

REFLEXIONES PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Autor/es:

Arq. Gimena Gorena Espada

Filiación:

Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat

Resumen

Una ventaja que tiene un estudiante nuevo en una carrera es definitivamente las expectativas y ánimos que tiene este sobre lo que le toca vivir de ahora en adelante, que es la universidad, diferente de lo que hasta ahora ha experimentado.

El entorno nuevo al que se enfrenta, espacios, compañeros y docentes de los que aún no sabe nada y a eso suma el desconocimiento de lo que recién va a aprender, genera en el estudiante de primer curso una presión o estrés que se ve reflejado en la sumisión y timidez reflejada en sus actos, al no participar en clase, aspecto que como resultado final tiene la calidad de sus trabajos académicos.

Esta investigación pretende aminorar este panorama, dejando a consideración que, mediante algunos ejercicios previamente analizados y planificados en pro de aplicar en el aula, se puede coadyuvar al estudiante a sobrellevar y vencer ese miedo y timidez que gobierna las mentes y acciones de los más jóvenes que ingresan a una carrera.

Para lograr este objetivo es necesario realizar un diagnóstico de la población, es decir para este caso, se selecciona a los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico, sobre la relación interpersonal entre docente – estudiante y el nivel de participación de estos últimos en clase.

Se plantea establecer las diferentes técnicas de incentivo a la creatividad a ser utilizadas, para finalmente considerar un plan de desarrollo de clase para la asignatura de “Creatividad”.

El aporte para minimizar el problema se ve reflejado en un plan de asignatura, previsto en tres tiempos para cada tema a cumplir, cada tiempo tiene organizado sus contenidos, actividades, recursos didácticos, tiempos y sistema de evaluación, siendo así una herramienta fácil de aplicar por parte de la docencia y el estudiante.

Introducción

Esta investigación está elaborado con el fin de coadyuvar al docente y estudiante de la asignatura de “Creatividad” del primer semestre de la carrera de Arte y Diseño Gráfico de la USFX, específicamente y para este caso, para que encuentre una guía para brindar el apoyo y la comodidad que el estudiante necesita para una mejor expresión de sus ideas, incentivando así la producción propia y la creatividad en sus propuestas de diseño y la participación activa en clases.

Antecedentes.

Según Flores López, O. (2015) menciona en su tesis doctoral: “La participación de los estudiantes en el aula, como factor determinante para mejorar la calidad de los aprendizajes, donde busca evaluar cuales son los focos de gestión de aprendizajes que se dan dentro del aula, específicamente entre la interacción entre el profesor y los estudiantes y estos últimos y sus aprendizajes, situándose en el problema de la falta de participación de los jóvenes en el aula, teniendo como hipótesis que este elemento es fundamental para mejorar la calidad y equidad de los logros curriculares”.

Evidentemente la importancia que otorga el docente a la participación activa en clases debería verse reflejada en sus planes anuales de asignatura (elemento principal a presentar en la gestión académica de la USFX), donde se considera que en un aula con mayor protagonismo de los estudiantes y mayor participación en ella se puede mejorar los aprendizajes integrales.

Según Ferreiro, E. (1999) en su libro “Vigencia de Jean Piaget”, dice: en las escuelas hoy observamos didácticas que van desde un protagonismo exagerado del profesor pasando por una interactividad con el aprendizaje propiciada por el docente, lo que supone un amplio trabajo de preparación de la enseñanza (perspectiva piagetiana) hasta una interacción social donde el estudiante ayudado por su educador construye y va desarrollando su potencial con los otros (perspectiva vigostkiana).

Esto supone romper con algunos estereotipos educacionales, donde el maestro impone en la clase la dinámica que va a desarrollar con el estudiante, siendo que esta dinámica debiera irse dando en función de las características del grupo de estudiantes del momento, es decir sus particularidades contextuales y psicológicas que hacen únicos a cada grupo y en cada semestre. Tomando en cuenta estos aspectos y respetando sus tiempos, se alimenta la hipótesis de una mayor confianza del estudiante dentro del aula generando así participación y dando como resultado final el producto y calidad esperados.

La importancia de la creatividad en el diseño gráfico es tanta que, cuando la creatividad escasea, los profesionales pueden caer en cuadros cercanos a la ansiedad, pero más aún si hablamos del caso de los estudiantes de la universidad, que al estar en los primeros cursos sienten esa ansiedad a flor de piel, por varios motivos, uno de ellos es el hecho de ingresar a un medio completamente nuevo al vivido en su época de colegio, la mayoría no se conoce entre sí y les cuesta mostrarse tal cual son, motivo muy importante que puede llegar a bloquear el sentido creativo que se desarrolla en el cerebro de todos los humanos.

A esto se le suma el hecho de que en reiteradas ocasiones la presión social (compañeros o docentes intolerantes), y el hecho de expresar las ideas de manera libre, en ambientes nuevos, bloquean a los jóvenes, donde varias mentes poderosas se duermen esperando el tiempo propicio para aflorar o simplemente quedarse en ese estado.

Reflexión

La creatividad libre es importante, pero es más importante como disciplina. Un hábito de trabajo que se base en la constancia hará mucho más por el estudiante del diseño gráfico inculcado por el docente. La creatividad no nace de la nada. Puede entrenarse. Pero ese entrenamiento depende del trabajo, de la cantidad de horas que ambas partes (docente – estudiante) estén dispuestos a concederle.

La disciplina depende a su vez, en gran medida, de la motivación. Y la motivación está relacionada con el entusiasmo, sí, pero también con la confianza en uno mismo. Cuando esta última falla, todo se desmorona. La confianza se cultiva controlando las expectativas, fortaleciendo el carácter a la hora de recibir críticas y, sobre todo, experimentando por nosotros mismos la mejora en nuestro trabajo de futuros diseñadores gráficos. En este caso es importante que esta motivación de resto e incentivo a expresar las ideas, parte del docente encargado de llevar adelante la clase.

IMAGEN N.º 1

CREATIVIDAD Y PARTICIPACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA



La intención es mejorar la participación y producción creativa de los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico, que desde el inicio de su vida universitaria ingresa con expectativas altas sobre el contenido, innovación y pertinencia de la carrera en la actualidad. Mismas expectativas, que por lo mencionado con anterioridad se ven truncadas por diferentes factores que van desde el nuevo espacio y ambientes con el que se encuentran y la convivencia con entornos diferentes, exigentes y hasta fríos como el trato de los nuevos compañeros y del docente mismo.

Para evitar esto, es necesario estar entrenado en el pensamiento positivo, en bajar los niveles de exigencia de una creatividad conducida y no innata. Esto no quiere decir que deban entregarse trabajos de mala calidad, por el contrario, el saber apreciar las potencialidades con las que cada estudiante cuenta, sabiendo que vienen de diferentes realidades, pero que tienen en común el interés por cursar la asignatura y terminar la carrera.

Por tanto, cualquier método que el docente aplique y coadyuve a que el estudiante joven se libere en mente y sentimiento en clases, será más que suficiente para empezar a ser parte de una clase activa donde no existe las equivocaciones, todo el valido mientras se conserve la originalidad y respeto.

La importancia de entender que la creatividad e innovación en los productos que el estudiante plantee, debe estar inmersa en la confianza que debe tener este sí mismo y en demostrar sus ideas, por más disfuncionales que parezcan, respetando y demostrando así que lo menos planificado resulta ser lo ideal en algunos casos.

El aporte de esta investigación guiara al docente en la planificación de recursos y técnicas para la clase de “Creatividad”, que coadyuve el desarrollo del proceso de creativo inmerso en la mente de cada estudiante universitario que ingresa a la Carrera de Arte y Diseño Gráfico.

Conclusión

A continuación, se presentan las conclusiones, siendo estas las posibles respuestas a los objetivos deseados al inicio de la investigación. Estas conclusiones reflejan en pocas palabras las percepciones finales de lo anteriormente expuesto:

- Se presenta el detalle de actividades de la guía presentada para la asignatura de Creatividad puede garantizar la participación, producción propia e innovación en los resultados esperados por parte de los estudiantes de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico de la USFX.
- En la etapa de recolección de datos, se pudo evidenciar la percepción por parte del estudiante de primer semestre en relación con sus docentes y demás compañeros, siendo este aspecto un factor fundamental para la falta de participación en clases.
- Se trabaja analizando y aplicando en la guía de actividades ejercicios de incentivo a la creatividad resultado de técnicas o teorías de algunos pensadores que desarrollaron estos ejercicios con resultados positivos.
- Se obtiene primeramente como conclusión que, en la mayoría de los casos los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico, ven cortados sus instintos de participación activa dentro de la clase de creatividad, esto por diversas circunstancias que van desde la vergüenza a equivocarse y ser juzgados hasta el miedo de generar una mala impresión en su docente y compañeros. Derivando sobre todo en el bajo rendimiento en cuanto a producción innovadora en sus propuestas y ejercicios de la asignatura.
- Finalmente, la propuesta de una guía de practica de clase para la asignatura de Creatividad de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico de la USFX, con sus componentes, identificativos de la asignatura, formulación de objetivos de la Asignatura, elementos de competencia, contenidos de los subtemas, estrategias metodológicas, los recursos didácticos, las formas de organización, el tipo de evaluación para lograr el indicador de desempeño que es el resultado esperado. Las técnicas estudiadas reflejan ejercicios o practicas validadas en instituciones educativas de nivel inicial o primario, dado que se ha comprobado que son los niños los que desarrollan y demuestran en sus respuestas un grado de genialidad y creatividad dignos de imitar.
- Estas actividades, permiten a los estudiantes recuperar la creatividad perdida durante la escolarización y generar acciones inesperadas.

A continuación se muestra la intención de una guía de clases para el desarrollo de la asignatura de “Creatividad”, bajo el contenido del actual plan temático y el cual está dirigido a estudiantes del primer semestre de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico.

Por las características de la carrera de Arte y Diseño Gráfico y de la asignatura de Creatividad en particular, se pretende que esta propuesta, abarque otras dimensiones que no se circunscriben terminantemente a lo que una u otra persona pueda calificar como algo creativo. Simplemente se pretende ampliar los alcances de la misma profesión ya que la creatividad es algo sumamente complejo, subjetivo y puntual, si es que se concibe desde una óptica artística, inspiradora y pocas veces funcional, así que se debe emplear un enfoque que permita involucrar tanto al docente que imparte la asignatura como al estudiante en una dinámica generadora de comunicación participativa.

Objetivo general de la propuesta:

El objetivo de esta propuesta es buscar enfrentar al estudiante del primer curso de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico con lo profundo de su mente y genialidad, que en muchas ocasiones se encuentra dormida, mediante la participación activa y aplicación de técnicas y ejercicios para despertar este ingenio.

Planificación en cada tema del plan de asignatura.

Para tal efecto se toma como premisa principal tres tiempos desarrollados en cada uno de los temas de la asignatura (estos tiempos son el inicio, el desarrollo y el cierre), los mismos que deben ser planteados con diferentes enfoques y actividades en cada tema, para su posterior desarrollo, así:

Al ser esta guía práctica un instrumento básico de orientación dirigida al estudiante se explica el desarrollo de los tres momentos durante el cumplimiento del plan temático de la asignatura. Indicando, de manera precisa, lo que debe hacer, como debe hacerlo y demostrar lo aprendido. Dentro de los cuatro temas generales que componen el desarrollo de la asignatura en un semestre regular, y con una carga horaria de 64 horas/mes, se plantea cumplir con el contenido oficial en tres momentos metodológicos los cuales por su planificación y ejercicios coadyuvarán a que el estudiante se sienta más cómodo con la asignatura y con el ambiente que se pretende lograr en el aula. Cabe destacar que inicialmente se plantean algunas técnicas de incentivo a la creatividad básica y espontánea, a ser utilizadas en el aula.

Primer momento: INICIO.

Estrategia para motivar las primeras clases (tarjeta de emociones).



FUENTE: Elaboración Propia

Actividades que permiten ampliar el repertorio de vocabulario emocional para expresar emociones, sentimientos y pensamientos. Un material para crear distintas propuestas como historias, interpretaciones a los trabajos de los compañeros de clase, rondas de intercambio de opiniones, etc.

De esta manera, el estudiante creará más confianza de sí mismo en un entorno completamente nuevo, se presentará y conocerá al resto de sus compañeros, explorando más sus gustos personales e identificándose con muchos de ellos.

Los ejercicios prácticos de esta primera etapa deben reflejar improvisación y espontaneidad en la solución por parte de los estudiantes, siendo este un medio perfecto para romper el hielo entre los jóvenes de la clase.

Segundo momento: DESARROLLO.

Estrategia para el desarrollo del contenido planificado para la clase

Actividades de disciplina en el aula, decisiones espontaneas de construcción, e ideación de elementos sin contar con los materiales convencionales, más bien explorar la creatividad en el aula, mediante la solución improvisada a los problemas encontrados.

De esta manera el estudiante se comunicará con su entorno para solicitar algunos recursos que le hagan falta, reirá y disfrutara de las ocurrencias de sus compañeros y la de uno mismo, pedirá consejos y ayuda en algo que encuentre complicado de elaborar. Se genera mesas de trabajos, a pesar de que la consigna indica trabajos individuales en esta etapa, pero que de todas maneras al ser personales no implica riesgo de copias, por lo que se puede trabajar en grupos.

En la etapa de desarrollo para afianzar la comodidad en el aula, se plantea colocar música de fondo (la cual será elegida por ellos mismos) y dejar el aula abierta para el ingreso y salida de los jóvenes cuando lo necesiten.

Tercer momento: CIERRE.

Estrategia de evaluación del aprendizaje.

Actividades de síntesis, bajo la libertad de representación anteriormente explorada.

Al ser consignas sin planificación de materiales, la presentación es en formato libre, se recomienda no valorar cuantitativamente, para no deprimir a algunos estudiantes que aún no encuentran la manera de representar en el papel sus ideas. Solo criterios cualitativos en pro de resaltar lo más importante.


En conclusión, esta planificación deberá realizarse en cada uno de los temas del plan temático de la asignatura, del criterio del docente dependerá en cuál de los tres tiempos va a desarrollar sus actividades teóricas y prácticas y cuál será la ponderación de nota para llegar a los 100 puntos requeridos para aprobar la asignatura.

A continuación, un ejemplo de desarrollo de los cuatro temas que componen esta asignatura y se plantea un criterio de planificación, para incentivar a la participación y creatividad por parte del estudiante.

Planificación de clases por unidad temática.

Sistema de contenidos: TEMA N.º 1

Carrera:	Arte y diseño Gráfico	Competencia General de la Asignatura	Define el concepto de creatividad, así como las características de la teoría de la generatividad que intervienen en la mente de las personas
Asignatura:	Creatividad		
Curso:	Primero		
Docente:	Arq. G. Gorena	Tema:	Nº1 Creatividad y psicología básica

Elemento de la Competencia	Contenido (Subtema)	Estrategias Metodológicas	Recursos Didácticos	Formas de Organización	Tipo de evaluación	Indicadores de desempeño
Elabora de forma original ejercicios de resolución espontánea, mediante el manejo del pensamiento crítico, lo analiza, lo resuelve y lo defiende ante la clase.	<u>Clase 1</u> Mente y pensamiento creativo.	Inicio: Estrategia para motivar la clase (tarjeta de emociones). Elección del tipo de música a escuchar. Ejercicios de ablandamiento de la mano, dibujo del objeto favorito que represente a cada uno. Ver: CONSIGNA DE APRENDIZAJE 1	<ul style="list-style-type: none"> •Cualquier material escolar que tengan dentro de su mochila (hoja en blanco, lápiz y borrador). •Música de fondo. 	<p>Presentación del docente, objetivos de la asignatura y bienvenida al estudiante. Tiempo: 30 minutos.</p> <p>Trabajo (individual) del dibujo de su objeto favorito. Tiempo: 3 horas.</p>	Evaluación diagnóstica: En aula presentación del dibujo de su objeto favorito. (sin calificación numeral).	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta una lámina sin formato específico, un ejercicio de dibujo de su objeto favorito. 2. Elabora la construcción en físico (3D) el dibujo anteriormente realizado. 3. Dibuja una nueva función o uso a su objeto favorito.
	Clase 2 Función y esquema creativo. El creativo profesional.	Desarrollo: Estrategia para el desarrollo del contenido planificado para la clase. Elección del tipo de música a escuchar. Construcción (elemento físico) del objeto favorito dibujado. Ver: CONSIGNA DE APRENDIZAJE 2	<ul style="list-style-type: none"> •Cualquier material escolar que tengan dentro de su mochila (que permita la construcción de un objeto en 3 dimensiones manejando criterios de proporción). •Música de fondo. 	<p>Introducción del docente. Tiempo: 30 minutos.</p> <p>Trabajo (individual) construcción en 3D del dibujo de su objeto favorito anteriormente realizado. Tiempo: 3 horas.</p>	Evaluación sumativa: En aula presentación de la construcción de su objeto favorito. (50 %)	
	Clase 3 Percepción del mensaje. Psicología de la comunicación	Cierre: Estrategia de evaluación del aprendizaje. Elección del tipo de música a escuchar. Ejercicios de ablandamiento de mano, dibujo de un nuevo uso o función de su objeto favorito construido. Ver: CONSIGNA DE APRENDIZAJE 3	<ul style="list-style-type: none"> •Cualquier material escolar que tengan dentro de su mochila (hoja en blanco + lápiz). •Música de fondo. 	<p>Introducción del docente. Tiempo: 30 minutos.</p> <p>Trabajo (individual) dibujar la nueva función del objeto favorito anteriormente construido. Tiempo: 3 horas.</p>	Evaluación sumativa: En aula presentación del dibujo de su nuevo objeto favorito. (50 %)	

Consigna de aprendizaje 1

Contenido	MENTE Y PENSAMIENTO CREATIVO
Estrategia	Ejercicios de ablandamiento de la mano, dibujo del objeto favorito que represente a cada estudiante.
Metodologica	
Resultado esperado	Dibuja una nueva función o uso a su objeto favorito.
Explicación	Sobre la base de lo explicado en clases, dibujar sobre cualquier tipo de hoja en blanco que se tenga a mano, un dibujo del objeto favorito que nos represente como persona (algo físico que usemos cada día, o que de alguna manera nos agrade más).
Formato	Soporte: cualquier tipo de hoja. • Completamente libre.
Tiempo	Tres horas, repartidas de la siguiente manera: • trabajo en aula (2 horas y 30 minutos) • dos descansos (15 minutos cada uno)
Puntaje	Sin puntos.

RESULTADOS ESPERADOS DE LA CONSIGNA DE APRENDIZAJE N.º 1

Dibujo mi objeto favorito



FUENTE: *Elaboración propia*

Referencias bibliográficas

Alba T. (2019). *Diccionario de Diseño*. Recuperado en 12 de enero del 2023, disponible en: <https://esferacreativa.com/diccionario-de-diseno-grafico>.

Argentina Mejía G, (2017) *Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes de Formación Docente*. Repositorio UNAN.

Carvajal L. (2005) *Metodología de la Investigación Científica*. Curso general y aplicado, 12 Ed Cali.

Behar Rivero, D. S. (2008) *Metodología de la Investigación*, Ed. Shalom.

De Bono, E., (1999) *El pensamiento creativo*, el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas, Paidós, México.

Díaz Frida y Hernández Gerardo (2002). *“Estrategias docentes para un Aprendizaje significativo”*. México McGraw- Hill 2ª. Edición.

Gardner, H. (2005) *Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva de la creatividad*, Barcelona, Paidós.

Gómez Bastar S. (2012) *Metodología de la investigación*, Estado de México. Ed. Red Tercer Milenio.

Henríquez, R. y Rasse, C. (2018). *Desafíos de la Formación Ciudadana para su Enseñanza y Aprendizaje*, en I. Sánchez (ed.), *Ideas en Educación II. Definiciones en tiempos de cambio*: CEPPE, Ediciones UC.

Hernández Sampieri, R., Collado, C. F., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: Graw Hill.

Loyola Bustos C, (2020) *La participación educativa como una herramienta de mejora*. Repositorio. FORO EDUCACIONAL N°34. Chile.

Mackay Castro, R., Franco Cortazar, D. E., & Villacis Pérez, P. W. (2018). *El pensamiento crítico aplicado a la investigación*. Universidad y Sociedad, 10(1), 336-342.

Piura López, J. (2008). *Metodología de la Investigación Científica: Un Enfoque Integrador*. Managua: Xeros.

Rodríguez, M. (2002). *Manual de creatividad*. Los procesos psíquicos y el desarrollo, Trillas, México, 2002.

Flores, O. (2015). *La participación de los estudiantes en el aula, como factor determinante para mejorar la calidad en los aprendizajes*, Universidad Alberto Hurtado Chile.

Ferreiro, E. (1999). *Vigencia de Jean Piaget*, Siglo XXI de España Editores S.A. España, 2002.