

É o esboço de um planejamento de atividades acadêmicas que promovem uma série de ações, proposto pela necessidade de responder às observações feitas pelo auto-estudo para a acreditação internacional do Bacharelado em desenho industrial, considerando que o plano de desenvolvimento institucional na linha de internacionalização, publicação científica e desenvolvimento tecnológico.

Palavras chave: Estratégia - Academia - Gestão - Internacionalização - Desenvolvimento - Desenho Industrial.

(*) **Alejandra Marín González.** Diseñadora Industrial y Arquitecta de la Universidad Autónoma de Nuevo León, Maestría en Relaciones

Industriales, Doctora en Filosofía de la Arquitectura y Asuntos Urbanos. Conferencista Nacional de la Asociación Nacional de Escuelas de diseño, DI Integra. Vocal Académico y miembro del comité de investigación. Investigadora del Cuerpo Académico Consolidado: "Cultura del Diseño", con aplicación de conocimiento: Antropología del diseño. Conferencista y Tallerista Internacional: Chile, Colombia, Argentina y México y Socio fundador de la Asociación latinoamericana de Escuelas de Diseño. Coordinadora en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial UANL. Acreedora de títulos de propiedad de Modelos de Utilidad ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial y Ganadora del premio a la Invención UANL.

Estrategias docentes para un aprendizaje creativo

Actas de Diseño (2018, diciembre),
Vol. 26, pp. 247-250. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: diciembre 2018

Mónica Pavez Bezanilla (*)

Resumen: Definiremos qué es la creatividad dentro del marco educativo del diseño, como ésta se desarrolla en un aula o taller siguiendo un Proceso Creativo. Analizaremos cada etapa del mismo. Qué habilidades son necesarias para vivir este proceso y cuáles son las habilidades docentes para despertar en los alumnos esta capacidad. Qué estrategias se elegirán para cada momento y cómo el profesor guiará a sus alumnos para obtener un aprendizaje creativo e innovador en sus productos y procesos. Finalmente veremos lo importante que es sistematizar estas experiencias educativas a modo de ir generando teorías propias de la enseñanza del diseño.

Palabras clave: Creatividad - Proceso Creativo - Estrategias de enseñanza - Aprendizaje - Teoría.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 250]

Introducción

¿Qué es la Creatividad?

Si la Creatividad es un proceso idiosincrático, es decir, ocurre dentro de cada uno y responde a las características propias del sujeto. Entonces en este proceso creativo ¿cuál es el rol que el profesor tiene guiando a los alumnos en la creación?

El recorrido es un proceso que va desarrollando etapas a las que cada una de ellas se las facilita con estrategias propias del tipo de pensamiento que se requiere. Normalmente la metodología que el Diseño utiliza es la de Proyectos, analizaremos cada etapa de los mismos poniendo en la mira las estrategias que ayudan al docente a cumplir estas.

La Creatividad

Hay muchas definiciones de diferentes autores, en su mayoría coincide en que es una capacidad humana innata. Citaremos algunos autores que definen la Creatividad:

"...se puede entender la creatividad como la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con las de los demás" (Flores, 2004).

"Capacidad de encontrar nuevas soluciones a un problema o bien nuevas formas de expresión: la capacidad de dar existencia a algo nuevo" (Edwards, 2000).

"Definamos: La creatividad es la actividad mental a través de la cual en algún momento una revelación o *Insghiht* ocurre dentro del cerebro y trae como resultado una idea o acción nueva que tiene valor... la creatividad no sucede sólo en la cabeza de las personas sino también en la interacción de los pensamientos con su contexto sociocultural. Resulta un fenómeno sistémico más que un fenómeno individual" (Barchrach, 2012).

La definiremos como:

1. Es un recurso natural con que nacemos todos los seres humanos. De acuerdo a las condiciones ambientales y educativas estas se desarrollan en mayor o menor medida.

2. Este recurso es la capacidad que tenemos todos para dar soluciones novedosas y eficientes a problemas de cualquier naturaleza que se nos presenten. Esto quiere decir en que en todos los planos de la vida uno requiere de esta capacidad, en la vida laboral, familiar, de estudios, social, etc.

Esta conducta creativa requiere un ejercicio de práctica al cual someteremos a nuestros alumnos para potenciar su capacidad creadora para la vida profesional.

Habilidades Fundamentales para un Proceso Creativo

1. Habilidad de Experimentar un estado particular de la situación, las cosas o los hechos. El objetivo principal de esta habilidad consiste en aprender a ver con objetividad la realidad circundante (Ej. Observamos las cosas que nos rodean).

2. Habilidad para Representar los hechos a través de un lenguaje o técnica apropiados. Los objetivos tienen que ver con el dominio de la técnica y con desarrollar la capacidad expresiva (Ej. Nombramos y escribimos sobre lo que nos rodea).

3. Habilidad para Hacer Pública la experiencia para afirmar su existencia. Los objetivos son la confrontación con el otro para hacer visible tanto la obra como a sí mismo. Solo de esta manera logramos cerrar el círculo del proceso creativo (Ej. Lo exponemos a la opinión pública).

Habilidades Docentes necesarias para despertar la creatividad de los alumnos

1. Ser un Guía del Proceso Creativo, eso implica mostrar el rumbo sin interferir en las decisiones creativas de los alumnos.

2. Proporcionar la mayor cantidad de opciones para llegar a una meta, tanto en el camino elegido como en los recursos técnicos escogidos para solucionar el problema.

3. Dar Permiso, es una de las más importantes premisas para un logro innovador, no se trata de una libertad ciega y sin rumbo, se trata de extender los límites de lo que imaginamos que pueda solucionar el alumno con su proyecto y dejar que ellos lleguen a sus propios límites, es decir, dejarnos sorprender!. Si bien no todos nuestros alumnos tienen estas iniciativas hay que dejar que el talento humano se sienta nutrido y con la libertad para que desborde las expectativas propuestas.

4. Es importante que el profesor en su proceso de guía de proyecto vaya en cada sesión trabajando la focalización esto quiere decir marcar el aquí y el ahora de cada etapa del proyecto de manera de orientar la motivación en esa dirección y regular el ritmo del proceso.

5. Generar un clima educativo proactivo y empático con un ambiente positivo para proponer ideas e ir en busca de soluciones. Trabajar la colaboración en el aula propiciando la ayuda entre compañeros y la aportación de ideas entre ellos, haciendo correcciones generales una vez detectados los problemas comunes. Esto ayuda al “darse cuenta” en los alumnos ya que una vez que pudieron ver y asumir sus errores pueden ir en busca de mejoras.

6. El aprendizaje a través de los errores. Debemos dejar que se equivoquen, es el método más efectivo del aprendizaje. Dejarlos probar soluciones y que verifiquen si es el camino correcto o no. Sólo si se desvían demasiado de los objetivos propuestos hacerles ver esto. Pero es muy necesario que “prueben” y en varios casos veremos nosotros también nuevas formas de hacer y de pensar.

7. Dar espacio para las iniciativas, alentarlas y permitir a los alumnos y a nosotros salir de ciertas estructuras para que surjan propuestas novedosas.

8. En el caso de los bloqueos trabajar con métodos para sobrepasar estos obstáculos. Siempre es bueno dejar que la mente divague, el juego, la relajación, ver otras cosas ayuda a que el cerebro haga sus conexiones y aparezcan soluciones.

El Proceso Creativo

El Proceso Creativo lo definiremos como el camino que los alumnos deben recorrer para dar solución a problemas o situaciones problemáticas logrando resultados innovadores y eficientes en el campo del diseño.

¿Cómo es este Proceso Creativo?

1. Un Proyecto de Diseño siempre comienza por detectar una “Necesidad”. Esta necesidad tiene diversas características que a través de la carrera va cambiando en complejidad y en quien pauta este requisito de inicio. En los primeros años de la carrera la “Necesidad” la plantea el profesor/a poniendo a los alumnos en una “situación problema” que marca el inicio de la Motivación para que se movilice en busca de una solución. Con el correr de la carrera esta “Necesidad” va siendo menos pautada y concluye finalmente con las tesis donde los alumnos detectan de forma autónoma la “Necesidad” utilizando por lo general dos métodos la Observación y el método de la Pregunta.

2. El siguiente paso es la Investigación Previa. El alumno entra en una etapa de búsqueda de información orientada por la naturaleza de la necesidad. Se pregunta y se cuestiona sobre lo encontrado, consulta si es posible a la fuente de la necesidad haciendo toda clase de indagatoria para acotar de la mejor forma cuál es en realidad la necesidad de Diseño ya sea de comunicación o de producto. Para hacer este trabajo se lo orientará con métodos de pregunta, usando fuertemente el porqué y el para qué agudizando su búsqueda y ampliando su marco de referencias incentivando la curiosidad.

3. La Definición del Tema. Sólo luego de haber pasado por las etapas anteriores puede dar una definición del problema o tema del proyecto que va a realizar. Es aquí donde establece cuál o cuáles serán los objetivos de diseño planteados. Este es el momento en que el proyecto se convierte en su Desafío Creativo. El docente verifica que sus objetivos estén bien planteados y guía para dar el siguiente paso.

4. La Investigación. Con los objetivos claros se realiza ahora la investigación propiamente tal, tanto teórica como visual de modo de nutrir con conocimientos científicos, estéticos, funcionales, comunicaciones, sociales, etc. el comienzo de una posible solución. El docente orienta en cuánto a las fuentes de información y abre las posibilidades de búsqueda certera del alumno.

5. Búsqueda de la solución. Esta es la exploración donde todo puede ser y en diseño es en los Bocetos donde al correr del lápiz el cerebro busca sus formas de expresión e indagación de las posibles soluciones. En este momento es donde se pone a trabajar el pensamiento Divergente que en todas direcciones busca nuevas opciones para solucionar el tema. Es un momento fundamental del diseño porque es la instancia verdadera de la creación, en una hoja en blanco se desarrollan un sinfín de posibilidades donde todo es posible, preferentemente sin juzgar, dejar que el cerebro se divierta en este proceso haciendo las conexiones neuronales necesarias para esto. Aquí los docentes deben tener una vasta batería de *técnicas creativas* (De la Torre, 2007) que ayuden a los alumnos a sacar prejuicios y jugar con las formas y las ideas. Varios autores como De Bono, Bachrach, De la Torre, Buzan etc proponen una serie de técnicas que tienen que ver con el juego para generar espacios de libertad de pensamiento que provoque aquellos “insight” imprescindibles para la creación. Entre otras técnicas usadas están los Brainstorming, los mapas mentales, listado de atributos, analogías, biónica, la visualización, relaciones forzadas, método Scamper, etc. Esta será una etapa de búsqueda sin edición ni juzgamientos para dejar que la mente divague para que se produzcan una gran cantidad de ideas sin fijarnos en la calidad aún.

6. La Selección de la “Mejor idea”. Una vez que desarrollan un gran número de ideas pasamos del pensamiento divergente al pensamiento Convergente. Todo proceso creativo tiene que ir de un tipo de pensamiento al otro para aterrizar las ideas y hacer de ellas algo productivo. La selección se hace tomando en cuenta los objetivos planteados en el problema. Se seleccionará entonces la mejor idea que soluciona el problema de diseño. El Docente lleva a los alumnos a hacer sus selecciones tratando de no imponer su visión sino dejando a que los alumnos justifiquen su elección aplicando criterios comunicaciones, funcionales, estéticos, etc.

7. La Producción. En esta instancia ya los alumnos tienen una idea clara de solución del diseño y lo que corresponde ahora es la producción del mismo. Es aquí donde utiliza todos los recursos técnicos que tenga a su alcance para la producción de su trabajo. Se apunta a la excelencia en la producción de sus piezas de diseño que serán el soporte de la solución creada. Los docentes trabajarán con ellos en marcar los referentes del más alto nivel para los procesos productivos, guiando en técnicas y procedimientos propios para cada caso.

8. La Exposición. Una vez creadas y producidas sus piezas o prototipos de diseño es de fundamental importancia

la exposición pública de sus resultados. Hacer visible la experiencia para justificar su existencia. Recién allí el producto existe, es visible y presentado por su autor. El docente dará un espacio en su cátedra para que cada alumno exponga sus resultados de forma física y de exposición oral marcando los criterios para dicha actividad.

9. Evaluación. Es el momento en que se evalúa el resultado obtenido. Se verifica si el producto terminado en realidad soluciona el problema planteado, cumple con los estándares pedidos y muestra un alto grado de innovación en su propuesta. El docente en esta etapa debe hacer una clara pauta evaluativa que muestre los criterios e indicadores muy bien acotados para que los alumnos puedan hacer su autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

10. Retroalimentación. Con este punto se da por terminado el proceso creativo. En la retroalimentación se hace una reflexión profunda sobre lo actuado. Se ven cuales son los pro y contras de lo vivido, para que en los siguientes proyectos de diseño lleven esa experiencia de forma consciente. Luego usarán lo que les fue útil y descartarán lo que no contribuyó pero dejó enseñanzas en el proyecto. El docente debe hacer un cierre dirigiendo la reflexión de los estudiantes y analizando los aprendizajes obtenidos.

Observación: Este Proceso Creativo puede sufrir cambios en su trascurso debiendo a veces volver a analizar o retroceder a puntos anteriores si el proyecto lo requiere. Es un proceso flexible aunque es preciso pasar por cada una de las etapas.

La sistematización como tarea docente.

Sistematizar la experiencia es la construcción de la teoría sobre la práctica realizada. Este proceso de reflexión sobre el método usado para la creación ayudará a dar un marco de referencia para organizar un análisis de la experiencia que facilite la comunicación y nos haga tomar conciencia de lo realizado.

Ayuda al intercambio crítico y analítico de la experiencia con nuestros colegas y alumnos.

Mientras que la evaluación se limita a las acciones, la sistematización se dirige a los procesos vividos.

Al sistematizar se recoge los elementos de la evaluación para sacar enseñanzas de ellos y crear un conocimiento nuevo para nuevas situaciones de aprendizaje que enriquezcan el saber pedagógico ya existente.

Como debemos hacer este proceso:

1. Analizando la práctica, describiendo los hechos y procesos significativos de la realidad vivida.

2. Explicar los hechos en función de una necesidad. Con esto generaremos una teoría basada en la práctica analizada.

3. Volver a poner en ejercicio la teoría nueva en la práctica del aula o taller.

(Maya Betancourt, A 1996)

Conclusión

La creatividad nos otorga una enorme posibilidad de desarrollo de potencialidades de los alumnos en el aula que a su vez se vuelca en nuestro trabajo docente en un vaivén sinérgico que termina por potenciarnos a nosotros en nuestro rol docente. Esto sucede porque vemos a largo plazo lo que ellos pueden lograr si se encaminan en los procesos creativos y productivos de ideas y mejoras para el desarrollo de la vida.

A través del diseño ayudarán a su comunidad a vivir mejor, a lograr cambiar los actuales problemas y a enfrentar los nuevos retos que les tocará vivir. Porque las personas creativas no temen a las arbitrariedades y son libres de elegir sus caminos sin prejuicios y buscando el bien común y propio. Es por esta razón que los asuntos éticos fundamentales los acompañaremos en cada proceso de su formación profesional.

En cuánto a la labor docente entender que debemos tener una serie de estrategias para cada momento del proceso creador y que en nuestro trabajo somos creadores también. Esto nos da la claridad para llevar a cabo nuestro trabajo con los estudiantes y lo más importante no perder de vista nunca nuestro papel de guía para no interferir con nuestro juicio único en las decisiones de los alumnos ya que ellos deben hacerse responsables de su producción y de su persona.

Referencias Bibliográficas

- Bachrach, E. (2012). *Ágilmente: Aprendé cómo funciona tu cerebro para potenciar tu creatividad y vivir mejor*. (1ª ed.). Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Buzan, T. (1996). *El libro de los Mapas Mentales*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Buzan, T. (2004). *Tu mente en forma: Principios eficaces para desarrollar la conexión cuerpo mente*. Barcelona: Ediciones Urano.
- De Bono, E. (2005). *El pensamiento lateral :manual de creatividad*. (2ª ed) Buenos Aires: Paidós.
- De la Torre, S. (2004). *Aprender de los errores: el tratamiento didáctico de los errores como estrategia de innovación*. (1ª ed). Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- De la Torre, S. (2007). *Creatividad aplicada: recursos para una formación creativa*. (1ª ed). Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Edwards, B. (2000). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. (5ª ed.) Barcelona: Ediciones Urano.
- Flores, M. (2004). *Creatividad y Educación: Técnicas para el desarrollo de capacidades creativas* México, D.F.: Alfaomega Grupo Editor.
- Maya Betancourt, A. (1996). *El taller educativo: ¿Qué es? Cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. (2ª ed. 2007) Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación : graphic design thinking* (1ª ed) Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Thorne, K. (2008). *Motivación y creatividad en clase*. (1ª ed) Barcelona: Editorial Graó
- Abstract:** Creativity will be defined within the educational framework of design, the way it develops in a classroom or workshop following a Creative Process. Each stage will be analyzed. Which skills are necessary to live this process and which are the teaching skills to awaken in students this capability. What strategies will be chosen for each moment and how the teacher should guide students to achieve a creative and innovative learning in their products and processes. Finally we will see the importance of systematizing these educational experiences in order to generate original theories about teachings in design.
- Keywords:** Creativity - Creative process - Teaching strategies - Learning - Theory.
- Resumo:** Criatividade será definido no âmbito educacional do design, a forma como ele se desenvolve em uma sala de aula ou seminário na sequência de um processo criativo. Cada fase vai ser analisado. Quais habilidades são necessárias para viver este processo e quais são as habilidades de ensino para despertar nos alunos esta capacidade. Que estratégias serão escolhidas para cada momento e como o professor deve orientar os alunos a alcançar uma aprendizagem criativa e inovadora em seus produtos e processos. Finalmente, vamos ver a importância de sistematizar essas experiências educacionais, a fim de gerar teorias originais sobre os ensinamentos em design.
- Palavras chave:** Criatividade - Processo criativo - Estratégias de ensino - Aprendizagem - Teoria.
- (*) **Mónica Pavez Bezanilla**. Profesora de Artes Plásticas. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Santiago de Chile. Diplomado Currículum por Competencias. Universidad Americana. Asunción Paraguay. Actividad Académica como Profesora: Universidad Católica de Asunción, en las carreras de Diseño Gráfico e Industrial en el área de Dibujo e Ilustración. Participó en los ajustes curriculares que la carrera. Universidad Americana de Asunción, actualmente la carrera de Diseño de Modas, en el área de la Representación Visual. Instituto Superior de Bellas Artes, en las carreras de Diseño Gráfico y Licenciatura en Danza, en las áreas de Pedagogía, Didáctica General y del Diseño.