

ARTÍCULO

DOCENTES CREATIVOS

MEA. Alejandra Buitrón Ramos • alejandrabuitron@hotmail.com

Generación 2001-2005

Resumen

A pesar de las innovaciones educativas hechas en México en los últimos años las instituciones de educación insisten en formar profesionistas estandarizados que ofrecen respuestas exactas y procesos mecanizados más que en formar a los estudiantes como seres humanos capaces de dar soluciones a problemas reales en ambientes cambiantes. El alumno sigue formándose técnicamente, ya que la práctica docente en la realidad sigue efectuándose de manera tradicional donde no se valora la verdadera capacidad y potencial del alumno, dándole lugar al pensamiento crítico y reflexivo fomentando así su capacidad creadora.

El docente debe ser un detonador del aprendizaje a través de técnicas creativas las cuales propiciarán un ambiente más participativo y dinámico, su práctica debe dar “alas” a los alumnos para imaginar un mundo mejor, logrando así proponer mejores soluciones a los problemas que se le puedan presentar el día de mañana.

Se debe incentivar a los profesores a una práctica con estrategias originales, innovadoras, las cuales fomenten el interés, el aprendizaje significativo y la potencialidad creadora. Así, es importante considerar estrategias de aprendizaje bien aterrizadas con la disciplina y asimismo actividades dinámicas que fomenten la participación de los alumnos.

Este proyecto en su contenido está dividido en una primera parte acerca de un planteamiento de la práctica docente creativa, manifestando las características de este perfil. En segundo lugar se muestra de manera personal la práctica docente llevada a cabo en algunas asignaturas de la carrera de Diseño Gráfico de la Benemérita

Palabras clave

Creatividad, práctica docente, estrategias, motivación

“El arte más importante del maestro es despertar en sus educandos la alegría de crear y conocer.”

Albert Einstein

Introducción

Desde una mirada actual las instituciones de educación han requerido cambios urgentes en los procesos de enseñanza aprendizaje, la visión de constantes innovaciones ha generado poco a poco el declive del esquema tradicional de la educación. El alumno cobra fuerza como centro de esos procesos, así como el rol de docente también se transforma, pasando de ser un transmisor o difusor del conocimiento a un guía y mediador de experiencias que propicien una educación enriquecedora; por lo tanto, con esta renovada tarea resulta particularmente valiosa la necesidad de docentes creativos que generen estrategias y escenarios que estimulen el pensamiento creativo, respuestas innovadoras a las exigencias de la sociedad actual.

El considerar la creatividad como parte fundamental del proceso educativo permite desarrollar hábilmente las potencialidades de los alumnos. El docente al ser conductor clave para que esto sea posible debe estar consciente que si se quiere transformar el esquema debe adoptar una conducta creativa la cual disminuirá la brecha de esa transformación. La pregunta es ¿cuenta realmente el sistema educativo con docentes creativos?

Hoy en día la creatividad es considerada como un ingrediente clave dentro del quehacer educativo. En el documento de la *“Declaración Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI; visión y acción”* de la UNESCO se establece necesaria una reforma educativa con la que se facilite la adquisición de conocimientos prácticos, competencias y aptitudes para la comunicación, el análisis creativo y crítico, (...) donde la creatividad exige combinar el saber teórico y práctico tradicional o local con la ciencia y la tecnología de vanguardia a través de (...) nuevos métodos pedagógicos que también supondrán nuevos materiales didácticos (UNESCO, 1998)

Ricardo Marín en su obra: *“Los principios de la educación contemporánea”*, manifiesta que la creatividad es uno de los pilares básicos de la educación actual, debe ser *“...activa y personalizadora, intuitiva y sensible, socializadora y cooperativa, lúdica y divertida”*. (Marín, 1990, p.153)

Crear, idear algo “nuevo y valioso” implica poner en acción los cuatro ámbitos de la creatividad: persona (quién crea), proceso (cómo se crea), ambiente (clima en el cual se crea) y producto (elaboración de los procesos):

- desarrollar, mediante diversidad de técnicas y métodos de aplicación, las características de una persona creativa;
- recrear las situaciones a partir de los lenguajes: oral, escrito, plástico, corporal, musical, tecnológico;
- encontrar la motivación en la actitud interna que cada uno tiene para ser y que está en relación con los valores y ética de una determinada cultura.

La creatividad implica una actividad cognitiva para obtener respuestas novedosas, diferentes. Ma. Eugenia Rojas hace una propuesta de la definición de creatividad en torno a la enseñanza del diseño donde la manifiesta como un proceso de *“...percibir, buscar, experimentar, analizar, reorganizar y relacionar información, soñando e imaginando escenarios distintos y generando soluciones innovadoras y pertinentes a diversos problemas en determinados contextos que contribuyan a mejorar y transformar el mundo...”*. (Rojas, 2007, p. 117)

Pero nada de esto puede lograrse si en el proceso de enseñanza aprendizaje se limita a la repetición mecánica de procesos. El docente debe ser el propulsor del cambio.

Si el cómo de la enseñanza es factor clave de cambio dentro del proceso enseñanza aprendizaje el papel del docente, entonces, se vuelve fundamental, ya que está en él el manejo de guiar dicho proceso.

En lo cotidiano de la educación superior los docentes son formados en sus respectivas profesiones, dominando los contenidos que imparten y, a través de la práctica, van adquiriendo y desarrollando las habilidades para actuar como buenos docentes; no obstante, es necesario no sólo ser un transmisor y evaluador del conocimiento, sino profesional creativo de la enseñanza. Es por ello, que el docente deberá desarrollar habilidades no solamente respecto al contenido sino también el cómo motivar e implicar al alumno en el aprendizaje. En gran medida de esto dependerá también el interés o apatía que muestren los alumnos hacia la clase.

¿Qué se pretende con la aplicación de una práctica docente creativa?

- Motivar y animar el desempeño estudiantil hacia el constante esfuerzo a través de actividades lúdicas que hagan del aprendizaje una experiencia divertida.
- Incitar y valorar la participación a través de dinámicas detonadoras.
- Generar conductas de autoaprendizaje a través de actividades evaluativas grupales.
- Desarrollar la capacidad creadora.
- Propiciar el diálogo constructivo e interactuar satisfactoriamente con el entorno.
- Adquirir la capacidad de pensar en términos de procesos, es decir, ir al interior de las cosas y no quedarse en la superficie de los objetos y los resultados finales.
- Desarrollar tácticas para resolver problemas difíciles y aparentemente indisolubles.

- Romper patrones de pensamientos estereotipados y rígidos.

La actuación del docente por tanto será la vía para entusiasmar y motivar a los alumnos al autoaprendizaje, deberá hacerlo tan atractivo que ni se percatarán del tiempo pasado en la clase, el docente creativo habrá dejado huella de tal manera que el recordar su clase será gratificante, sabrán que ahí no sólo se aprendió la parte académica sino todo una experiencia humana.

Características de la práctica docente creativa

Dentro de los rasgos y facultades que plantea Guilford (1977) vinculadas al pensamiento creativo se encuentra la flexibilidad, la cual implica una capacidad de transformación de una situación dada. El docente debe ser capaz de romper esquemas didácticos arcaicos en los cuales pretendía tener el control absoluto de la clase, con dinámicas monótonas. Se debe adaptar a los cambios que puedan suscitarse dentro de la dinámica de la clase, permitiéndose encontrar diferentes vías para la solución de problemas.

La fluidez es la facilidad para generar un gran número de ideas de manera espontánea.

La originalidad se considera como una aptitud para producir soluciones de una manera novedosa, impredecible y sorpresiva.

El docente, entonces, debe huir de lo obvio, de lo previsible y crear nuevas formas de impartir el conocimiento previo, debe permitirse interactuar con los alumnos donde ellos sean partícipes de la creación del conocimiento, tomar actitudes que den pauta al diálogo y a la sana discusión, mismas que alienten y atraigan a sus estudiantes a un desarrollo integral continuo.

	DOCENTE TRADICIONAL	DOCENTE CREATIVO
ACCIONES	Expone centrándose en los contenidos (sabe de lo que está hablando)	Se centra en el proceso, impulsa al autoaprendizaje a través de estrategias que propicien la reflexión y análisis orientando a los alumnos a un mayor desarrollo integral.
	Reproduce sus clases de acuerdo con el programa asignado.	Impulsa y promueve técnicas didáctico-lúdicas, así también actualiza las prácticas que demanda la sociedad actual.
	Dirige la clase con base en criterios personales, estados de ánimo y experiencias vividas con sus maestros de formación académica. Se centra en el grupo como conjunto.	Permite la crítica constructiva, la opinión en la evaluación y práctica docente. Se actualiza sobre procesos de enseñanza-aprendizaje. Se centra en los alumnos como individuos y como grupo.
	Controla y evalúa a través de exámenes escritos u orales.	Se reflexiona el proceso, la experiencia vivida. La evaluación la guía el grupo y el propio alumno de acuerdo con el aprendizaje obtenido. Cuando las personas son capaces de reconocer sus propios errores, la conducta se modifica de manera más fácil.
	Expone qué es, sus funciones, ventajas, desventajas, clasificación, pide que hagan algún ejercicio y al final corrobora el aprendizaje con un examen escrito.	Guía y orienta hacia la exploración personal de algún concepto o fenómeno para que reflexionen sobre las experiencias de cada uno, debaten sobre ventajas y desventajas que observaron, clasifican, elaboran un proyecto aplicado a una situación real y al final exponen los trabajos ante el público, donde son sometidos a opiniones de todos, reflexionan sobre la experiencia que tuvieron, los conocimientos que adquirieron y las conclusiones a las que llegaron.

Figura 1. Acciones de los docentes. Elaboración propia.

Estrategias creativas

Las estrategias están implícitas en proceso de enseñanza-aprendizaje, de ahí que son herramienta de primera mano para el docente. Las estrategias de enseñanza según **Díaz y Hernández** son:

Procedimientos utilizados intencional y flexiblemente por los educadores, y pueden ser empleados antes de la situación de enseñanza para activar el conocimiento previo o para tender puentes entre este último y el nuevo, o bien durante la situación de enseñanza para favorecer la atención o el procesamiento de la información o al término de la situación de enseñanza para reforzar el aprendizaje de la nueva información. (2004, p. 112)

La aplicación de estrategias educativas creativas favorecerá a que el alumno tenga un aprendizaje activo y sea capaz de dar solución a problemas a través del desarrollo de capacidades productoras e innovadoras. El reto es saber cuáles, cuándo y cómo utilizarlas, el docente debe tener un arsenal amplio de estrategias creativas, motivantes, indagadoras que promuevan una atmósfera de participación.

A continuación algunas de las estrategias creativas planteadas por distintos autores y señaladas en Neuronilla; espacio virtual de la creatividad y que pueden ser retomadas para la práctica docente:

- **Mapa mental.** Es una técnica creada por Tony Buzan que radica en una expresión irradiante del pensamiento, permitiendo la exploración del problema y la generación de ideas a través de redes de palabras, imágenes, colores, líneas, etc, interrelacionadas y agrupadas a manera de ramas.
- **Analogías.** Permiten poner en relación los conocimientos previos y los conocimientos nuevos que el docente introducirá a la clase. Las analogías deben servir para comparar, evidenciar, aprender, representar y explicar algún objeto, fenómeno o suceso.

- **Brainstorming.** Incrementa el potencial creativo en un grupo a través de la generación de ideas originales, tantas como sean posibles para lograr tener un abanico amplio de soluciones. Pueden ser ideas verbales y escritas. Esta herramienta fue creada por Alex Osborne.

- **Lista de atributos.** Es una técnica creada por R.P. Crawford, ideal para la generación de nuevos productos. Se debe realizar un listado de las características o de los atributos del producto o servicio que se quiere mejorar para, posteriormente, explorar nuevas vías que permitan cambiar la función o mejorar cada uno de esos atributos.

- **Relaciones forzadas.** Es una técnica donde se realiza una conexión a partir de ciertas características entre dos objetos de estudio.

- **Biónica.** Es un procedimiento utilizado en el campo tecnológico para descubrir nuevos aparatos inspirándose en los seres de la naturaleza y, por lo común, en los seres vivos.

Elementos que intervienen en la práctica docente creativa:

Uso de materiales:

- Utilizar materiales novedosos que estimulen el interés.
- Usar anécdotas y relatos en forma analógica y variar los enfoques durante la dinámica de clase.

Clima de trabajo:

- Generar un clima sereno, amistoso y relajado en el aula, que logre una participación activa de los estudiantes.
- Fomentar la fantasía, así como la orientación a la realidad.

- Alentar la interacción con las personas creativas.
- Promover la diversidad y la individualidad.

Relato de Experiencias

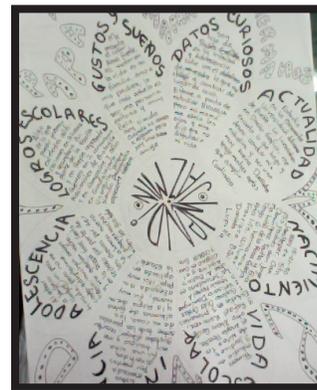
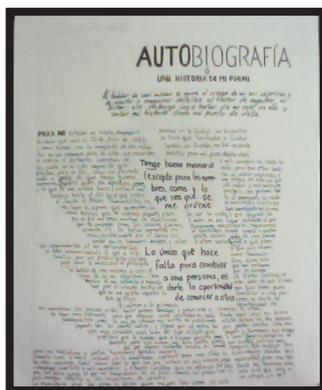
En particular el presente trabajo es resultado de mi práctica docente en la carrera de Diseño Gráfico de la BUAP en el cual se pretende mostrar la experiencia satisfactoria de algunas estrategias utilizadas en los cursos impartidos.

Contactándome con mis emociones

Dentro de este apartado se exponen algunas actividades las cuales tienen como objetivo el que el alumno se detenga a reflexionar sobre su propia persona y de esa manera se haga consciente de sus propias capacidades, actitudes y de su disposición para modificar comportamientos en función de necesidades sociales o personales.

Las actividades varían, se plantea según el objetivo del curso, pero la esencia es permitir conocerlos brevemente de una manera inmediata y así poder interactuar de manera más asertiva. Una de las actividades es la autobiografía, expresada según la materia en curso, mencionaré dos ejemplos:

- Realizar una composición tipográfica con base en tu autobiografía, reflejando de manera compositiva los conceptos que te describen como persona. (Materia: Taller de Diseño del Mensaje Gráfico 4: Diseño Editorial).



Autobiografía tipográfica, Alumnos de 5to. cuatrimestre de la materia: Taller del mensaje gráfico 4: Diseño Editorial.

Otra de las actividades es “Cuéntame tu historia” utilizada en alumnos de Nuevo ingreso en la materia de proceso conceptual, donde deben realizar un cuento ilustrado a partir de su propia vida, y además, deberán narrarlo lo cual permitirá también que se conozcan y se afinen perfiles entre grupos de compañeros.

Todas estas actividades se realizan al inicio del curso, ya que esto dará la pauta a una mayor confianza que busque la integración, cooperación y aumente la actitud de participación dentro de la clase.

Juegos

La educación tradicional huye del juego, argumentando la falta de seriedad ante la impartición del conocimiento. Frente al pensamiento creativo el juego representa una actividad inherente al ser humano, Maslow (1994) defiende que del

inconsciente proviene la capacidad de jugar y de reír, donde se experimenta el placer por manipular, por divertirse, experimentar, moverse, de ahí la importancia de incluir al juego como un medio para motivar al aprendizaje, además permite “desbloquear” la conciencia dando paso a percepciones, emociones y sensaciones que traspasan el mundo conceptual, permitiendo visualizar alternativas innovadoras en las respuestas de los alumnos, por lo tanto, se hace esencial la incorporación de éste en las estrategias del docente creativo. Además, el juego permite el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación y expresión, trabajo colaborativo, aumento de la autoestima, la experimentación y el desarrollo de la imaginación.

Juegos de mesa

Se hace la inclusión de juegos tradicionales donde se insertan preguntas con respuestas para reforzar los temas vistos, por ejemplo: Memorama, tripas de gato, lotería, crucigramas, sopa de letras y todos aquellos existentes, pero adaptados al contexto y objetivo de la asignatura.

Exposiciones dramatizadas

Los alumnos realizan exposiciones sobre algún tema asignado, pero deberán representar la exposición de tal manera que impacte de manera visual al público, esto con la finalidad de que se genere mayor interés por el tema, asimismo, el público relacionará elementos visuales de los expositores con el tema y así recordará más fácilmente por asociaciones.

Estos son sólo algunos ejemplos de la dinámica explicada anteriormente:



Exposiciones sobre procesos editoriales por los alumnos de Taller de Diseño del mensaje Gráfico 4: Diseño Editorial.

Conclusiones

Llevar a cabo la labor de ser un docente creativo implica esfuerzo, el docente que está viciado y agotado de su actividad, deberá quitar la resistencia al cambio y propiciarse la transformación en las actividades en el aula, convencerse de que es necesario un ambiente en el que él y los alumnos puedan trabajar de manera colaborativa, que dicha tarea tenga una finalidad de valor y no precisamente económica. Por ello, en la actividad docente se requiere de innumerables estrategias creativas que fomenten ambientes de cambio en los estudiantes, desarrollando sus talentos a través de una comunicación lúdica que fortalezca su autoestima.

Y no sólo bastan las estrategias, se requiere también de optimismo y paciencia para lograrlo; la labor del docente es imparable, no basta con abordar ampliamente los contenidos sino en cómo es abordado, promoviéndole al estudiante un aprendizaje vivencial donde se involucre directamente de una manera espontánea, creativa a la solución de problemas.

El siguiente párrafo es un fragmento de la conclusión del curso de un alumno de 7º cuatrimestre de la materia de Taller de Diseño Gráfico 5: Diseño de la gráfica de Envase y embalaje:

“...fue un curso intenso, disciplinado, pero al mismo tiempo me di cuenta que se puede aprender de una manera divertida y amena, ni se sentían las 3 hrs. de clase. Antes no me gustaba el diseño de envases, pero poco a poco me fue gustando tanto que ahora creo que me gustaría especializarme... gracias por brindarnos un espacio donde podamos expresarnos libremente, donde pudimos reirnos y donde pude aprender a crecer en todos los aspectos de mi vida, aún no puedo creer que no falté a ni una clase jeje... me llevo un aprendizaje para toda la vida...”

Esta muestra pone de manifiesto que la motivación del alumno en gran parte requiere del cómo de la actividad docente. Es posible entusiasmar al aprendizaje, logrando mejores resultados en la solución de problemas.

Fuentes de información:

Díaz, F. y Hernández G., (2004) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Docente del siglo XXI. Mc. Graw-Hill. Colombia.*

Guilford, Joy P.,(1977) *La naturaleza de la inteligencia humana, Editorial Paidós, Buenos Aires.*

Marín, Ricardo, (1990) *Los principios de la Educación Contemporánea. Editorial Rialp. Madrid.*

Maslow, Abraham. (1998) *El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser, Editorial Kairós, Barcelona.*

NEURONILLA. http://www.neuronilla.com/component/option,com_deeppockets/task,catShow/id,5/Itemid,70/ consultado (el 27 de septiembre de 2010).

Rojas, Ma. Eugenia, (2007) *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño, Universidad Iberoamericana. México.*

UNESCO. (1998) *Declaración Mundial sobre educación en el siglo XXI: visión y Acción. París. Aprobada 9 de octubre de 1998. http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm*