



Mario Padilla Murillo

Universidad Técnica Nacional, Costa Rica

Contacto: [mpadillam@utn.ac.cr](mailto:mpadillam@utn.ac.cr)

<https://orcid.org/0000-0002-0947-0469>



Daniel Obando Monge

Universidad de Costa Rica

Contacto: [daniel.obandomonge@ucr.ac.cr](mailto:daniel.obandomonge@ucr.ac.cr)

<https://orcid.org/0000-0002-5549-8374>

## **Las emociones y la creatividad en la construcción del conocimiento**

### **Resumen**

En este ensayo se reflexiona sobre dos aspectos, que el docente universitario debe tomar en cuenta cuando media el aprendizaje: las emociones y la creatividad. Ambas pueden influenciar significativamente en el proceso creativo de un individuo, para poder abordar el conocimiento.

La reflexión del presente manuscrito nace a partir de la lectura del libro *Conocer el conocimiento* de George Siemens (2010), quien plantea que es necesario identificar que el conocimiento ha sido parte de la sociedad, pero se ha visto entorpecido, lo cual ha conllevado a tener vacíos y limitaciones en algunas poblaciones.

Hay que reconocer que con la revolución tecnológica el acceso al conocimiento ha emergido, tomando impulsos y dando pasos gigantescos, con esto ya no se cuenta con una sociedad desinformada. Justo como lo menciona Siemens (2010) “nos acercamos críticamente al nuevo conocimiento; nos esforzamos en construir una red neuronal que represente los elementos físico-conceptuales que nos vamos encontrando por el camino” (p.122).

Además, el mencionado autor brinda una visión a los lectores para que mediten sobre el reto de asumir grandes transformaciones en los espacios educativos y en el desarrollo de nuevas estrategias de aprendizaje, promotoras del desarrollo integral y la mejora continua. Hoy, más que nunca se deben propiciar espacios de diálogo, creativos e innovadores, que aporten a esta sociedad del conocimiento.

### **Abstract**

The article provides an insight to readers regarding the topic Knowing knowledge of George Siemens. Essentially two emerging aspects of the text are addressed: the first, emotions and creativity; where it is exposed how emotions can significantly influence the creative process of an individual, then the knowledge related to design is addressed.

It is necessary to know that knowledge has been part of society, but it has been limited, humanly hampered, leading to slight gaps, and being limited to a certain population. It must be recognized that with the technological revolution, access to knowledge has emerged, taking impulses, and taking giant steps, with this there is no longer an uninformed society.

From the educational context there is a great challenge to assume, both from administrative positions to those who intend to offer quality teaching strategies.

Today more than ever, spaces for dialogue, creative, and innovative should be fostered that contribute to this knowledge society.

### **Palabras claves**

Conocimiento, aprendizaje, emociones, creatividad, diseño y conocimiento.

Knowledge and learning, creativity, design, and knowledge.

### **Introducción**

Las emociones juegan un papel muy importante en el aprendizaje del estudiantado. Diversos autores apoyan esta afirmación, por ejemplo, Smith y Kosslyn (2007) citados por Elizondo et al. (2018):

El papel que juegan las emociones en la adquisición de conocimiento lo constituye el denominado aprendizaje emocional, en el que, a través de la asociación de un determinado estímulo con una emoción (condicionamiento), surge ese aprendizaje y, por tanto, dichos estímulos dejan de ser emocionalmente neutros para adquirir un valor o significado emocional (p.5).

En este apartado, se exponen diferentes posturas relacionadas con el conocimiento de Siemens (2010). Por consiguiente, se intenta hacer un acercamiento a la lectura para comprender aspectos tales como ideas principales, puntos de vista del autor, vigencia de los argumentos que presenta el autor, interrogantes, dudas, aproximaciones y posibles rangos de aplicación en la actualidad.

Al respecto, Siemens (2010) hace un abordaje de la temática Conocer el

conocimiento desde diferentes puntos de vista, que ayudan a comprender la temática, de manera integral y, así, brindar al lector una perspectiva más reflexiva de lo que se desea exponer.

En el texto el autor mencionado trata de plasmar lo que para él significa ir conociendo el conocimiento, pero sin una estructura lógica, pues va a depender de cada lector dar una interpretación personal y construir su propio concepto.

El mismo autor, aborda temas tales como las redes, el conocimiento, cómo se aprende en la era post digital, "así como de la ecología de ese conocimiento, de los contextos y de los espacios, del cambio e impacto que se está produciendo, de la relevancia, de los conductos de las redes, de las teorías, entre otros" (Siemens, 2010, p.42).

Dando énfasis a lo que interesa rescatar de la lectura, se realiza un abordaje de dos temáticas presentes en el texto de Siemens; el primero es con respecto a las emociones y la creatividad, también, la temática del diseño como parte de una ecología para lograr el aprendizaje.

Estos dos tópicos se estudian desde una postura reflexiva y con el apoyo de otros autores, lo cual hace que el análisis se enriquezca con otros puntos de vista iguales o diferentes. Con esto, se logra una diversificación de opiniones y la comprensión emergente del tema elegido.

## **Reflexión**

Como bien se mencionó en líneas anteriores, se hace un abordaje del tema *Conocer el conocimiento*, del autor Siemens (2010), donde se exponen una serie de aspectos que integran esta temática, sin embargo, en el ensayo en desarrollo se plantean dos posiciones: la primera es cómo las emociones están

estrechamente relacionadas con la creatividad y la segunda vinculada con el conocimiento generado, a partir del diseño de los individuos.

### **Emociones y creatividad**

Uno de los aspectos que más llama la atención, es la forma en que los seres humanos interactúan con el conocimiento, de acuerdo con las emociones. En este sentido, no se debe dejar de lado que “el conocimiento es una función de la realidad, pero de la realidad que atañe al ser humano, y tal realidad es cambiante, por ende, el conocimiento igualmente es cambiante” (Esparza y Rubio, 2016, p. 816).

A su vez, Martín et al. (1997) citados por Aranguren (2013) explica “que el estado de ánimo afecta la predisposición que tienen las personas al realizar una tarea, y esto a su vez influye sobre el procesamiento de la información” (p. 219).

Tal cual se expone, para que haya un proceso de influencia creativa en una persona, debe primero existir un proceso emocional que incentive la creatividad para que sea transformada en su máxima manifestación. Llevando esto a un contexto de enseñanza y aprendizaje, se puede decir, que en el mejor de los casos el aprendizaje de las personas está ligado más a lo emocional, que a lo académico.

En virtud de lo anterior, “las emociones negativas pueden favorecer determinadas tareas creativas al promover un pensamiento más crítico, analítico y un procesamiento de la información más detallado” (Ambady & Gray, 2002 citado por Aranguren, 2013, p.221), es decir, se puede explicar que el contexto modela tres aspectos: acciones, creencias y moralidad; no precisamente esto

no tiene que ser algo positivo, ya que puede estar relacionado con situaciones o eventos negativos.

Queda claro, que es necesario no solamente conocer, sino reconocer que el comportamiento de los seres humanos está condicionado al contexto o espacio donde se encuentran, pues es parte de la socialización humana. El autor, además, asume una posición muy neutral con el tema de si es bueno o malo, por lo cual no emite juicios de valor, más bien permite la amplitud de puntos de vista diferentes.

Ahora bien, según lo mencionado anteriormente, da paso para hacer un acercamiento real entre emociones y creatividad; de acuerdo con lo que expone Siemens (2010), considerando que los seres humanos están condicionados al contexto o espacio donde se encuentran. Edwards (2016) indica que a través de las emociones las personas se sienten en armonía en las relaciones interpersonales, que van estableciendo porque la creatividad está latente para dar paso a un aprendizaje enriquecido en todos los sentidos, por lo tanto, emociones y creatividad se convierten en instrumentos indispensables.

Es interesante cuestionarse, cómo se logra establecer una relación entre emociones y creatividad, enlazando la tecnología, la cual el autor en estudio llama "un maestro exigente". Cada vez nos pide más, con la promesa de una nueva ilusión" (Siemens, 2010 p.104). El experto deja en claro, que para todos y todas las tecnologías se convierte progresivamente en una herramienta exigente en las diversas áreas del conocimiento, es decir, es aquello que facilita conocer, aprender, desaprender, explorar, desarrollar nuevas competencias y habilidades, pero con un grado de exigencia y una perspicacia de lo que puede traer en el futuro.

Evidentemente, hace 15 años atrás, ya se hablaba del acceso a la información y el conocimiento por medio del internet, de manera progresiva ha estado presente y se puede expresar un acceso universal al conocimiento, de forma creativa, pues este no está centrado solo en quienes se dedican en enseñar.

Luego, con el planteamiento de Siemens (2010), relacionado con emociones y creatividad, se hace una intervención reflexiva, ya que no se debe olvidar que los seres humanos son, ante todo, seres sociales, que están condicionados, según emociones y sentimientos. A partir de esto, el conocimiento y creatividad van a ser mayormente significativos.

Es, por tanto, la segunda posición que se aborda desde el punto de vista *Conociendo el conocimiento* de Siemens (2010); que es la relación que existe entre diseño y conocimiento, de acuerdo con el autor citado.

### **Diseño y conocimiento**

Desde el punto de vista del diseño relacionado con el conocimiento, se rescatan dos elementos esenciales, a saber: el primer aspecto está vinculado con el conocimiento como herramienta que da valor a los seres humanos, para ellos es necesario utilizarlo de manera racional y eficiente. Reconoce, además, que los seres humanos, "somos seres autónomos, y que somos capaces de adquirir lo que necesitamos saber para hacer las cosas que tenemos que hacer" (Siemens, 2010, p.119).

El autor tiene ideas muy claras, que ayudan a reforzar temáticas actuales en diversos sentidos, una de ellas es la autonomía que le da al ser humano para poder desarrollarse a nivel social y ser un sujeto constructor y, posteriormente, dueño de su propio conocimiento. Cabe señalar, que las ideas expuestas, pueden ser un poco revolucionarias para sectores más conservadores.

En este mismo orden de ideas, Ospina (2016) menciona que:

La actividad intelectual subyacente al diseño está basada en la presunción de un mejoramiento sobre las situaciones intervenidas, en este orden de ideas, se manipulan los fenómenos dados para transformarlos en situaciones mejores, de nuevo esta transformación y manipulación refiere un manejo de conocimientos sobre las situaciones de partida (p. 55).

Luego, Siemens indica que no se puede aislar el propio conocimiento de cada individuo. Ante esto, es importante incluir lo siguiente:

A otros nodos (personas, contenido, conocimiento) para afrontar los desafíos que plantea un entorno complejo de información y se asume que las personas son "seres autónomos, y que son capaces de adquirir lo que necesitan saber para hacer las cosas que tienen que hacer (Siemens, 2010, p.119).

Este manuscrito aborda el conocimiento y diseño desde la parte organizacional, educativa, sociológica y filosófica, así se logra comprender que el conocimiento está al alcance de todos y que va a depender en qué manera cada individuo haga uso de este.

De todo lo mencionado, surge la siguiente pregunta para reflexionar: ¿Permite el sistema educativo y social actual tener autonomía en el aprendizaje, creatividad, criticidad, indagación, entre otros?

En respuesta a la interrogante, se puede decir que no, con base en un simple argumento; al sistema no le resulta favorecedor tener mentes pensantes, libres de expresión, creativos, pues estas son consideradas revolucionarias y pueden generar controversias, por el contrario, es útil tener el poder en lo que se enseña



y predicar temas a conveniencia. Es lo que dice Siemens (2010) en su escrito, cuando hace una crítica indicando que el conocimiento es la herramienta que da valor a los seres humanos, solo con esto se rompe con los estigmas estipulados por una sociedad manipuladora.

Dicho análisis, además, invita para tener en cuenta la tecnología como parte del conocimiento, puesto que “la sociedad de la información facilita las actividades de millones de individuos en todo el mundo, pues ofrece soluciones a problemas de distinta naturaleza (cotidianos, académicos, culturales, sociales, económicos, etc.)” (Pérez et al., 2007, p.5).

Siemens (2010) indica que existe absoluta autonomía en las personas, capaces de adquirir lo que necesitan. Este modelo funciona bastante bien en áreas en las que se puede saberlo todo sobre un determinado campo del saber. Reflexivamente, se puede mencionar un punto de vista diferente a la postura del autor, ya que se debería tener autonomía de criterio profesional en todas las áreas del conocimiento y no centrarse solo en algunos temas, de acuerdo con el interés que se persigue.

## **Conclusión**

Cada sujeto va a construir e interpretar la información, de acuerdo con sus intereses, pues ese era el objetivo de Siemens (2010), dar importancia a la autonomía de cada lector para construir su propio conocimiento a través de la lectura, considerando aspectos técnicos y específicos de la disciplina o campo.

En el ensayo, se presentan los términos que más resaltan de los apartados seleccionados de la lectura, ya previamente se conocían, pues a lo largo de la formación académica y profesional han estado presentes. ¿Qué quiere decir esto? Que los autores del ensayo ya se habían dado un proceso de aprendizaje

de tales definiciones, y a la hora de abordarlas en una lectura tan enriquecedora, se dio más bien un proceso de reconocimiento, asociación y un nuevo aprendizaje vinculado a otra temática.

A la luz de lo analizado, se plantean las siguientes preguntas: ¿cómo se puede aprovechar el conocimiento para el desarrollo de habilidades en las personas?, ¿cómo influyen las emociones en el proceso de aprendizaje de las personas?, ¿usted considera que se debe seguir estrictamente la autonomía para lograr el conocimiento en los individuos?

En resumen, se rescatan dos definiciones: conocimiento y autonomía. Las cuales, aplicadas desde la docencia, se evidencian que el conocimiento en la actualidad está al alcance de todas las personas, sin embargo, como facilitadores del aprendizaje, se debe delimitar la información apropiada para desarrollar un aprendizaje significativo, asimismo, desde la autonomía, se debe permitir que cualquier sujeto aprendiente construya sus propios análisis y experiencias de aprendizaje.

Finalmente, es claro que se vive en una sociedad y cultura de cambio, cada día se pueden ver nuevas tendencias organizacionales, de educación, moda, arte, entre otras. Algunas transformaciones más favorecedoras que otras, ligado con lo que planteó Siemens (2010) en su texto, hace 15 años, es necesario tener autonomía para ser resilientes, capacidad de diseño para "con visión de futuro, previsión y conciencia del cambio, estamos en condiciones de avanzar en un modelo que satisfaga mejor las necesidades de la humanidad" (Siemens, 2010, p.145).

## Referencias

Aranguren, M. (2013). Emoción y creatividad: una relación compleja. *Suma Psicológica*, 20(2), 217-230.

<http://www.scielo.org.co/pdf/sumps/v20n2/v20n2a07.pdf>

Edwards, M. (2016). *Educación emocional y desarrollo de la creatividad*. Editorial Educar amb emociò.

Esparza, R y Rubio, J. (2016). La pregunta por el conocimiento. *Revista Saber*, 28(4), 813-818.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S131501622016000406](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131501622016000406)

Elizondo, A; Rodríguez, J y Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 15 (29).

Ospina, W. (2016). El método en diseño como expresión de producción de conocimiento. *Revista KEPES*, 13(13), 51-71.

[http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista13\\_4.pdf](http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista13_4.pdf)

Pérez, R; Mercado, P; Martínez, M y Mena, E. (2007). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Revista Iberoamericana para la investigación y desarrollo educativo*, 8 (16),

<http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00847.pdf>

Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*. Editores: Emilio Quintana, David Vidal, Lola Torres, Victoria A. Castrillejo, Fernando Santamaría y Néstor Alonso.