

Enseñar, una puerta abierta que late

Verónica Sordelli (*)

Fecha de recepción: julio 2010
 Fecha de aceptación: septiembre 2010
 Versión final: noviembre 2010

Resumen: Se desarrolla alrededor de la temática de la posibilidad de la enseñanza de la creatividad en las áreas del Diseño, a nivel universitario. Centrándose en diferentes conceptos de Donald Schön en torno a la innovación, al diseño de productos, y en definitiva a la posibilidad de que los profesores, pongan en marcha estrategias eficaces de estímulo de la creatividad. Asimismo intenta responder a las preguntas naturales, que surgen en los profesores sobre su propia capacidad creativa. Como así también en el hecho de que se analizan las diferentes etapas del aula-taller para indagar a fondo el desglose de los procesos creativos.

Palabras claves: innovación – creatividad – aula – taller – etapa – capacidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 179]

Dar vida a cosas nuevas es un acto de creatividad, y en este sentido el diseño se constituye como un proceso creativo. “Un diseñador juega con las variables, reconcilia los valores en conflicto y transforma los impedimentos. Se trata de un proceso en el que, aun a sabiendas de que unos productos diseñados pueden ser mejores o peores que otros no existe una única respuesta”, según Schön¹. Como así también no existe una ciencia general del diseño, las respuestas están a la espera de ser descubiertas y transformadas en soluciones, en todos los rincones cotidianos, en la exploración construyendo una síntesis a partir de esta complejidad. El diseñador propone un producto y a través de éste comunica cultura, ética, estética. No sólo esto, sino que también una ideología. Recordando al semiólogo Roland Barthes coincidimos que el sentido común trafica ideología², los elementos a comunicarse no se articulan en formas neutrales, sino que responden a cierto grado de subjetividad. Durante este proceso proyectual, las ideas entran en movimiento y la creatividad comienza a ganar protagonismo. Teniendo en cuenta la creatividad como la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original³, para un alumno de diseño se constituye como la herramienta principal.

Teniendo en cuenta este proceso, ¿Cómo enseñar a desarrollar un proceso creativo? ¿La creatividad es innata y duradera?

Todos los alumnos son creativos, en diferente medida todos utilizan la intuición para resolver diferentes situaciones cotidianas. Sin embargo no son capaces de proporcionar una descripción verbal de estos actos, y en este sentido el acto creativo se convierte en un proceso intangible, difícil de develar y describir. Ante procesos proyectuales que son en esta primer etapa, un cincuenta por ciento resultado de la intuición, la inventiva forma parte de un conjunto de conocimientos implícitos⁴, el alumno puede producirlo y resolverlo, pero no sabe de qué manera se activa, no es un proceso que pueda observar y tampoco puede hacer una descripción congruente del mismo. Sólo sucede, la creatividad es, como andar en bicicleta, según Schön conocimiento en la acción⁵, se revela de forma espontánea y hábil. Se construye mientras sucede, no se verbaliza simplemente se hace

realidad. Por lo tanto se corrige y se aprende durante la acción. Es un conocimiento dinámico que encuentra su lugar dentro de la metodología aula-taller, porque el cómo enseñar no puede estar divorciado de qué enseñar. Se enseña en movimiento, teniendo absoluta disposición en el momento indicado el aula taller se dispone desarrollando el aprender haciendo y promoviendo un ida y vuelta que se alimenta del mismo desarrollo de ese momento sociocultural. Los alumnos trabajan como sujetos participativos, activos y productores de ideas, colaborando en su aprendizaje y en el ajeno sincrónicamente. Componen a su vez un espacio sociocultural, en donde suman a su aprendizaje esta construcción de diferencias del grupo. Los alumnos discuten y piensan sus proyectos en grupo, aunque la materia plantee consignas individuales. Colaboran con ideas, respuestas, posibilidades de resolución. Perciben, interpretan, reflexionan, piensan y se cuestionan mientras “hacen” y viceversa. Identificamos cuatro momentos en un proceso de aula taller:

1. Percepción: apunta a un núcleo de experimentación y observación. Relevamiento y selección de información. Está relacionado con la sensación.
2. Interpretación: Durante la actividad. Se concreta la sensación.
3. Construcción: se encuentra relacionado con el proceso proyectual, propiamente dicho.
4. Reconstrucción reflexiva: presenta una continuidad circular, un final y un comienzo al proceso de aprendizaje.

Acción y reflexión

La creatividad, principal herramienta anclada en el marco de un proceso difícil de describir y sabiendo que se desarrolla performativamente, forma parte de un proceso proyectual que se adscribe al proceso de maras. “Podemos reflexionar sobre la acción, retomando nuestro pensamiento sobre lo que hemos hecho para descubrir cómo nuestro conocimiento en la acción puede haber contribuido a un resultado inesperado”.⁶ Por lo tanto, antes o después del proceso es necesario fomentar un momento de reflexión. Motivar a los alumnos hacia el camino de la reflexión, develándolo como el proceso crucial para sus futuras vidas profesionales como dise-

ñadores. Para diseñar los alumnos pueden prescindir de todas las herramientas que utilizan cotidianamente, la computadora, la net, la cámara de fotos, cartón, lápices, útiles varios, salvo su creatividad. El contenido de estas materias proyectuales debería facilitar también conocimientos en relación a esta herramienta, que no es tecnológica ni palpable, pero conforma el centro para todo proceso proyectual. Podemos, también detener la acción para reflexionar, lo que Hannah Arendt llama prepararse a pensar.⁷ Interrumpir el proceso funciona como elemento de redirección. Bifurcar el camino consiste en cuestionar acciones pasadas y posibles acciones futuras, fomentando la construcción del proceso proyectual a partir de la reflexión. Dar lugar a la duda, no solo genera nuevas preguntas y posibles respuestas, sino que pone en práctica el ejercicio de la producción de ideas propias de cada alumno, convirtiéndose en autores de sus propias recetas. El aula-taller nos acerca una noción del alumno como “productor”, no solamente de un proyecto u objeto sino que también de reflexiones, mensajes, ideas.

Utilizando el aprendizaje cooperativo y la colaboración⁸ entre pares a través de la dinámica de grupo (los alumnos piensan y discuten acerca de sus procesos cognitivos) el alumno aprende no sólo del docente, sino de la reflexión de todos sus compañeros. La inventiva se indaga bajo varias miradas, abriendo el abanico de posibles soluciones. El docente se coloca en un lugar distinto, de guía, las distancias se equiparan. La disposición espacial se desarrolla en forma circular, todos los alumnos participan aunque sea visualmente. La comprensión se construye en acción desde la primera premisa, no existe una única respuesta, como tampoco una única pregunta. Se abren varias puertas, en respuesta a los problemas a resolver. La solución a los problemas no la ofrece el profesor, sino que es una búsqueda de grupo. El docente mantiene una coordinación, selecciona los momentos de reflexión, las preguntas, da lugar a las opiniones de cada alumno, los involucra en la interacción. Los roles cambian, son dinámicos como el conocimiento en cuestión sobreviniendo a la idea de construcción del mismo. Conceptualizando éste, a través de la experiencia se asegura y reafirma la idea, lo aprendido. Este “aprendizaje” no se corresponde con los valores tradicionales de conceptos correctos o incorrectos, sino que es un acuerdo inter-subjetivo que puede variar en función de la dinámica del grupo.

Algunas conclusiones preliminares

En primer lugar este ensayo no es ni pretende ser concluyente, sino más bien la puerta de entrada a futuras investigaciones y experiencias áulicas. Sin embargo, quedan en el haber algunas conclusiones preliminares. Dentro del marco de la acción, el conocimiento y la creatividad, el proceso proyectual es mientras se hace. Son procesos que “cobran vida, que laten”. Las distancias entre educador y educando se equiparan. La relación es dinámica, el conocimiento se construye en el escenario de un aula-taller, en donde el alumno se desarrolla como un productor de reflexiones en una dinámica de grupo. Para el docente el objetivo de enseñar y promover conocimiento se complementa con el de mo-

tivar. Estos procesos son circulares y abiertos, ofrecen el camino de la búsqueda donde ninguna puerta se cierra porque no existe una única respuesta.

Notas

¹ Schön D., En la formación de profesionales reflexivos. Ed. Paidós, 1992

² Roland Barthes, una aventura semiológica. Ed. Seuil, 1985.

³ <http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>

^{4, 5, 6, 7} Schön D., En la formación de profesionales reflexivos. Ed. Paidós, 1992

⁸ Perkins, La escuela Inteligente. Cap: Campanas de alarma. Ed. Gedisa, Barcelona 1997

Referencias bibliográficas

- Barthes, Roland (1985) *Una aventura semiológica*. Seuil.
- Davini, M. Cristina (2008) *Métodos de la enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Santillana.
- Hernández, Fernando y Sancho, Juana María (1998) *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. Buenos Aires: Paidós.
- Perkins, David (1997) *La escuela Inteligente*. Cap: Campanas de alarma. Barcelona: Gedisa.
- Schön, D. (1992) *En la formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós.
- Sterman, Jorge (2008) *Más didáctica de la educación superior*. UNSAM.

Bibliografía complementaria

- Camillioni, Alicia (1995) *Reflexiones para la Construcción de una didáctica para la educación superior*. Universidad de Buenos Aires. Extracto de la Ponencia de la autora, en las primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación universitaria. Valparaíso Chile,
- Steiman, Jorge; Misirilis, Graciela; Montero, Mónica (2004) *Didáctica general, didácticas específicas y contextos sociohistóricos en las aulas de la Argentina*. Universidad de San Martín, Escuela de humanidades, centro de estudios en didácticas específicas.
- Schön, D (1992) *En la formación de profesionales reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Paidós

Abstract: The article is developed around the possibility of teaching creativity in the areas of Design, at college level. The author focuses in different concepts from Donald Schön around innovation, product design, and the possibility that professors, start up effective strategies to stimulate creativity. Also he tries to answer those questions that arise in professors on their own creative capacity. In addition, the different stages from the classroom-workshop are analyzed to investigate thoroughly the components of creative processes.

Key words: Innovation - creativity - classroom - workshop - stage - capacity.

Resumo: Desenvolve-se ao redor da temática da possibilidade do ensino da criatividade nas áreas do Design, em nível

universitário. Centrando-se em diferentes conceitos de Donald Schön em torno da inovação, ao design de produtos, e em definitiva à possibilidade de que os professores, ponham em marcha estratégias eficazes de estímulo da criatividade. Assim mesmo tenta responder às perguntas naturais, que surgem nos professores sobre sua própria capacidade criativa. Como assim também no fato de que se analisam as diferentes

etapas da sala de aula-workshop para indagar a fundo o desglose dos processos criativos.

Palavras chave: inovação – criatividade – sala de aula – workshop – etapa – capacidade.

(*) **Verónica Sordelli.** Ver CV en página 165.

El desafío en el dictado de materias vinculadas a la tecnología: un camino en acción para llegar de la práctica a la teoría

Fecha de recepción: julio 2010
Fecha de aceptación: septiembre 2010
Versión final: noviembre 2010

Elsa Silveira (*)

Resumen: Tiene como eje un análisis sobre lo complejo que resulta, con una intencionalidad específica como es la de desarrollar un pensamiento crítico, integrador y abierto, llega a comprender la necesidad de la enseñanza-aprendizaje en el conocimiento profundo de los procesos lógicos y tecnológicos fundamentales para “dar forma”, es decir, convertir en algún tipo de objeto físico o material, aquellos productos del pensamiento creativo generados desde el diseño, la edición, la publicidad y la comunicación visual en general.

En la asignatura Introducción a la Didáctica de la Enseñanza en el Programa de Formación y Capacitación Docente de la Facultad de Diseño y Comunicación, se trataron estas temáticas como requerimiento de los alumnos-profesores.

Palabras claves: objeto – proyecto – tecnología – teoría – práctica – enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 183]

Para alcanzar este conocimiento es imprescindible manejar recursos que permitan adaptar estas ideas creativas a las formas materiales que luego asumirán. Desde esta mirada toma una importancia específica el conocimiento en la práctica hacia la construcción de teorías, ya que en su misma generación se vinculan conceptos teóricos que tienen su fundamento en principios científicos físicos, químicos y mecánicos, que dan como resultado la comprensión profunda de los procesos relacionados con la Tecnología¹ en la producción gráfica. Paraphrasing the article published in the magazine *Espacios*, in the context of an analysis about the role of Technology as an invisible (but determinant) actor between the cultural and the commercial, in the scope where editors, as agents of circulation of goods, should articulate their interests, as Macarol and Labbé (2008) allude to the maximum that in its moment was revolutionary of Herbert Marshall McLuhan, who said: “El medio es el mensaje”. Este principio puede resultar contradictorio al considerar que la esencia de un pensamiento creativo (desde el diseño y la comunicación) pueda quedar condicionado por el medio en que se expresa, sin embargo, del aparente antagonismo entre estos polos (cultural-comercial) que se presenta en torno al mundo de las tecnologías de la comunicación, del diseño, la edición, o la publicidad, se desprenderá con la misma fuerza productiva, la perspec-

tiva de intercambio, comunicación y difusión cultural de esos bienes.

El docente de materias tecnológicas será, por lo tanto, un agente que promueva el conocimiento reflexivo, en acción, con una mirada integradora, dinámica, en contexto y contextualizadora en el marco de una construcción social desde lo implícito de la práctica hacia lo explícito de la teoría.

Enseñar competencias: ¿para qué y cómo hacer?

Los docentes asumen el rol de ser quienes brinden recursos orientados hacia determinados logros que requieren de un pensamiento abarcativo, amplio e integrador. Ante las diferentes miradas con las que el docente a cargo de estas materias puede acercarse al alumno desde un saber aparentemente práctico, con su carácter de experiencia, que podría interpretarse como un conocimiento operacional, o desde una concepción abarcativa de los diferentes aspectos que intervienen en las decisiones en juego al recurrir a ciertos usos y recursos de las diferentes prácticas de producción. El docente ocupa un rol fundamental, y desde esta idea promueve la construcción en la acción de una reflexión que permita hacer explícito lo implícito en el marco de la práctica profesional.

También habría que dejar abierto un análisis en cuanto a las estrategias para la resolución de problemas, en