



Promoción de estrategias creativas para el liderazgo estudiantil universitario

Enid Sofía Zúñiga Murillo

Universidad Nacional, Costa Rica

enid.zuñiga.murillo@una.ac.cr

Natalia Herra Castro

Universidad Nacional, Costa Rica

natalia.herra.castro@una.ac.cr

Steven Cruz-Sancho

Universidad Nacional, Costa Rica

steven.cruz.sancho@una.ac.cr

Resumen

El siguiente artículo recopila la experiencia de capacitación en estrategias creativas para el trabajo académico, dirigido a estudiantes líderes y lideresas (tutores y mentores) de la Sección Regional Huetar Norte y Caribe de la Universidad Nacional de Costa Rica, en el marco de la Unidad de Éxito Académico adscrita a la Vicerrectoría de Docencia y su impacto en el quehacer diario en la formación y acompañamiento para el éxito académico de los grupos de educandos, en el I y II ciclo lectivo del año 2024. Esta reflexión es el resultado de una investigación-acción, con base en la experiencia formativa de cuatro sesiones del proyecto transdisciplinar CUERPO: Emoción, palabra, voz y movimiento desde la Creatividad, de la Escuela de Danza, la Escuela de Psicología y el Instituto de Estudios Sociales en Población -IDESPO-.

Los principales aprendizajes destacados por el estudiantado líder son la diversificación en las formas de acompañamiento académico a otras personas estudiantes, con base en el uso creativo de la palabra, el movimiento y el lenguaje corporal, así como el conocimiento de las cualidades de la voz. Estas habilidades son interiorizadas para ponerlas en acción en sus espacios de acompañamiento, aumentando sus capacidades de trabajo colaborativo y de construcción de conocimiento colectivo.

Descriptor: Éxito Académico, Artes, Creatividad, Liderazgo Estudiantil, Pedagogía Lúdica.

Contextualización

El equipo académico del proyecto integrado de docencia, extensión e investigación, así como transdisciplinar de CUERPO: Emoción, palabra, voz y movimiento desde la Creatividad diseñó una propuesta metodológica para el desarrollo de capacidades en estudiantes líderes y lideresas (tutores y mentores) de la Sección Regional Huetar Norte y Caribe de la Universidad Nacional, en el marco del Programa de Éxito Académico de la Vicerrectoría de Vida Estudiantil basada en una estrategia lúdico-pedagógica que se ha desarrollado por dos años.

Para contextualizar sobre la Unidad de Éxito Académico, está adscrita a la Vicerrectoría de Docencia y tiene como propósito generar las estrategias y servicios asociados para lograr la permanencia y logro académico del estudiante (Universidad Nacional, 2024). Dicha permanencia y logro académico se realiza en las diferentes fases de transición del estudiantado en su vida universitaria como:

- **Preparación y adaptación académica:** En esta fase se trabaja con las **mentorías** académicas, la cual consiste en facilitar a los estudiantes de primer año el apoyo de pares de la misma carrera con información relevante sobre la adaptación y preparación a la vida académica universitaria. Este proceso consiste en la búsqueda, selección y capacitación de un grupo de mentores para apoyar la transición de estudiantes de primer ingreso a la vida universitaria, facilitando la adaptación y aliviando la incertidumbre de la población nueva en temas de matrícula, plan de estudios y conocer de forma general la dinámica académica de la carrera.
- **Recursos de apoyo académico:** Ante la particularidad de las diversas carreras y entendiendo que en las mismas se tienen

cursos con mayor complejidad para los educandos y por ende con altas tasas de reprobación, se generan las **tutorías** académicas los cuales son espacios donde una persona tutora (estudiante avanzado de la carrera y destacado en el curso en referencia) pueda aclarar dudas de los temas vistos en clase y desarrollar prácticas (Alpizar, s.f).

El grupo de estudiantes capacitado son mentores y tutores del Campus Sarapiquí, en donde el proyecto CUERPO sustenta sus sesiones, en el abordaje pedagógico creativo desde el cuerpo, entendido como *una meta-categoría de análisis creativa-transdisciplinar* que se configura de la siguiente manera:

- **Principios epistemológicos:** el cuerpo se erige como una construcción cultural, sobre el cual se distinguen estructuras sociales, sistemas de producción social de conocimientos y de desarrollo económico, así como, capacidades y significaciones personales o colectivas, en donde el cuerpo “es productivo, constitutivo y hasta podríamos decir performativo, por cuanto este acto significativo delimita y circunscribe el cuerpo del que luego afirma que es anterior a toda significación.” (Butler, 2002, p.57).
- **Principios ontológicos:** el cuerpo como una red de relaciones conceptuales y de lenguaje que establecen la materialidad de los cuerpos en relación con el sentido que dan a la existencia humana, según la validez que le otorgue el contexto social y relacional en que se inscriben, ya que el cuerpo se materializa “como ser-corporalmente-en-el-mundo” (López-Díaz, 2018, p.12).
- **Principios axiológicos:** el cuerpo como un sistema de valores que, desde la

individualidad, conecta y configura a diversos grupos sociales, en donde el cuerpo es un signo y un significante, en tanto, representa la tesis o antítesis de “la naturaleza, la fundamentación y la necesidad de los valores en la vida humana” (López-García y Ramírez-Ramírez, 2023, p.140) en sociedades concretas.

De esta manera, el equipo académico del proyecto integrado de docencia, extensión e investigación, así como transdisciplinar ha identificado al cuerpo como una construcción cultural, una expresión creativa de estar en el mundo, dando sentido a la existencia, a través de signos y significados que, al decodificarlos, desenmascaran una serie de valores éticos frente a la vida en sociedad, pero también, en la colectividad configura un espacio intersubjetivo de relaciones que se construyen a partir de la satisfacción del sentido de la libertad, la autonomía y el empoderamiento.

Por ello, los principios metodológicos de una pedagogía lúdica transdisciplinar se sustentan en la capacidad de Desarrollo a Escala Humana -DEH- del economista chileno Manfred Max-Neef, quién define este tipo de desarrollo como el

estimulador de procesos sinérgicos a partir de los espacios locales, pero con capacidad de abarcar todo el ámbito nacional (...) permite lograr una idea acabada de los problemas centrales que impiden la actualización de las necesidades humanas fundamentales en la sociedad, comunidad o institución (...) Las necesidades humanas fundamentales conforman un sistema en el que no cabe establecer linealidades jerárquicas. Esto significa, por una parte, que ninguna necesidad es per se más importante que otra, y, por otra parte, que no hay un

orden fijo de precedencia en la actualización de las necesidades (...) Simultaneidades, complementariedades y compensaciones (trade-offs), son características de la conducta del sistema (...) Es preciso reconocer un umbral pre-sistema, por debajo del cual la urgencia por satisfacer una determinada necesidad llega a asumir características de urgencia absoluta. (1998, pp. 67-79)

A partir de este concepto, Max-Neef (1998, pp. 56-59) establece una matriz de DEH, con nueve necesidades o potencialidades humanas, según categorías axiológicas relacionadas con Subsistencia, Protección, Afecto, Entendimiento, Participación, Ocio, Creación, Identidad y Libertad; así como también, según las necesidades o potencialidades humanas construidas a partir de las categorías existenciales del Ser o Atributos, Tener o Mecanismos de Participación, Hacer o Acción Individual/Colectiva y Estar o Espacios/Ambientes.

Estas necesidades o potencialidades humanas axiológicas y existenciales permiten identificar 36 grupos de satisfactores que todo ser humano es capaz de desarrollar o aspirar en el Ser y Hacer, si las condiciones del Tener y el Estar son lo suficientemente sólidas y sensibles al contexto cultural. Por ello, el equipo investigador de CUERPO, durante dos años, ha centrado sus actividades investigativas, extensionistas y de docencia en el desarrollo de los siguientes 12 grupos de satisfactores, en las comunidades donde ha trabajado:

Tabla 1. Satisfactores para un DEH que se potencian con el proyecto transdisciplinar CUERPO

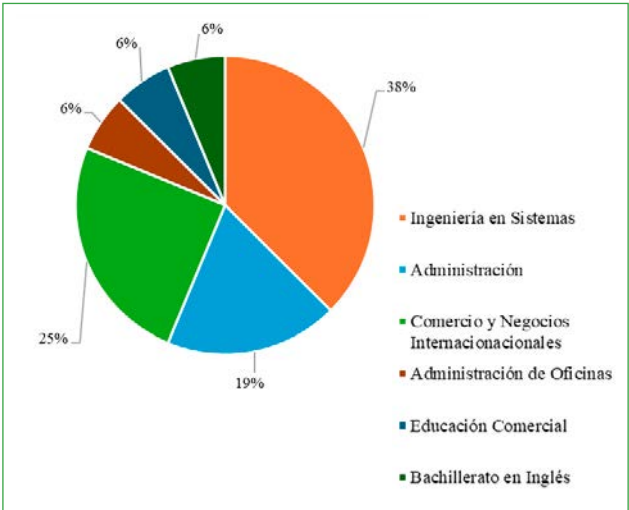
Necesidades según categorías axiológicas	Necesidades según categorías existenciales			
	Ser: Atributos	Tener: Instituciones, Normas, Herramientas	Hacer: Acciones individuales y colectivas	Estar: Espacios y ambientes
Creación	Pasión, voluntad, intuición, imaginación, audacia, racionalidad, autonomía, inventiva, curiosidad	Habilidades, destrezas, método, trabajo	Trabajar, inventar, construir, idear, componer, diseñar, interpretar	Ámbitos de producción y retroalimentación, talleres, ateneos, agrupaciones, audiencia, espacios de expresión, libertad temporal
Identidad	Pertenencia, coherencia, diferencia, autoestima, asertividad	Símbolos, lenguaje, hábitos, costumbres, grupos de referencia, sexualidad, valores, normas, roles, memoria histórica, trabajo	Comprometerse, integrarse, confundirse, definirse, conocerse, reconocerse, actualizarse, crecer	Socio-ritmos, entornos de la cotidianidad, ámbitos de pertenencia, etapas madurativas
Libertad	Autonomía, autoestima, voluntad, pasión, asertividad, apertura, determinación, audacia, rebeldía, tolerancia	Igualdad de derechos	Discrepar, optar, diferenciarse, arriesgar, conocerse, asumirse, desobedecer, meditar	Plasticidad espacio temporal

Fuente: Elaboración propia, 2024. Adaptación de Max-Neef (1998, pp. 58-59)

Como se aprecia en la tabla 1, estos 12 grupos de satisfactores tienen la capacidad de potenciarse a través del arte, la creatividad y la criticidad humana, en donde la acción sustantiva transdisciplinar tiene cabida, desde la psicología comunitaria, la sociología, la literatura, el teatro y la danza en una acción verdaderamente conjunta en pro del bienestar humano.

En cuanto a las características del estudiantado participante, contamos con la presencia de un 69% de hombres y un 31% de mujeres, en su mayoría estudiantes avanzados de la carrera de Ingeniería en Sistemas, seguido por Comercio y Negocios Internacionales; así como de Administración. En el siguiente gráfico se observan los porcentajes de las carreras a las que pertenece el estudiantado:

Gráfico 1. Carreras que cursan las personas estudiantes participantes



Como se aprecia en la gráfica n°1, un aspecto a recalcar del Taller Lúdico-Creativo posee la capacidad de articular conocimientos sensibles derivados de procesos inductivos e intersubjetivos de construcción social de sentido con carreras cuyos procesos concretos de abstracción son el resultado de procesos deductivos, objetivos y lógico-matemáticos. Esto permite potenciar el caudal social creativo para el desarrollo de mentorías y tutorías que, en su mayoría, están relacionadas con apoyo académico en matemáticas, cálculo, estadística; así como inglés. Y, por tanto, dispositivos creativos que potencien la autonomía, el bienestar físico y la expresividad, como factores determinantes en la vida permiten al estudiantado vivenciar, otras

formas de construcción de conocimiento, que de manera sensible, permite identificar sus propias necesidades así como las necesidades y satisfactores de otras personas.

Pero también, en términos cantonales se hace una relación sistémica, ya que en Sarapiquí se identifica la necesidad de estas iniciativas que potencien las capacidades creativas dado que es el cantón de la provincia de Heredia que posee el índice de Desarrollo Humano más bajo, para el año 2020 fue de un 0.688 (PNUD, 2022, p.21), aun así, está en un rango medio de desarrollo y está distribuido de la siguiente manera:

Tabla 2. Índice de desarrollo humano del cantón de Sarapiquí

	2018		2019		2020	
	Índice	Categoría	Índice	Categoría	Índice	Categoría
Índice de Desarrollo Humano (*)	0.715	Alto	0.703	Alto	0.688	Medio
Índice de Bienestar Material	0.586	Medio	0.548	Medio	0.530	Bajo
Índice de la Esperanza de Vida	0.914	Muy Alto	0.920	Muy Alto	0.877	Alto
Índice de Conocimiento	0.684	Medio	0.689	Medio	0.699	Medio

Fuente: Elaboración propia, 2024. Con base en datos estadísticos del PNUD, 2022

Nota: (*) Categoría de Desarrollo: Bajo / Medio / Alto / Muy Alto Desarrollo Humano

Como se aprecia en la tabla n°2, para el año 2020, los índices de Desarrollo Humano bajaron, en cuanto bienestar material y esperanza de vida, sin embargo, para el índice de conocimiento se eleva, esto da cuenta del impacto de la oferta educativa que se da en el cantón. Esto implica, para el equipo investigador, una necesidad de promover mecanismos integradores que conecten de manera efectiva la formación y el desarrollo cantonal.

En este sentido, conceptualizamos a la creatividad como una capacidad sociocognitiva y

sensorial de cada ser humano, en donde es la respuesta a la “suma de procesos mentales que también son empleados en operaciones ordinarias, y en donde lo que cambia es la manera como es manipulado el conocimiento, previo a partir de las estructuras y procesos que subyacen al acto creativo” (Barco-Rodríguez, Acosta-Gutiérrez y Castañeda-Rodríguez, 2014, p.69). Y, por lo tanto, lo hace un proceso social que se potencia en la interacción e intersubjetividad, en donde actúan cinco fases de transformación de la información y el conocimiento, a saber:

- **Potencial personal y grupal a partir de la interacción de componentes:** Componentes biológicos, Socioculturales y Psicoafectivos.
- **Disposición abierta y flexible:** Aprovechar los estímulos del medio en relación con algún proyecto en curso.
- **Comunicación:** Expresión de ideas; realizaciones o comportamientos que resultan originales, de interés personal, colectivo o bien social.
- **Proyección hacia los demás:** De algo personal, propio, capaz de impactar o cambiar algo en el entorno de las personas. En los ámbitos empático, ideativo, técnico, artístico, científico o de la vida cotidiana.
- **Carácter social y ético:** Lo social es causa y efecto de la creatividad llegando a formar parte de su naturaleza (...) su carácter ético por cuánto no es suficiente (...) sino que ha de ser congruente con los valores más universales.” (De la Torre, 2001, citado por De la Torre, 2006, p. 572)

En este sentido, abordar desde la danza, el teatro, la literatura, la sociología y la psicología la creatividad como un derecho humano fundamental, permite al equipo académico de CUERPO, potenciar la reinterpretación simbólica del mundo, que implica desmontar la realidad tácita y transformarla en signos, significados y significantes relevantes para las personas desde el accionar colectivo, también, que se expresen en libertad, reflejando la complejidad de la experiencia humana para alcanzar mayores grados de autonomía y finalmente, desarrollen herramientas para el autocuidado.

Objetivo

El trabajo colaborativo realizado entre el proyecto 0190-21 Cuerpo: Emoción, Palabra, Voz, y Movimiento desde la Creatividad en conjunto con la Unidad de Éxito Académico de la Sección Regional Huetar Norte y Caribe -Campus

Sarapiquí- tuvo como objetivo dotar a los grupos de estudiantes de tutorías y mentorías de estrategias creativas para el trabajo lúdico y motivacional para el trabajo de acompañamiento del estudiantado a cargo.

Descripción de la experiencia

El proyecto transdisciplinar CUERPO implementó una experiencia en cuatro fases para el desarrollo de estrategias creativas dirigido a estudiantes líderes y lideresas (tutores y mentores) que colaboran con la Unidad de Éxito Académico del Campus Sarapiquí. Las sesiones se desarrollaron de la siguiente manera:

- **I Sesión presencial:** Exploración de las cualidades identitarias de la voz,

reconociendo que cada voz es única, esta naturaleza irrepetible le da a la experiencia del Taller un espacio de reconocimiento a las cualidades vocales individuales, al mismo tiempo que, reconocen ejercicios para la respiración profunda y la relajación, que al aplicarse pueden permitir mayor capacidad de autocontrol y manejo del estrés, desde la voz actoral.

- **II Sesión virtual:** Conectar con el cuerpo para el autocuidado, en donde se facilitan herramientas a las personas participantes para el automasaje y alivio de la tensión muscular para implementar durante el trabajo virtual, así como estrategias adicionales para aliviar la tensión y el estrés durante periodos intensos de trabajo, desde el conocimiento del cuerpo danzado.
- **III Sesión virtual:** La palabra liberadora, a través de una serie de ejercicios detonadores de la palabra creativa, a partir de objetos cotidianos, exploración del pensamiento divergente, y la escritura creativa, en donde las personas asumen la producción de conocimiento desde un nuevo sentido simbólico, aplicado a sus necesidades de escritura académica.
- **IV Sesión presencial:** Concretar un objeto creativo y colectivo que comunica una red de nuevas significaciones, corresponde a la última fase del Taller Lúdico-Creativo parte de la puesta en común de los aprendizajes contruidos en grupo, el autodescubrimiento de las propias capacidades vocales y corporales, para llegar a un objeto creativo colectivo que sirva como mecanismo de comunicación y reivindicación de lo sentido y simbolizado.

Entre cada sesión, las personas participantes aplicaron los conocimientos adquiridos en sus propios espacios de tutoría o mentoría, con el fin de generar procesos de internalización del conocimiento a partir de la implementación de las herramientas lúdico-creativas para el trabajo académico estudiantil. Esta tarea de puesta en acción del conocimiento es sumamente importante pues cada persona participante determina el momento y evalúa la necesidad para la aplicación de nuevos conocimientos, al respecto Vygotsky (2009, pp. 93-94) plantea que en

las tareas de aplicación de nuevos conocimientos ocurren tres procesos fundamentales:

- **Interiorización del conocimiento:** a partir de su análisis y aplicación, el conocimiento nuevo, potencia la inteligencia práctica, promueve la autorregulación y la autodeterminación, así como la memoria.
- **Conocimiento intersubjetivo:** al poner en práctica los ejercicios desarrollados en cada sesión, las jóvenes lideresas y líderes de la Sección Regional Huetar Norte y Caribe convierten una experiencia personal en un proceso intersubjetivo que responde a las necesidades concretas del estudiantado con que trabajan.
- **Transformación contextual del conocimiento:** la capacidad de decisión de cuándo y con quién deben aplicar cada ejercicio, genera en las jóvenes lideresas y líderes de la Sección Regional Huetar Norte y Caribe en agentes transformadores del conocimiento creativo, en donde gradualmente, no solo se vuelve un conocimiento útil para ellas y ellos en su papel de mentores o tutores, sino también, para otras personas estudiantes, lo que lo vuelve sostenible y contextualizado.

Este proceso de internalización y desarrollo de procesos cognitivos superiores a partir de conocimientos de la danza, el teatro, la literatura, la sociología y la psicología que potencian la creatividad tienen como sustento metodológico la aplicación de tareas complejas en pasos pequeños, para usar herramientas creativas concretas, potenciar la colaboración y retroalimentación, así como, el análisis, evaluación y ajuste, teniendo objetivos claros a través de las mentorías y tutorías de la Unidad de Éxito Académico en el Campus Sarapiquí y con responsabilidad compartida.

Así mismo, se diseñó una guía didáctica para el estudiantado con los dispositivos creativos desarrollados en las sesiones. Esta guía didáctica está constituida por tres partes; en primer lugar, se plantea su objetivo didáctico y posicionamiento frente a la construcción de capacidades de liderazgos estudiantiles en el Campus Sarapiquí; para luego, definir conceptualmente los elementos fundamentales del taller: la Creatividad y el Desarrollo a Escala Humana;

finalmente, se encuentran las herramientas para una pedagogía creativa desde el Teatro, la Danza y la Poesía.

Todo ello, permite dar sostenibilidad a los conocimientos desarrollados, a fin de convertirse en una herramienta de consulta para el desarrollo de actividades que pueden ser contextualizadas las personas estudiantes mentoras y tutoras, según sus necesidades.

Figura 1. Páginas de la guía didáctica para una pedagogía creativa dirigida a estudiantes líderes y lideresas del campus Sarapiquí.



Este fundamento metodológico permite intencionar la experiencia de capacitación, así como la autodeterminación y autonomía en sus liderazgos estudiantiles, a través del “encuentro para múltiples formas de conocimiento y práctica que trascienden las fronteras entre lo artístico y lo analítico, lo académico y lo activista;

entre las ciencias «duras» y «blandas», las puras y las aplicadas, las guiadas por la investigación y las guiadas por la práctica” (Page, 2021, p.245), en un proceso de apropiación de herramientas culturales desde la creatividad.

Resultados

Para abordar el reto de fortalecer las acciones de seguimiento, acompañamiento, atención al rezago y la repitencia, y asegurar la permanencia, logro y graduación en tiempo oportuno del estudiantado, en alineación con la meta estratégica 2.3.7 del Plan de Mediano Plazo Institucional de la Universidad Nacional de Costa Rica, es esencial proporcionar espacios destinados al desarrollo de habilidades creativas, lúdicas y motivacionales.

Es imperativo mencionar programa de éxito académico en la Sección Regional Huetar Norte y Caribe, Campus Sarapiquí ha tenido un alto impacto en tasas de aprobación de cursos y la permanencia estudiantil con sus programas de tutorías y mentorías, sin embargo, la propuesta abarca un enfoque integral para estos estudiantes guías y capacitadores, donde a través de la formación en estrategias creativas tengan a su disposición un conjunto de herramientas para el apoyo en sus labores pedagógicas y de acompañamiento, dando prioridad a las habilidades blandas y manejo de emociones para la mejora en la comunicación tutor-estudiante, mentor-estudiante.

A la fecha de agosto del 2024, se han desarrollado tres de cuatro sesiones del taller lúdico-creativo, con una participación activa de 16 estudiantes, de los cuales 10 son tutores y 6 mentores, de los talleres dos se han impartido de manera virtual y una de forma presencial, todas desde el enfoque aprender haciendo, de manera que las personas participantes aplicaron los conocimientos adquiridos, en corto tiempo, con el estudiantado que asesoran, y registraron sus hallazgos en una serie de formularios digitales, aplicados posteriormente.

Para ello, se aplicaron pequeños formularios, después de cada sesión y uno, al finalizar el

proceso, que recuperó las impresiones y conocimientos adquiridos. Al respecto, uno de los principales aprendizajes que expresa el 56,25% del estudiantado participante es sobre la experiencia lúdica, entendida como el goce y el disfrute en el proceso de aprendiente, lo cual promueve espacios de acompañamiento académico entre pares desde el desarrollo integral y la promoción la expresión creativa de las personas estudiantes. A su vez, esto sensibiliza a las personas estudiantes, mentoras y tutoras, en diversas habilidades para la vida como:

- a. Promoción de espacios creativos de aprendizaje:** Es indispensable la promoción de espacios de acompañamiento en donde el ambiente académico sea dinámico, cómodo y motivador. Lo cual, disminuye el estrés y facilita el aprendizaje, así como suscitar la confianza y el compromiso.
- b. Desarrollo de habilidades para la comunicación asertiva:** Al promover espacios lúdicos, a partir de la interacción social lúdica, se desarrollan habilidades sociales y emocionales, y proporciona oportunidades para practicar en un contexto significativo con retroalimentación y reflexión, de manera cómoda y segura.

Así mismo, el 50% del estudiantado participante expresa un aprendizaje que el taller enriqueció sus metodologías creativas para el trabajo de mentoría y tutoría, lo cual también, se proyecta a la vida profesional a través de dos elementos fundamentales:

- a. Aprendizaje significativo:** la metodología lúdico-creativa plantea actividades interactivas que, a partir de la

pregunta relacional, pueden establecer en las personas participantes relaciones concretas entre lo aprendido con experiencias reales, lo que favorece una mejor retención de la información y una comprensión más profunda de los aprendizajes.

- b. Participación vivificante e inclusiva:** la metodología lúdica-creativa, a partir de experiencias que vivifican las capacidades individuales y grupales, permiten la autovaloración y la inclusión de todas las personas, tomando en cuenta sus habilidades para la promoción de la participación y sentido del grupo. Esto es especialmente importante en contextos educativos diversos, donde cada estudiante puede aportar su perspectiva y aprender de las demás personas estudiantes.

Así mismo, un 31.25% de las personas estudiantes participantes plantean un aprendizaje significativo en relación con el **autocuidado y el bienestar**, en donde las estrategias lúdico-creativas y su forma de implementación les permitieron sensibilizarse sobre:

- a. Pausas activas**, tanto en la presencialidad como en la virtualidad de los espacios de mentoría y tutoría, las herramientas lúdico-creativas les permiten disminuir los momentos de estrés y mejorar la concentración.
- b. Promoción del bienestar corporal y emocional**, a través de experiencias lúdicas que se sustentan en el cuerpo, en el movimiento y la palabra creativa, las personas estudiantes identifican sus propias necesidades y satisfactores, aplican sus conocimientos de una manera práctica y relevante en sí

mismos/as, lo que facilita la retención y transferencia a situaciones reales con otras personas estudiantes, pero también, en sus propios espacios de vida cotidiana.

Cabe mencionar que, solo una de las 16 personas, que representa el 6.25% de la población estudiantil participante, expresa que la primera sesión del taller no le resultó llamativa, ni interesante, por lo que decidió no regresar, lo cual resulta importante para darle seguimiento, para mejorar el proceso comunicativo de la ejecución del Taller Lúdico-Creativo.

La información recopilada demuestra, según la percepción de las y los tutores y mentores estudiantiles del campus Sarapiquí, la pertinencia de recibir capacitación en habilidades blandas y manejo de emociones. Estas habilidades le permiten manejar de manera más efectiva el estrés asociado a sus labores, la frustración, aumentar sus herramientas para el manejo de grupos y la expresión a través del movimiento. Las y los tutores y mentores han señalado que estas habilidades adquiridas son insumos valiosos para el manejo de sus grupos y la creación de estrategias más pertinentes y eficaces.

Fortalecer estas competencias no solo mejora la capacidad de los tutores y mentores para enfrentar los desafíos diarios, sino que también contribuye a la creación de un entorno académico más favorable y productivo, facilitando así la retención y el éxito de los estudiantes en sus programas académicos.

Además, este enfoque, promovido por la Unidad de Éxito Académico y el equipo investigador de CUERPO, ha facilitado la expresión libre y reflexiva sobre la complejidad de la experiencia humana, fomentando la autonomía y el desarrollo de herramientas para el autocuidado. Asimismo, la colaboración y trabajo conjunto, ha

dotado a estudiantes de tutorías y mentorías en estrategias creativas, potenciando un aprendizaje dinámico y motivador que integra conocimientos de manera significativa, resaltando así la capacidad del arte y la creatividad para aportar a la educación y promover el bienestar personal y colectivo.

Finalmente, desde el Proyecto CUERPO, la información recabada permite identificar que la mayoría del estudiantado expresa satisfactores fundamentales para el Desarrollo a Escala Humana, como lo son la capacidad de poner en

acción nuevo conocimiento según los requerimientos académicos de otras personas y sus contextos, la sensibilidad para reconocer sus propias necesidades de autocuidado y el cuidado de otros/as; así mismo, en la información brindada por el estudiantado se reconoce al conocimiento artístico y a la creatividad como procesos necesarios para generar disposiciones personales para el aprendizaje significativo, así como, para el pensamiento crítico y lúdico, los cuales representan factores indispensables para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Conclusiones

La capacitación en estrategias creativas para estudiantes líderes y lideresas ha manifestado ser una herramienta valiosa para que las personas participantes adquieran habilidades lúdico-creativas desde la conciencia y uso de la palabra, el movimiento y el lenguaje corporal, así como en el conocimiento de las cualidades de la voz. Estas competencias promueven y diversifican el acompañamiento académico, mejorando las capacidades de trabajo colaborativo y la construcción de conocimiento colectivo, impactando positivamente en su quehacer diario y en el éxito académico de los grupos de educandos.

Para futuras aplicaciones, es esencial seguir mejorando estas iniciativas mediante la ampliación de estrategias creativas, la implementación de evaluaciones continuas y la oferta de capacitaciones permanentes, asegurando así que las personas estudiantes líderes y lideresas se mantengan actualizados y motivados en sus roles.

A su vez, promover las capacidades para una pedagogía creativa del estudiantado mentor y

tutor que participan en la Unidad de Éxito Académico del Campus Sarapiquí, desde la creatividad, el arte y el Desarrollo a Escala Humana fortalece sus capacidades de liderazgo académico ya que les empodera con dispositivos creativos para la acción de asesoramiento y acompañamiento según las diversas necesidades educativas de otras personas estudiantes, para con ello, contribuir a la permanencia y conclusión de sus carreras universitarias.

Articular estratégicamente procesos de la acción sustantiva que pertenecen a diversas Sedes y Secciones de la Universidad Nacional, desde un enfoque sistémico y transdisciplinar, amplía las posibilidades de impacto académico en el estudiantado de la institución, en todo el territorio nacional, porque facilita una experiencia educativa universitaria enriquecida por diversas formas de saberes científicos, sociales, culturales y artísticos, que les abre mayores posibilidades para el éxito en su vida académica y para la transformación social a través del conocimiento que se produce en la UNA.



Referencias

- Alpizar, A. C. (s. f.). *Presentación*. Vicerrectoría de Docencia. <https://www.docencia.una.ac.cr/index.php/unidades-menu/ueaep>
- Barco-Rodríguez, J.; Acosta-Gutiérrez, J.; y, Castañeda-Rodríguez, R. (2014). En busca de las nuevas ideas: mediación de la creatividad desde la perspectiva cognitiva. *Revista (Pensamiento), (Palabra) y Obra*, Núm. 12, pp. 64-73. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/6141/614165078007.pdf>
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Editorial Paidós.
- De la Torre, S. (2006). Creatividad Comunitaria y Social. En Torre, S. de la y Violant, V. (coord.) (2006). *Comprender y Evaluar la Creatividad: Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Volumen 1, pp. 569-585. Ediciones Aljibe.
- López-Díaz, M. (2018). *El lugar del Cuerpo en la estructura ontológica del Dasien*. Tesis para optar por el título de Licenciado en Filosofía. Departamento de Filosofía, Arte y Letras de la Universidad de La Salle de Colombia. Recuperado de: https://ciencia.lasalle.edu.co/filosofia_letras/597
- López-García, M., y, Ramírez-Ramírez, M. (2023). Epistemología, Ontología y Axiología, perspectivas filosóficas a considerar en el currículo de la carrera de Licenciatura de Marina Civil de la Universidad de Costa Rica. *Revista Enfoques Educativos*, Vol. 20, Núm. 2, pp. 130-151. DOI: <https://doi.org/10.5354/2735-7279.2023.69759>
- Max-Neef, M. (1998). *Desarrollo a Escala Humana: Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*. Editorial Nordan-Comunidad e Icaria Editorial, S.A.
- Page, J. (2021). Conclusion. In *Decolonizing Science in Latin American Art* (pp. 244-256). UCL Press. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv18kc0mw>
- Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. (2022). *Atlas de Desarrollo Humano Cantonal, Costa Rica, 2022*. PNUD-Costa Rica. Recuperado de: <https://www.undp.org/es/costa-rica/atlas-de-desarrollo-humano-cantonal>.
- Saenz, J.; Sauma, M.; Omodeo, P.; Brenes, R.; Guzmán, M. (2023). *Atlas de Desarrollo Humano Cantonal en Costa Rica, 2022*. Sistema Nacional de Información y Registro Único de Beneficiarios del Estado (SINIRUBE); Universidad de Costa Rica - Escuela de Estadística (UCR) y Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Recuperado de: <https://www.undp.org/es/costa-rica/publicaciones/atlas-de-desarrollo-humano-cantonal-2022>
- Universidad Nacional. (2024). *Unidad de Éxito Académico*. Recuperado de <https://www.docencia.una.ac.cr/index.php/unidades-menu/ueaep#:~:text=Es%20la%20Unidad%20de%20la,el%20logro%20acad%C3%A9mico%20del%20estudiantado>
- Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.