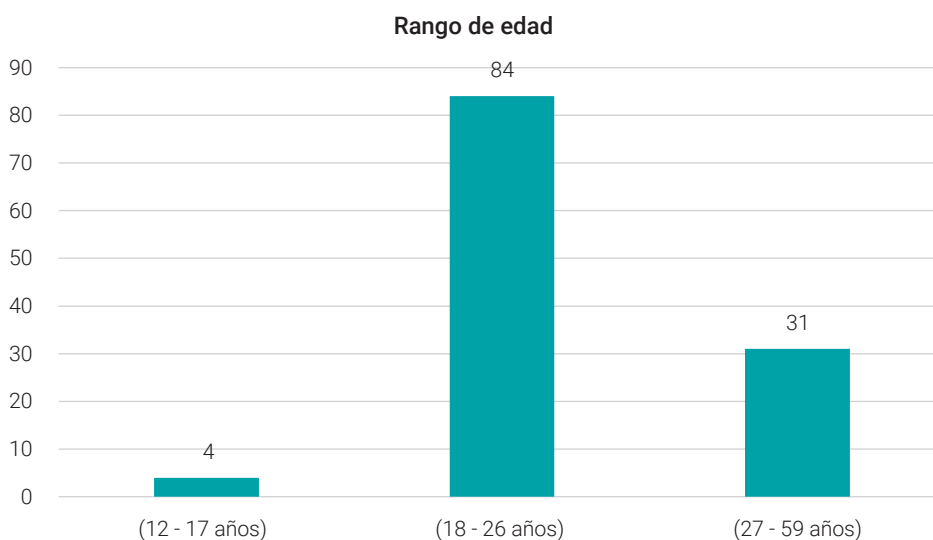


Figura 3. Participantes estudio de percepción sobre el liderazgo en el Campus Bucaramanga, por rango de edad.

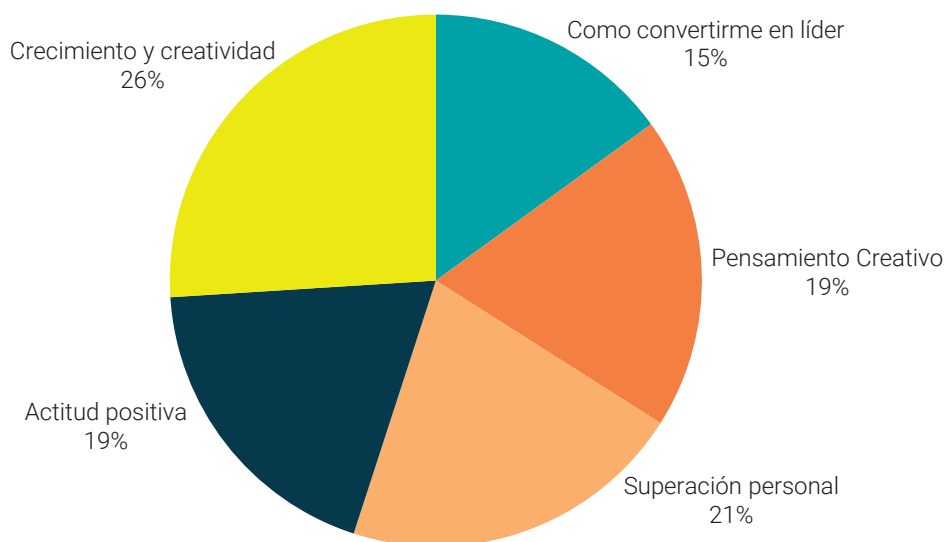
De los 119 participantes de la encuesta, 106 registros que representan un 89% corresponde a estudiantes de pregrado, distribuidos por programa académico de la siguiente forma:

Tabla 4. Participantes estudio de percepción sobre el liderazgo, estudiantes de pregrado Campus Bucaramanga, por programa académico

Programas académicos pregrado	Cuenta de programas
Administración de Empresas	5
Contaduría Pública	5
Derecho	5
Enfermería	22
Ingeniería de Sistemas	2
Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	4
Licenciatura en Lengua Castellana e Inglés	3
Medicina Veterinaria y Zootecnia	17
Psicología	43
Total, general	106

La caracterización de la población permite determinar que los estudiantes participantes del diagnóstico son, en un 91%, mayores de edad y miembros activos de la comunidad universitaria, a los cuales se les indagó sobre su consideración respecto a la importancia de desarrollar la capacidad del liderazgo y ofrecer un espacio virtual para dicho fin ante lo que el 99% de las personas respondieron SI.

Además del liderazgo, respecto al interés por las temáticas relacionadas con la idea de diseño, se obtuvo el mayor porcentaje para la temática “crecimiento y creatividad” con un 26%:

**Figura 4.** Temáticas de interés para el diseño de la escuela

Esto permite inferir que los estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia están realmente interesados en potenciar su capacidad de liderazgo, el diagnóstico generó pertinencia para la presente propuesta. Sumado a lo anterior la revisión sistemática del plan general de bienestar, de la Universidad Cooperativa de Colombia, 2018-2022, ratifica la pertinencia de esta propuesta y por tanto se dio inicio a la fase de diseño.

Articulación ucc con la Misión y Visión del proyecto en construcción 2022 la ELUCC (Escuela de Liderazgo ucc)

El diseño propuesto para la escuela de liderazgo toma como referencia la estrategia para el desarrollo integral de la comunidad universitaria e incluye las políticas institucionales de la Universidad Cooperativa de Colombia, como factores claves para a considerar en el primer diseño y toma como referencia la propuesta institucional en construcción desde la dirección nacional de Bienestar “ELUCC”, la cual contempla la siguiente misión y visión:

Tabla 5. Misión y visión Escuela de liderazgo ucc

Misión de la ELUCC	<i>La ELUCC es una Red de aprendizaje cooperativo a través de la cual se potencializan las competencias y las habilidades para el “Mundo de la vida” a partir de un proceso educativo y sistemático que propende por el desarrollo del liderazgo con un alto sentido de responsabilidad social desde la corresponsabilidad y el compromiso mutuo para favorecer el abordaje y la comprensión del entorno y de los retos de la sociedad, en coherencia con la filosofía institucional.</i>
Visión ELUCC	<i>Ser una escuela de liderazgo que facilita las herramientas en la formación de líderes para afrontar retos mediados por un pensamiento crítico y reflexivo para la obtención de una experiencia integral y transformadora a partir del aprendizaje significativo y cooperativo, desde la experiencia y el trabajo en red, bajo el enfoque de la responsabilidad social.</i>

Nota. Tomado del documento nacional ELUCC presentado por la directora de Bienestar, Reina Duarte.

Por lo tanto, el diseño propuesto para este curso y el pilotaje en modalidad virtual toma como referencia la propuesta en construcción institucional desde la dirección nacional de Bienestar “ELUCC” y se articula a la misma convirtiéndose en una estrategia para el desarrollo integral de la comunidad universitaria e incluye las políticas institucionales, como factores claves para a considerar en el primer diseño.

Primer diseño de la escuela de liderazgo en modalidad virtual.

Se determinó entonces el diseño de cada unidad didáctica incluyendo cuatro actividades: una de exploración, una de profundización, una de síntesis y apropiación y una de

evaluación. Cada actividad con documentos descriptivos, entre los que se presenten elementos: textuales, hipertextuales, multimediales e hipermediales.

En los distintos ejercicios que se plantean se utilizan recursos interactivos mediados por las TIC en el proceso formativo que integre los siguientes aprendizajes:

- De orden psicológico, psicosocial, ético y emocional tanto individual como grupal.
- Desarrollo de la identidad de empoderamiento, con los matices que genera la historia de vida individual de los líderes en formación.
- Reflejo de la autonomía y la creatividad en la toma de decisiones.
- Capacidad adaptativa, que requiere de pensamientos y acciones novedosas para abordar los retos.
- La necesidad de la capacitación continua y la constante curiosidad por distintos aprendizajes, además de elegir lo que se aprende y lo que se necesita aprender para enfrentar diferentes retos.
- Diseño mapas de ruta para el cumplimiento de objetivos, teniendo presente el contexto natural, social, político, económico, legislativo y tecnológico.
- Promoción del diálogo relacional, es decir, que se interese por consultar a todas las partes implicadas en el proceso e integrar sus ideas, concepciones y experiencias.
- Comunicar con claridad las pautas para desarrollar cada proceso.

Ajustes al diseño

Este proceso se efectuó mediante un formulario de registro, logrando la preinscripción de treinta y uno (31) estudiantes de pregrado, distribuidos por programa académico así:

Tabla 6. Estudiantes preinscritos para la prueba piloto de la escuela

Programas académicos inscritos	Cantidad de estudiantes
Contaduría pública	1
Derecho	5
Enfermería	7
Ingeniería de sistemas	1
Lic. Educación física recreación y deporte	1
Medicina veterinaria zootecnia	9
Psicología	7
Total	31

De los treinta y uno (31) estudiantes preinscritos asistieron al primer encuentro sincrónico catorce (14) estudiantes, con los que se efectuaron evaluaciones periódicas; a medida que se activaron las actividades semanales en la búsqueda de potenciar las habilidades de liderazgo de los participantes, enfocadas en el desarrollo del pensamiento creativo y la innovación en un entorno social que cambia rápidamente.

Después de orientar los primeros encuentros, se evidenció la necesidad de plantear estrategias de flexibilización de la escuela de liderazgo para el pensamiento creativo, tales como la posibilidad de avanzar en los contenidos de manera autónoma y participar en las actividades de forma asincrónica, incluso permitiendo la incorporación de estudiantes nuevos que lograron nivelarse con los contenidos de unidad 1 y 2, para participar en la unidad 3.

También permitió la organización de otros aspectos didácticos, tecnológicos y organizativos, enfocados en facilitar el acceso de los estudiantes independientemente de sus condiciones u orígenes, buscando la motivación, la calidad de las clases y los materiales de estas.

Adicionalmente, la modalidad virtual se enfoca en permitir que los estudiantes puedan acceder al aprendizaje no solo en cualquier momento sino desde cualquier lugar, con autonomía de acuerdo con los ritmos para el desarrollo de algunos contenidos, reconociendo que los saberes, las personas, los valores y las ideas van más allá de las fronteras geográficas y sociales (EuroTech, 2021). De esta manera se reconoce la flexibilización como un factor transversal al diseño.

Finalmente, se realizaron ajustes a la línea grafica de la escuela con el objetivo de utilizar los colores institucionales de la Universidad Cooperativa de Colombia, estandarizando así la paleta de color usada en el sitio web.

Diseño y presentación del contenido de la escuela de liderazgo en modalidad virtual para el desarrollo del pensamiento creativo como estrategia pedagógica

Para fines de la propuesta y el inicio de la prueba piloto se plantean los contenidos del primer semestre de la escuela organizados por semanas de aprendizaje y unidades temáticas, cabe destacar que para el piloto se dispone de una intensidad de tres horas de trabajo semanales durante el primer semestre 2022, para los estudiantes de pregrado:

Tabla 7. Contenidos de la unidad 1

Unidad 1: victoria privada			
Exploración	Profundización	Síntesis y apropiación	Evaluación-retro
<p>¿los líderes nacen o se hacen?</p> <p>Exploración: cuestionario “¿los líderes nacen o se hacen?” Y test de creatividad.</p> <p>Profundización: conceptualización ¿qué es y que no es ser un líder? - el líder ¿nace o se hace?</p> <p>Síntesis y apropiación: diviértete y aprende a diferenciar a un verdadero líder</p> <p>Reto semanal: Aplica el primer hábito de los líderes: se proactivo.</p>	<p>Inteligencias y estilos de liderazgo</p> <p>Exploración: ¿cómo vas con el hábito 1? ¿se proactivo! Y como usar la proactividad para desarrollar tu estilo de liderazgo.</p> <p>Profundización: descubre los tipos de inteligencia que existen, cuáles debe aplicar un buen líder y los estilos de liderazgo según david goleman.</p> <p>Síntesis y apropiación: redescubre con el afiche</p> <p>Reto semanal: Aplica el segundo hábito: tener un fin en mente.</p>	<p>Neuro liderazgo y autoliderazgo</p> <p>Exploración: empieza con una lluvia de ideas</p> <p>Profundización: aprende sobre el autoliderazgo y liderazgo creativo organizacional desde la perspectiva de la neurociencia.</p> <p>Síntesis y apropiación: juego de neuro liderazgo creativo y repaso de conceptos.</p> <p>Reto semanal: aplica el primer hábito de los líderes: “poner primero lo primero”.</p>	<p>Competencias del líder para el cambio</p> <p>Exploración: consejos y preguntas orientadoras que te ayudarán a gestionar efectivamente el tiempo.</p> <p>Profundización: conoce las competencias del líder para el cambio.</p> <p>Síntesis y apropiación: ¡pon a prueba tu conocimiento!</p> <p>Reto semanal: Alcanzar la ¡victoria privada! Alcanza el estado de la independencia, el paradigma del yo: yo puedo hacerlo, yo soy responsable, yo me basto a mí mismo, yo puedo elegir.</p>

Dando continuidad al proceso de adaptación de nuevos hábitos se diseña y plantea la unidad 2, así:

Tabla 8. Contenidos de la unidad 2

Unidad 2: victoria pública			
Exploración	Profundización	Síntesis y apropiación	Evaluación o reto
<p>Creatividad aplicada y cómo se construye la interdependencia y la dependencia.</p> <p>Exploración: la misión personal en la matriz del tiempo / la construcción del pensamiento</p> <p>Profundización: aprende ¿qué es la creatividad aplicada y cómo se construye la interdependencia y la dependencia? ¿puedo ser creativo?</p> <p>Síntesis y apropiación: diviértete y aprende de la creatividad y pensamiento creativo</p> <p>Reto semanal: Plan ganar ganar.</p>	<p>Liderazgo, inteligencia emocional y solución de problemas.</p> <p>Exploración: plan ganar - ganar</p> <p>Profundización: liderazgo, inteligencia emocional y solución de problemas</p> <p>Síntesis y apropiación: ¡pon a prueba tu conocimiento mediante actividad de educa play</p> <p>Reto semanal: ¡busca entender y después ser entendido!</p>	<p>Empowerment</p> <p>Exploración: busca entender y después ser entendido</p> <p>Profundización: empowerment</p> <p>Síntesis y apropiación: juega a enlazar los conceptos aprendidos</p> <p>Reto semanal: Hábito 6: crear sinergias</p>	<p>Estrategias para fortalecer el liderazgo:</p> <p>Exploración: los resultados de la creación de sinergias</p> <p>Profundización: estrategias para fortalecer el liderazgo: el liderazgo visto como un grupo de competencias laborales a adquirir.</p> <p>Síntesis y apropiación: rutina de pensamiento (palabra, idea, frase) pizarra digital</p> <p>Reto semanal: Hábito 7: renovación, afilar la sierra. – ver tableros de evaluación</p>

Para efectos de la propuesta a implementar en el piloto se plantea el diseño de la unidad 3 con los siguientes elementos conceptuales:

Tabla 9. Contenidos de la unidad 3

Unidad 3: Pensamiento creativo y comunicación			
Exploración	Profundización	Síntesis y apropiación	Evaluación o reto
<p>Intro al pensamiento creativo</p> <p>Exploración: improvisación y los entornos de incertidumbre.</p> <p>Profundización: introducción al pensamiento creativo y su desarrollo</p> <p>Síntesis y apropiación: Método de improvisación.</p> <p>Reto semanal: tableros de evaluación y síntesis de la victoria publica</p>	<p>Creatividad aplicada e innovación.</p> <p>Exploración: generación de ideas.</p> <p>Profundización: creatividad aplicada: interrogar. Perfil original y construcción del pensamiento, el desaprendizaje; la anatomía, generación y selección de ideas. Prototipado rápido para la negociación.</p> <p>Síntesis y apropiación juego de repaso de aprendizajes.</p> <p>Reto semanal: estudio de caso sobre proyectos.</p>	<p>Comunicación y presentaciones efectivas</p> <p>Exploración: taller de escritura creativa</p> <p>Profundización: comunicación escritura creativa y el uso del material de apoyo. Ruta para mejorar la habilidad de hablar en público.</p> <p>Síntesis y apropiación: mi foda comunicacional, considerando las habilidades del lenguaje.</p> <p>Reto semanal: mi ruta para mejorar la habilidad de hablar en público.</p>	<p>Exploración: realizar las pruebas de creatividad y el de liderazgo de la clase 1</p> <p>Profundización: recorrer y crear la bitácora personal con los resultados de recorrer las unidades de la escuela.</p> <p>Síntesis y apropiación: presentar la bitácora al equipo.</p> <p>Reto semanal: En el ejercicio de mi profesión como utilice mi pensamiento creativo para liderar este semestre y cuál es mi proyecto de liderazgo social “economía solidaria” para el próximo semestre.</p>

Finalmente, se planteó la actividad de cierre así:

Tabla 10. Contenido de la actividad de cierre.

Actividad de cierre			
Exploración	Profundización	Síntesis y apropiación	Evaluación o reto
<p>1. Crear el perfil de líder</p> <p>2. Realizar el Test de habilidades sociales.</p>	<p>Plantear un proyecto como líder e identificar necesidades inherentes a la profesión, al entorno, a la familia, a la comunidad o a los intereses personales.</p>	<p>Trazar una solución a una problemática seleccionada.</p>	<p>Evaluación del impacto de la escuela, formulario para medir el aporte a la formación integral, al desarrollo personal y al desarrollo de habilidades para el liderazgo, así como el pensamiento creativo.</p>

La presente investigación tuvo como objeto de estudio la escuela de liderazgo en modalidad virtual para el logro de una propuesta de diseño enfocada en el desarrollo del pensamiento creativo como estrategia pedagógica en la educación superior,

específicamente, en la Universidad Cooperativa de Colombia, mediante pilotaje realizado con estudiantes de pregrado del aula máter.

Cabe destacar que, como parte de la medición de impacto final, realizado y aplicado en la actividad de cierre del piloto de implementación; se lograron los siguientes resultados, tras aplicar el formulario estructurado:

Ante la pregunta: califique de 1 a 5 cuál fue el aporte de la escuela de liderazgo para el pensamiento creativo, al aprendizaje relacionado con tu profesión:

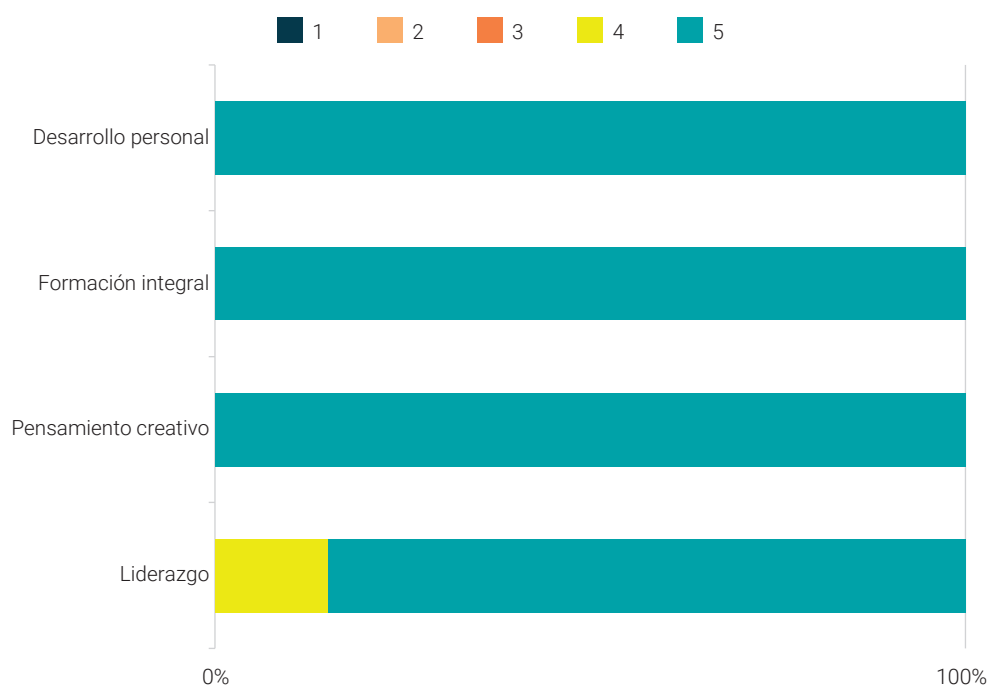


Figura 5. Aporte de la Escuela de liderazgo a la formación profesional

Se puede evidenciar que el 100% los estudiantes consideran que la Escuela de Liderazgo aportó al aprendizaje relacionado con la profesión, calificaron con 5: al desarrollo personal, la formación integral y el pensamiento creativo, por otra parte; se destaca que un 12.5% de los participantes calificaron con 4 el aporte a las habilidades del liderazgo, mientras un 87,5% calificaron con 5 su avance en materia de liderazgo.

Entre tanto el 97% de los participantes durante el semestre calificaron entre "4 y 5" atendiendo a la pregunta: ¿Cuántas estrellas le daría a esta escuela virtual? Siendo 1 deficiente y 5 excelente, se logró una calificación media de 4.82.



Clasificación media 4.82

Figura 6. Percepción de calidad sobre la escuela de liderazgo virtual para la creatividad

Para revisar los resultados del diseño se presentan, a continuación, el estudio realizado al finalizar cada encuentro sincrónico y se presentan los valores promedio de las percepciones señaladas por los estudiantes universitarios que participaron en la implementación del diseño en el campus Bucaramanga, además se logró la información cualitativa a través de preguntas abiertas que acompañaron los formularios para medir el impacto de las actividades en términos de aprendizaje de los estudiantes, percepción de calidad de la sesión y finalmente la posibilidad de realizar observaciones generales, permitiendo así medir el impacto de cada sesión:

- Evaluación cualitativa: ¿Cuál fue su mayor aprendizaje en la clase de hoy?
- Evaluación cuantitativa ¿Cuántas estrellas le daría a esta actividad?

A continuación, se presentan los resultados de medición de impacto:

Cuantitativo: percepción de la calidad por parte de los participantes del sitio web y encuentros sincrónicos

Tabla 11. Medición de la percepción de la calidad

Programas participantes	Cantidad de estudiantes participantes en las sesiones de la escuela por programa académico	Promedio de ¿cuántas estrellas le daría a esta actividad?
Administración de Empresas	1	5
Contaduría Pública	4	5
Derecho	10	5
Enfermería	15	4,78
Ingeniería de Sistemas	5	5
Medicina Veterinaria y Zootecnia	25	4,61
Psicología	17	4,94
Total, general	77	4,82

Cualitativo: Para la medición cualitativa se le pregunto a los participantes a lo largo de las sesiones, que nuevos aprendizajes estaban adquiriendo con los contenidos

¿Consideras que las herramientas utilizadas aportaron a tus habilidades de liderazgo? ¿Cuál o cuáles hábitos te impactaron?

Juliana Saavedra	Silvia García	Chelil Tati	Kerly Bermudez	Saul Angarita	Laura Torres
<ul style="list-style-type: none"> • “Para mi todas las herramientas sirvieron y aportaron, ahora me gusta el liderazgo, es importante Afilar la sierra” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Si, el tratar de cambiar para bien mi vida, tomando como base lo que yo soy o era, el hábito que me gustó fue escuchar más” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Todas las herramientas me impactaron, el hábito que me ayudó este semestre fue poner primero lo primero” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Si, todas, pues me ayudó a identificarme y cual sería la manera de meorar y liderar” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Si claro que si por que me permitieron escudriñar mis ideas, valorar mi tiempo y programarme” 	<ul style="list-style-type: none"> • “Descubrí que el liderazgo también se entrena y mi hábito favorito fue: empezar con un fin en mente”

Figura 9. La escuela de liderazgo y los hábitos

Como recomendaciones respecto a la experiencia del piloto, se sugiere habilitar grupos de clase para trabajar la escuela de manera presencial con el apoyo de la plataforma virtual. Además en caso de asignar horario a encuentros sincrónicos, dadas las condiciones socioeconómicas laborales y académicas de los estudiantes, se recomienda programarlo de martes a jueves, para mitigar el riesgo de inasistencia, ya que la mayoría de estudiantes que participaron en el piloto tuvieron inconvenientes para conectarse en el horario acordado por compromisos laborales y cambios en los horarios de los turnos, es importante tenerlo presente, ya que la Universidad Cooperativa de Colombia cuenta con una población considerable de estudiantes que requieren laborar.

El componente de virtualidad muestra cómo la poca accesibilidad a dispositivos tecnológicos, de algunos estudiantes limitan la participación en tiempo real a partir del desarrollo de actividades sincrónicas, así como la ejecución de acciones que cumplieran con criterios de calidad en los contenidos estructurados a partir de la planeación metodológica de secuencia didáctica en: exploración, profundización, síntesis y apropiación y evaluación.

Finalmente, esta escuela puede permitir la interacción multicampus y se maneja de forma virtual brindando una oferta a nivel nacional que beneficie a todos los miembros de la comunidad universitaria.

Discusión

Uno de los pilares que fundamenta el accionar en la educación, radica en estimular y tener profesores comprometidos. Con apertura para comprender el mundo desde una perspectiva que responda a principios de accesibilidad, asequibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad que reconoce y potencia cada sujeto como fuente de conocimiento creativo. El profesor tiene el reto de armonizar los contenidos de acuerdo con las expectativas de los estudiantes y que estos posibiliten compartir conceptos e ideas como oportunidad para que estos a través de la experiencia, logren encontrarle sentido a lo aprendido como ciudadanos participantes y aportantes de una sociedad. Una educación sin sentidos apropiados no genera aprendizajes sustentables en el tiempo (Unesco, 2017).

Después de la elaboración de esta propuesta de diseño instruccional y la implementación del piloto de este en el ámbito educativo de la Universidad Cooperativa de Colombia, se pueden extraer los elementos que integran la virtualidad, el liderazgo y las competencias del pensamiento creativo a través de metodologías activas planteando posibles alternativas de solución que dan respuesta a las preguntas iniciales de la sistematización.

Un factor básico en la implementación de la escuela de liderazgo virtual es el enfoque investigación acción (Hernández, 2018) a partir de la construcción de herramientas e instrumentos que contribuyan al desarrollo del potencial individual que pueda alcanzar cada estudiante. Porque toma la postura de lo humano y singular como elemento significativo dentro del liderazgo y el pensamiento creativo. Reafirmando cómo el uso de metodologías activas de aprendizaje basado en juegos se convierte en una posibilidad mediadora para acceder al conocimiento, pues reconoce los saberes previos como premisa en la identificación de fortalezas y oportunidades de mejora para el perfilamiento del tipo de liderazgo que se tiene y al que desean llegar los estudiantes.

Respecto a la selección de la plataforma para ofrecer el acceso a la escuela, por motivos administrativos se presentó la necesidad de seleccionar una de acceso abierto para el piloto, por tanto, se creó la escuela en Google Sites, ya que es una herramienta que brinda en el sector educativo, la capacidad, entre otras cosas, de crear un portafolio digital para los estudiantes. A futuro se espera entregar los resultados de esta investigación al área de Bienestar para generar un proyecto que vincule a E Learning con la transición a las plataformas institucionales como Brightspace o Campus Virtual ucc.

Otro elemento es el tiempo de dedicación como electiva. Si bien es cierto que algunos autores destacan la efectividad de los programas cortos, cierta duración es

necesaria para que los beneficios ocurran y tengan una estabilidad en el tiempo (Tang y Werner, 2017). Para el caso del escenario académico, no se puede esperar cambios permanentes en los estudiantes si no se realizan intervenciones que realmente promuevan nuevas formas de pensar, de aprender y de relacionarse. Todo ello, junto con cambios en la actitud y motivación hacia los diferentes entornos de interacción.

En la modalidad virtual, cuando los estudiantes son escuchados respecto a sus necesidades particulares, se les ofrece una carta de opciones de flexibilización y pueden proponer una ruta de acción según su disposición de tiempo, de tecnología, entre otros; entonces se convierten en protagonistas, en líderes creativos que toman el control de su proceso de aprendizaje, en estudiantes críticos e independientes capaces de tomar sus propias decisiones y de responsabilizarse por ellas.

En ese sentido la enseñanza y el aprendizaje en la virtualidad exigen por parte de los profesores y los estudiantes, principios didácticos relacionados con el constructivismo y el aprendizaje por competencias; tan importantes en la educación virtual; habilidades de enseñanza para la autonomía y aprendizaje autodirigido para gestionar el autoaprendizaje y la responsabilidad del propio proceso educativo. Por lo anterior, son necesarios cursos introductorios al inicio de esta escuela que fomenten el desarrollo de estas habilidades y que contextualicen tanto a los profesores como a los estudiantes en las particularidades lúdicas.

Conclusiones

La propuesta de la escuela de liderazgo ofrece bases fundamentales, enfatizando en el desarrollo personal y la formación integral para dar continuidad al desarrollo del pensamiento creativo, exponiendo, además como el liderazgo para los estudiantes se puede promover de forma multidisciplinar y aplicable a cada profesión, así como la puesta en marcha de proyectos de liderazgo social.

El uso de las metodologías activas permitió que el aprendizaje se diera como proceso constructivo entre profesores y estudiantes, lo que además brindó la posibilidad de realizar ajustes y mejoras durante el pilotaje del diseño, entonces es posible aportar a la sociedad del conocimiento desde la perspectiva de "aprender haciendo" para el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento creativo, orientado al trabajo a la resolución de problemas y favoreciendo el aprendizaje autónomo pues los estudiantes que no tuvieron la oportunidad de asistir a los encuentros sincrónicos, realizaron las actividades y retos de cada semana de forma individual. Por su parte dichas metodologías permitieron aprender a través de la indagación y el descubrimiento.

Poder incidir en transformaciones a través de metodologías y estrategias utilizadas en aulas de clase de la educación superior, que promuevan en los estudiantes el fortalecimiento de competencias para el pensamiento crítico y creativo; la escuela de liderazgo se convierte en una herramienta educativa que promueve el desarrollo del pensamiento creativo como competencia genérica articulada a los currículos de la educación superior; desde una mirada que visualiza al estudiante de una forma integral y respeta su singularidad, utiliza diferentes apoyos como la tecnología, además de ofrecer la oportunidad de cambio en las concepciones de competencias requeridas para que todo individuo, no solo pueda desarrollarlas para el saber en una disciplina específica, sino que logre ponerlas en el contexto donde se desenvuelva desde lo personal y laboral.

Lo anterior, es importante para el trabajo de la escuela de liderazgo, porque busca posicionar la competencia del pensamiento creativo como la manera de contextualizar y resignificar el quehacer del profesor y el logro de aprendizajes de los estudiantes en la educación superior como pilar estructurante en la adquisición de competencias para la vida.

Para investigaciones futuras, se espera mediante el análisis de resultados de los diversos mecanismos de validación y evaluación, así como indicadores de resultados tales como cumplimiento de alcances, logro de objetivos y finalmente ajustes y entrega de un modelo de Escuela de Liderazgo Virtual y las respectivas conclusiones del proceso a Bienestar institucional del campus Bucaramanga, que permitan sentar precedente para el diseño de contenido de la escuela de liderazgo.

Referencias

- Arias, E., Dueñas, X., Elacqua, G., Giamburgo, C., Berganza, M., Pérez, (2021). *Hacia una educación 4.0: 10 módulos para la implementación de modelos híbridos*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2021.100005>
- Wrigley, C., & Kara Straker. (2015). Design Thinking Pedagogy: The Educational Design Ladder. *Innovations in Education and Teaching International*, 54(4). <https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1108214>
- Covey, S. (2015) *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva : la revolución ética en la vida cotidiana y en la empresa*. Paidós.

Catarino, P., Vasco, P., Lopes, J., Silva, H., y Morais, E. (2019). Aprendizaje cooperativo para promover el pensamiento creativo y la creatividad matemática en la educación superior. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 17(3). <https://doi.org/10.15366/reice2019.17.3.001>

Duarte, R. (2022). La escuela de liderazgo universitario de la ucc ELUC (2022). Dirección Nacional de Bienestar. Universidad Cooperativa de Colombia.

Duque, R., Ochoa, M., Martínez, A., Velázquez, M. y Orozco, M. (2018). *Plan General de Bienestar 2018-2022 “comprometidos con el desarrollo integral”*. Universidad Cooperativa de Colombia.

Earley, P. y Greany, T. (Eds.) (2017). *Liderazgo Escolar y Reforma del Sistema Educativo*. Bloomsbury.

Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018). Design Thinking and Organizational Culture: A Review and Framework for Future Research. *Journal of Management*, 44(6), 2274–2306. <https://doi.org/10.1177/0149206317744252>

Garrote, D., Jiménez, S., y Martínez, N. (2019). El trabajo cooperativo como herramienta formativa en los estudiantes universitarios. *Revista iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 17(3). <https://doi.org/10.15366/reice2019.17.3.003>

Hernández, R., Fernández, C y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw Hill.

Hernández, J., Jiménez, Y. I., y Rodríguez, E. (2018). Desarrollo de competencias de pensamiento creativo y práctico para iniciar un plan de negocio: diseño de evidencias de aprendizaje. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 314-342. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.383>

Ibáñez, P. y Miranda, M. (2019). Una exploración del e-liderazgo en comunidades virtuales de práctica. *EDMETIC*, 8(2), 73-90. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i2.12138>

Luelmo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (27), 4-21. <https://hdl.handle.net/10017/37586>

Martínez, C. y Tello, I. (2018). Liderazgo virtual del docente en educación superior: nueva propuesta educativa. *Avances en democracia y liderazgo distribuido en educación: Actas del II Congreso Internacional de Liderazgo y Mejora de la Educación*. 101-104. <https://hdl.handle.net/10486/682672>

- Mosely, G., Wright, N. y Wrigley, C. (2018). Facilitating Design Thinking: A Comparison of Design Expertise. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 177-189. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.02.004>
- Moura de Carvalho, T. de C., de Souza, D. y Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- OECD (2019), Estrategia de Competencias de la OCDE 2019: Competencias para construir un futuro mejor, OECD Publishing, Paris/Fundación Santillana, Madrid, <https://doi.org/10.1787/e3527cfb-es>.
- Palomino , M. R., y Flores Mejía, G. S. (2021). Creativity: A Systematic Review. *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://doi.org/10.31876/ie.vi.107>
- Tang, M. y Werner, Ch. (2017). Un enfoque interdisciplinario e intercultural de la creatividad y la innovación: Evaluación del programa intensivo EMCI ERASMUS. *Habilidades de pensamiento y creatividad*, 24, 268-278. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.04.001>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (Unesco). (2017). *Fondo Internacional para la Diversidad Cultural: Invirtiendo en creatividad transformando sociedades*. <https://bit.ly/3USFy42>
- Unigarro, M. A. (2017). *Un modelo educativo crítico con enfoque de competencias (Working papers N.º 3)*. Ediciones UCC. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/16937>
- Vasco, C. E. (2003). Objetivos específicos, indicadores de logro y competencias: ¿y ahora estándares? *Revista educación y cultura*, (62), 3-41.
- Wright, N. y Wrigley, C. (2019). Broadening design-led education horizons: conceptual insights and future research directions. *International Journal of Technology and Design Education*, 29, 1-23. <https://doi.org/10.1007/s10798-017-9429-9>