

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de um projeto de sala de aula realizado durante o primeiro quadrimestre de 2021 no Seminário de Integração I, disciplina ministrada na Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo. O objetivo foi incluir a avaliação diagnóstica na proposta da disciplina, a fim de revisar a intervenção planejada e a estratégia didática, após comprovar a ausência ou presença dos conhecimentos prévios solicitados. Da mesma forma, possibilitou ao aluno conhecer seu ponto de partida, o que beneficiou a tomada de consciência do próprio processo de aprendizagem e constituiu condição de possibilidade para uma aprendizagem significativa.

Palavras chave: Aprendizagem significativa - autorregulação - ensino - avaliação diagnóstica - projeto de graduação.

(*) **María Paula Gago.** Posdoctorado en Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba. Es Doctora en Ciencias Sociales, Magíster en Comunicación y Cultura y Profesora y Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Sociales UBA. Es profesora en UP, CBC-UBA y UNSO. Es investigadora. Publicó *Semiología. De los signos a las mediatizaciones* (Eudeba, 2017).

Gimnasio creativo

Carolina García Castellanos

Fecha de recepción: junio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2022
Versión final: octubre 2022

Resumen: Gimnasio creativo es un espacio dentro de los ambientes académicos en el programa de Tecnología de Diseño en Comunicación Visual de la Fundación Universitaria Comfenalco Santander-Colombia, iniciativa extracurricular por la docente a cargo del semillero de investigación Espiral con el propósito de realizar ejercicios prácticos con técnicas creativas para desarrollar en los estudiantes procesos de creación y pensamiento divergente con resultados significativos a través de una participación individual y grupal. De esta manera se desarrollan conceptos que conlleven a ideas diferenciadoras en la solución de problemáticas visuales en el quehacer del creativo.

Palabras clave: Creatividad - estrategia pedagógica - pensamiento divergente - procesos - técnicas de creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 178]

Introducción

La creatividad se puede describir como la combinación de conceptos e ideas conocidas para dar soluciones diferenciadoras. Desafíos que se presentan en la vida cotidiana y dentro de la academia. Al intercambiar conceptos con los estudiantes de la Fundación Universitaria Comfenalco Santander-Colombia del Programa de Tecnología en diseño de Comunicación Visual, exponen que la producción creativa requiere de una constante presión por las entregas asignadas durante su aprendizaje, sobre todo los módulos de formación específica y proyectuales relacionados con diseño y arte donde la creación y conceptualización son el fundamento dentro de la malla curricular del programa tecnológico.

A partir de las experiencias compartidas era importante generar un espacio alterno al entorno académico donde se imparten los contenidos de los cursos en sus diferentes niveles de formación. Se realizó en algunos módulos académicos teórico prácticos aplicar el gimnasio creativo en las aulas pero los ejes temáticos y el tiempo eran un factor que no permitía flexibilizar las actividades, por esta razón se planteó hacerlo en los semilleros de investigación a través de *workshops* en modalidad presencial con asistencia por tecnología, y ejercicios creativos mediante técnicas diversas con el objetivo de

activar en los estudiantes pensamientos ágiles sin caer en la crítica constante; quebrando los miedos al error, con métodos de aprendizaje más participativos.

Estrategia de enseñanza en el diseño

El diseño en tiempo de formación debe integrar aspectos de fundamentación teórica, técnicas y prácticos en artística, color, geometría descriptiva, composición, tipografía, diagramación, fotografía, identidad visual, audiovisual y *software* aplicado relacionados con producción y realización; contenidos que requieren procesos de creación y conocimientos que se fortalecen en el estudiante en su proceso de estudio cuando realizan contenidos visuales en sus actividades académicas. La enseñanza-aprendizaje en la formación de diseño es diferente a otras disciplinas por los desarrollos y el tipo de entregas, ya que cada proyecto tiene propósitos específicos con resultados inesperados y novedosos. ¿Qué se requiere para lograr esta estrategia creativa?, se puede decir que el ser humano nace con la capacidad de producir mentalmente ideas de manera innata pero que a medida que va creciendo necesita de estímulos sensoriales, emocionales, culturales y sociales para activar sus pensamientos positivos de modo que se aplique en un proceso creativo, camino que puede ser largo y

esforzado, pero que conducirá a una gran idea y tendrá una finalización objetiva y reacción emocional en el espectador, y el resultado no se logra por el fruto de una inspiración mágica y espontánea sino que surge en el cerebro del estudiante o diseñador por acciones reflexivas alrededor de un problema planteado dentro del ambiente académico asociado a un situación real.

Cabe anotar que este proceso es igual para un diseñador experimentado que para un principiante: la diferencia es que los primeros “tienen menos ansiedad frente al proceso porque saben que finalmente cumplirá el propósito alcanzado” (Alvaro Magaña, 2014).

Para lograr enfoques novedosos es necesario apoyarse de nuevos caminos más arriesgados y experimentar dentro de la academia y en contextos variados para dar soluciones con trascendencia, por esta razón en el semillero de investigación Espiral donde se vinculan estudiantes de manera voluntaria y participativa, se les permite explorar y que puedan potencializar sus habilidades para la investigación. Se realizaron dos talleres con las siguientes temáticas: Activa la creatividad e intuición en el proceso creativo, se aplicaron técnicas para fomentar acciones relevantes y significativas como lluvia de ideas, imágenes y palabras cruzadas; la música fue un recurso sensorial para la inspiración, la observación en un entorno natural permitió a los estudiantes ser una herramienta de exploración e investigación; el uso de bitácoras fotográficas e involucrar los sentidos hace que se agudice la capacidad y habilidad de generar nuevas conexiones en el cerebro para afrontar problemáticas con soluciones y propuestas diferenciadoras; son los seres humanos los que transmiten a otros conocimiento y la interacción permite un mayor aprendizaje con mejores resultados; es una lista enorme de opciones para potencializar el pensamiento creativo con el objetivo de comprender un problema para generar una idea, es necesario ser sensibles y así seleccionar alternativas para luego planificar actividades que permitan que el proceso de creación visual sea diferencial e impacte. Independiente de la técnica que se elija también es necesario que el docente, el estudiante y el diseñador transforme sus hábitos de trabajo; asuma proyectos con colaboradores distintos que aporten de manera proactiva; a la creatividad colectiva generando aportes significativos y valiosos a los proyectos dejando de lado el egocentrismo para enriquecer y conseguir un producto visual eficaz; establecer metas diarias para que la labor sea cada vez más invaluable; regresar a la infancia para divertirse y recrear; observar en blanco y negro permite ver desde otra dimensión y sensibiliza; exponer el proyecto a alguien que no es especialista para encontrar una solución; explorar a través de los sentidos, el gusto, el olfato, el oído, el tacto y la visión con ejercicios análogos para maximizar el cerebro; modificar el ambiente de trabajo para sentirse libre de restricciones; improvisar y concentrarse en lo que se propone; romper las reglas es imprescindible para no caer en repeticiones y darse la oportunidad de ir de un lugar a otro para ampliar los horizontes y estimular el ser social. La intuición es un recurso para la creatividad pues es audaz e insospechada y visualiza una realidad por las conexiones del cuerpo con el cerebro para activar, interpretar, percibir el

entorno de formas diferentes a las que normalmente se está acostumbrado como en un entorno solo académico y formal o en un ambiente laboral, y que sería significativo si se aplicara con más regularidad en los procesos de creación visual en espacios extracurriculares.

Cuando se enriquece la labor del creativo, lo que realiza no es tan solo asumir un proyecto, sino que a la vez sea un disfrute constante, como lo dice Stefan Sagmeister:

La variedad te hace feliz (...) mete tu alma en lo que haces, introduce tu subjetividad en el diseño que estás haciendo, elimina las máquinas todo lo que puedas y devuelve el lado humano a tu trabajo. No es una mirada nostálgica ni pido que se haga todo a mano, pero sí hay que devolver el enfoque humano de las cosas. (Sagmeister, 2014).

Conclusiones

Si se quiere ser más creativos es necesario modificar los ambientes de enseñanza y que no sea de impartir, sino que sea aprender para lograr un conocimiento más significativo y constructivo entre todos, donde sea más divergente que convergente. La incorporación de las tecnologías de la información en la educación ha transformado las comunicaciones y los mensajes visuales en medios interactivos y alternos, por la conexión que permite realizar intercambios con otros, donde el relacionamiento permite compartir experiencias que aportan al pensamiento creativo y a las diferentes perspectivas del diseño.

Realizar estas experiencias de manera colaborativa arrojó las siguientes respuestas en los estudiantes, recolectadas a través de un test que se compartió para conocer la valoración del gimnasio creativo como una estrategia en la enseñanza en el diseño. La participación a los talleres fue de 13 estudiantes del programa de Tecnología en diseño de comunicación visual donde el 80% le dio una calificación de 5 a la calidad de los contenidos, el 20% una puntuación de 4; el 100% de los estudiantes consideró que conocer estas técnicas les benefició para el manejo de bloqueos creativos, identificar otras formas de resolver un problema, incrementar sus habilidades y talentos, y tener mayor confianza sin temor al error. El 80% sugirió que se realizarán más talleres sobre la creatividad. Las respuestas fueron significativas y permitió modificar la mirada, afianzar, reforzar, replantear, no caer en la rutina, en apreciar lo sencillo, volver a lo básico y puro, a encontrar sentido y esencia en la maravillosa profesión de ser diseñador y saber que se nace y se hace creativo todos los días de la vida, por esta razón la creatividad no se puede definir en un solo concepto, hay que vivirla, y el cerebro requiere conexiones nuevas, elementos que le permitan transformar, crear para el mundo complejo pero maravilloso de la creatividad.

Referencias bibliográficas

- Allende, (5 de octubre 2021). Obtenido de <https://www.creatividad.cloud/>
- Alvaro Magaña, L. A. (2014). *FOROALFA*. Obtenido de <https://foroalfa.org/articulos/educacion-creativa-y-estrategica-del-diseno> Bass, S. (s.f.).

Fundación Universitaria Comfenalco Santander-Colombia del Programa de Tecnología en diseño de comunicación visual. (2013). *Malla curricular ajuste Tecnología en diseño de comunicación visual*. <https://drive.google.com/file/d/19cwENR043U4byuomqEuRdkPAdIBUdNBb/view?usp=sharing>

Iniciar Sesión. (s. f.). *el libro.net*. https://el libro.net/es/lc/unccomfenalco/login_usuario/?next=/es/ereader/unccomfenalco/76268?page=128

Ministerio de Educación. (4 de octubre de 2021). Obtenido de <https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Sistema-de-Educacion-Superior/231240:Instituciones-de-Educacion-Superior>

Rollié, R. O. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Buenos Aires, Argentina, Argentina: Editorial Nobuko. Recuperado de <https://el libro.net/es/ereader/unccomfenalco/76268?page=20>

Sagmeister, S. (2 de julio de 2014). *Fundación telefónica*. Obtenido de <https://ferranadria.fundaciontelefonica.com/expo/blog/2014/07/02/sagmeister-la-variedad-te-hace-mas-feliz/>

Abstract: Creative Gym is a space within the academic environments in the Visual Communication Design Technology program of the Comfenalco Santander-Colombia University Foundation, an extracurricular initiative by the teacher in charge of the spiral research seedbed with the purpose of carrying out practical exercises with creative techniques to develop creative processes and divergent thinking in students with significant

results through individual and group participation. In this way, concepts are developed that lead to differentiating ideas in the solution of visual problems in the work of the creative.

Keywords: Creativity - pedagogical strategy - divergent thinking - processes - creativity techniques.

Resumo: Ginásio Criativo é um espaço dentro dos ambientes acadêmicos do programa de Tecnologia de Design de Comunicação Visual da Fundação Universitária Comfenalco Santander-Colômbia, uma iniciativa extracurricular do professor responsável pelo viveiro de pesquisa Espiral com o objetivo de realizar exercícios práticos com técnicas para desenvolver processos criativos e pensamento divergente nos alunos com resultados significativos através da participação individual e em grupo. Desta forma, desenvolvem-se conceitos que conduzem a ideias diferenciadoras na resolução de problemas visuais no trabalho do criativo.

Palavras chave: Criatividade - estratégia pedagógica - pensamento divergente - processos - técnicas de criatividade.

(*) **Carolina García Castellanos.** Diseñadora gráfica, Universitaria de Investigación y Desarrollo, UDI Colombia. Especialista en diseño publicitario, UDI. Magíster en Gestión de Tecnologías de la información, UDI. Docente investigador en la Fundación Universitaria Comfenalco Santander, Colombia. Docente en la UDI. Docente en Universidad de Santander, UDES Colombia. Directora Creativa de Camaleón Creativos, Colombia.

Comunicación pedagógica en contexto de pandemia. Cómo potenciar los recursos y herramientas para generar experiencias significativas de aprendizaje

Fecha de recepción: junio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2022
Versión final: octubre 2022

Mariángeles Glok Galli^(*) y Marianela Sarraille^(**)

Resumen: Los proyectos de investigación vinculados con el campo educativo han visibilizado en los últimos años la necesidad de analizar las prácticas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Pero ha sido la pandemia iniciada en 2020, y el aislamiento social decretado en países como Argentina, la que colocó abruptamente en el centro de la escena la relación entre educación, medios digitales y enseñanza virtual (Dussel, 2017). La comunicación entre directivos, docentes, estudiantes y familias se ha modificado completamente durante la pandemia. De manera repentina y sin previo aviso, el mundo se puso en alerta y se modificaron profundamente los modos de relacionarse con otros. El presente artículo analiza los modos en que una escuela secundaria pública dependiente de una universidad nacional planificó la virtualización de la educación y habilitó espacios de trabajo y comunicación para sostener la continuidad pedagógica.

Palabras clave: Aprendizaje significativo - aislamiento - educación secundaria - enseñanza virtual - tecnologías de la información y la comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 193]