



Prácticas de enseñanza - aprendizaje desde las artes y la visualidad. Enfoques del aprendizaje y desarrollo creativo-imaginativo en la enseñanza de las artes.

Adriana Hernández Loredo

ORCID: 0000-0003-4662-7872,

Universidad Autónoma de Nuevo León,

Facultad de Artes Visuales,

adriana.hernandezlr@uanl.edu.mx

4



Resumen

A través de este artículo la autora plantea una propuesta acerca de la enseñanza de las artes, considerando que ésta representa un escenario, en el que es vital implementar distintas estrategias y enfoques didáctico-pedagógicos, como el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo, el aprendizaje activo y el aprendizaje emocional y social. En el análisis se destaca que la dimensión de las emociones es un aspecto estrechamente relacionado a la formación artística y que el fomento de la creatividad y la imaginación juega un papel central para la creación; así mismo se establece una relación entre la combinación y la asociación en este proceso. También se aborda la importancia de generar una variedad de actividades que fomenten la experiencia formativa del estudiante, relacionadas con distintos ámbitos. Además, se examina al concepto de comunidad en la institución educativa, lo que promueve transformar el espacio escolar en una comunidad de aprendizaje basada en la inclusión, la igualdad y el diálogo.

Palabras clave:
Enseñanza de las artes, creatividad, imaginación, área socioemocional y contenidos de las artes visuales

Abstract

Through this article the author raises a proposal about teaching arts, considering that it represents a scenario in which is essential the implementation of diverse strategies and didactic-pedagogical focuses, such as autonomic learning, collaborative work, active learning and social and emotional learning. The analysis stands out that is an aspect closely related to artistic formation and that the encouragement of creativity and imagination plays a central role for creation. Moreover, a relationship between combination and association it is established within this process. It is also approached the importance of generate a variety of activities capable of encourage the formative experience of the student, associated to different fields. In addition, it is examined the concept of community in teaching institutions, what promotes the possibility of convert teaching space to a learning community based upon inclusion, equality and dialogue.

Key words:

Teaching arts, creativity, imagination, socio-emotional area, y academic contents of the visuals arts

Introducción

En el campo educativo uno de los aspectos que ha tenido vital importancia es lo relacionado con el cómo se promueve la enseñanza-aprendizaje, y cómo se dan los procesos en este aspecto. En esta ocasión nos referiremos concretamente a lo que compete a la enseñanza de las Artes Visuales, un campo que ofrece interesantes reflexiones respecto a la percepción del entorno y la apropiación de éste, desde una mirada estética y de un quehacer artístico.

El arte nos contagia con emociones [...] dice Tolstói: la capacidad artística reposa sobre la capacidad de las personas de contagiar sus propias emociones a otras personas y de ser contagijadas por las emociones de otros [...]. Las emociones intensas, las emociones débiles, las emociones trascendentales o insustanciales, las emociones buenas o malas, se convierten, cuando contaminan al lector, espectador u oyente, en materia de arte (Vygotsky, 1986, p. 294).

Cierto es que las emociones son esenciales en la manifestación artística y en la enseñanza de las artes; sin embargo, dicha manifestación es un fenómeno con cierta complejidad que tiene que ver también con procesos intelectuales. Es por eso que se requiere profundizar en los procesos cognitivos para ofrecer una orientación más acorde a las necesidades de enseñanza-aprendizaje, como la creatividad, la imaginación, la

combinación como capacidad mental y la asociación para generar ideas e imágenes, y de igual manera entender cómo se procesa la información que viene de la experiencia y del conocimiento, a través de los hemisferios cerebrales y considerar el papel que juegan los tipos de pensamiento: convergente y divergente, teniendo en cuenta que en un momento dado las capacidades de ambos hemisferios y de ambos tipos de pensamiento, se integran para dar soluciones y manifestar propuestas artísticas, que incluso también en el proceso de la materialización asisten a un proceso intelectual, sensitivo y creativo.

Para dar inicio al planteamiento, abordaremos distintos enfoques de aprendizaje que se consideran herramientas didáctico-pedagógicas en la enseñanza de las artes, que más que enseñanza se traduce en promover aprendizajes que permitan acrecentar la experiencia y el conocimiento para la producción y las propuestas artísticas a través de distintos lenguajes y registros.

El primer enfoque a tratar es el aprendizaje autónomo, el cual permite desarrollar capacidades y habilidades en relación al propio ritmo de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje señala aprender por sí mismo, pero a la vez implica responsabilizarse de la organización de sus actividades y una autovaloración de avances y desaciertos.

6

Los estadios o pasajes de este tipo de aprendizaje van desde aprender a pensar, aprender a aprender, aprender a hacer, y aprender a desaprender. En este último aspecto es valioso destacar que también se trata de desaprender hábitos y actitudes, que no permiten ir más allá de las manifestaciones convencionales y que en alguna medida se convierten en un obstáculo para desarrollar propuestas y proyectos que transformen los paradigmas establecidos.

Otra de las propuestas en la enseñanza es el aprendizaje activo. En este tipo de enfoque, el alumno toma un papel protagónico, como el que se concibe en los modelos constructivistas, de enseñanza. El profesor plantea actividades de aprendizaje que impliquen un rol de acción en el del alumno. Este tipo de aprendizaje es idóneo para que, por su parte, el alumno indague para dar respuesta a los planteamientos que ha hecho el profesor, para que profundice en el conocimiento y acreciente su experiencia; lo que implica también responsabilidad y compromiso respecto a la construcción de su conocimiento. En cualquiera de los enfoques de aprendizaje, el rol del docente será de proponer las actividades y prácticas, así como los contenidos relacionados con el programa de estudio, para generar que el alumno se involucre con su aprendizaje y su formación. Se trata de

enfocar la actividad en el estudiante. Los saberes que posea el docente y sus herramientas didácticas, tecnológicas, pedagógicas y humanísticas, marcarán la pauta para crear estrategias, actividades y ambientes propicios para el aprendizaje, donde el diálogo sea el mediador, para construir nuevas realidades.

En relación a trabajo colaborativo, es una de las técnicas que ya desde hace varias décadas se ha incorporado al mundo académico. Los estudiantes aprenden a través de la interacción con los compañeros, intercambian opiniones en socialización. Esto permite construir el conocimiento en la interacción, desde distintas perspectivas, con base en la percepción y los aportes de cada participante, con la finalidad de lograr la integración en relación a un objetivo propuesto, una meta establecida o la resolución de un proyecto. En cuanto a los aspectos constitutivos del trabajo colaborativo “...entre los que más se destacan están la autoridad, la negociación y los procesos de diálogo que se dan al interior del grupo, la reciprocidad, la responsabilidad y las relaciones sociales... el trabajo grupal apunta a compartir la autoridad, a aceptar la responsabilidad y el punto de vista del otro, y a construir consenso con los demás” (TecnoLógicas, 2018, p 115). Considerar la otredad es esencial porque de esta manera estamos ante la oportunidad de ampliar nuestro propio criterio, fundamentándolo en el diálogo para crear un discurso compartido.

El papel del maestro al manejar esta estrategia didáctica, giraría en torno a plantear actividades de aprendizaje a través de las cuales se genere la interacción para la colaboración con fines de promover el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de dichas actividades, se da una conexión con los contenidos programáticos ya sea para conocer contenidos propuestos y/o descubrir otros. El trabajo colaborativo posee una serie de características que lo diferencian del trabajo en grupo y de otras modalidades de organización grupal. Algunas de ellas son las siguientes:

- Basado en una fuerte relación de interdependencia entre los diferentes miembros del grupo para el alcance de la meta final.
- La formación de grupos de trabajo colaborativo es heterogénea en habilidades y características de los miembros; en el trabajo tradicional de grupos, éstas son más homogéneas.
- Todos los miembros tienen su parte de responsabilidad para la ejecución de las acciones en el grupo.
- La responsabilidad de cada miembro del grupo es compartida.

- Se persigue el logro de objetivos a través de la realización (individual y conjunta) de tareas.
- Existe una interdependencia positiva entre los sujetos.

El trabajo colaborativo exige de los participantes habilidades comunicativas, relaciones simétricas y recíprocas, así como un deseo de compartir la resolución de las tareas (TecnoLógicas, 2018, p. 115).

En esta estrategia sobresale la interdependencia, con la característica de ser positiva, de ahí que se le nombre interdependencia positiva, en el sentido de que demanda un compromiso y el compartir responsabilidades para lograr la meta. Es una dependencia en interacción con los demás miembros, porque se trata de una tarea conjunta. La independencia también forma parte de la fundamentación de trabajo colaborativo, y esto se refleja en el sentido de que también se promueve el logro de objetivos desde una perspectiva individual, centrada en la tarea común.

El intercambiar puntos de vista a través de la interacción, que es uno de los aspectos centrales en este enfoque de trabajo colaborativo, se manifiestan interconexiones para dinamizar propuestas y soluciones, y se fomentan las capacidades cognitivas de los involucrados. Con esto vemos que la actividad se conecta con un tipo de aprendizaje social, derivado de la interacción y que tiene que ver con la inteligencia social⁽¹⁾. Al respecto del valor de la interacción social veamos lo siguiente:

El investigador Oscar Ybarra y sus colegas (2008) de la Universidad de Michigan decidieron que lo describirían gracias a dos experimentos. Primero supervisaron a 3610 personas de edades comprendidas entre los 24 y los 96 años para establecer sus patrones de interacción social. Le entregaron a cada uno de ellos un test de funcionamiento mental que está muy extendido y, tras supervisar sus variables, buscaron la conexión entre la frecuencia de los contactos sociales y su funcionamiento mental.

Resultó que cuanto más contacto social tenían, mayor era su funcionamiento cognitivo. La inteligencia es social, y, en gran medida surge en grupo. Youtube, Facebook y MSN Messenger son sólo tres ejemplos comunes de los espacios sociales en línea a los que los jóvenes dedican buena parte de su tiempo. Incluso es preciso utilizar internet para participar en juegos colaborativos con otros jugadores del otro lado del mundo... El mundo jamás había sido un lugar tan globalmente interconectado. (B. Lucas y G. Claxton, 2014, p. 107).

¹ Para ver otras características de la inteligencia social, ver el libro Nuevas inteligencias, nuevos aprendizajes. Este libro también trata acerca de inteligencia compuesta, expandible, práctica, intuitiva, distributiva, social, estratégica y ética.

Evidentemente el valor de trabajo colaborativo y de la interacción, no es sólo porque sea otra manera de organizar las dinámicas de trabajo para el aprendizaje, sino que desde la perspectiva de aprender socialmente podemos afirmar que es un enfoque más *ad hoc* con la naturaleza social del ser humano. Hemos de considerar también el aprendizaje emocional y social, porque implica tomar conciencia de uno mismo, autorregularse, tomar decisiones responsables, desarrollar habilidades sociales, tomar conciencia de las relaciones sociales y la autogestión. Hoy en día se ha incluido en los planes de estudio el área socioemocional, porque se ha considerado que no sólo se han de promover conocimientos, sino también actitudes y valores. En el terreno de lo actitudinal es necesario considerar que las emociones forman parte de la formación, además de la socialización en un sentido armónico. Para lograr esto es necesario poner en práctica la inteligencia emocional y los contenidos del área socioemocional. Si se llega a la integración de estos aspectos se dan las posibilidades de encauzar acciones, aspiraciones e ideales hacia propuestas en bien de la sociedad con mayor discernimiento.

En especial, en lo que se refiere a la falta de un manejo adecuado de las emociones que derivan en situaciones como: el incremento de la violencia, tanto a nivel personal como social; la indiferencia de las personas ante situaciones alarmantes de desigualdad, injusticia y la incapacidad para hacer frente a un entorno incierto y cambiante; el incremento en el porcentaje de padecimientos psicológicos, tales como ansiedad y depresión, así como en los índices de suicidios. Todos ellos, elementos sintomáticos que ponen de manifiesto la necesidad de formar no sólo personas que tengan los conocimientos y las habilidades que se quieren para insertarse en el mercado laboral, sino personas con la capacidad de reconocer sus propias emociones, de expresarlas sin agraviar a los otros, y con la capacidad de reconocer y aceptar también las emociones de los demás.

Para ello, es importante incorporar diversas estrategias, en los diferentes espacios educativos, que permitan formar personas emocionalmente maduras y mentalmente sanas, así como generar una convivencia más pacífica, que derive en una sociedad más armónica y menos violenta (Didac, Nueva época, 2018, p. 04).

En el ámbito educativo es importante seguir metodologías que permitan incorporar en las dinámicas de trabajo un enfoque socioafectivo que beneficie los procesos áulicos de enseñanza en los que se ven inmersos maestros y alumnos. Es necesario integrar conceptos, habilidades y actitudes en la interacción social, que permitan el manejo de emociones; y generar la autorregulación de las mismas. La empatía es uno de los

valores esenciales en este tema, y a través de la ética del cuidar, podemos reflexionar acerca del cuidado de nosotros mismos y de los demás, y en este renglón podemos fomentar el cuidado con las emociones para generar ambientes de convivencia armónica.

Para tal tarea, se requiere realizar un programa de capacitación del docente para que se apropie de las competencias necesarias para orientar las dinámicas de sus clases incluyendo de manera transversal el enfoque socioemocional, o bien que se implemente como materia que permita reflexionar acerca de la importancia de la expresión y regulación de emociones, para la convivencia social y el desarrollo individual.

Al respecto de la enseñanza y del tratamiento de las emociones, cabe mencionar *Martes con mi viejo profesor*, de Mitch Albom, libro que relata la historia de Morrie, el maestro universitario, que promovía el aprendizaje a partir de la realidad, destacando además la importancia de vivir la emoción, reconocerla y liberarla; liberar la emoción, es para Morrie, desligarse de la emoción, a partir de un proceso. En la portada del libro aparece la leyenda: *Es un testimonio sobre la vida, la amistad y el amor*. En la primera parte a la que el autor nombra El plan de estudios se lee: “La asignatura era el Sentido de la Vida. La impartía a partir de su propia experiencia” (Albom, 2013, p.17). Otras secciones son: el programa de la asignatura, el alumno, el audiovisual, la orientación y el aula. Luego aparece el seguimiento de las charlas de los martes, cuyo contenido es presentado principalmente a través del diálogo. Hablemos del mundo, es la primera charla, y así van apareciendo las secciones de cada charla, entre otras está hablar de las emociones y hablemos de la cultura.

Continuando con lo concerniente a la educación emocional, para reforzar la formación socioemocional, tenemos que el ámbito educativo y artístico, es un escenario donde las emociones confluyen en los actores sociales que convergen en un espacio académico, determinado. Y en el entendido de que se trata de un espacio de interacción y de intercambio de puntos de vista, la formación socioemocional, debe orientarse a todos los involucrados en el proceso de enseñanza, principalmente maestros y alumnos.

En el número 72 de la revista Didac se comienza con una experiencia docente que repara en las exigencias y, en muchas ocasiones, las frustraciones propias del ser maestro. En la sección de Fábrica de innovaciones, el artículo “La amenaza del burnout en docentes universitarios” nos invita a reflexionar, a partir de una experiencia concreta, sobre la necesidad de una formación emocional de los docentes, no sólo para comprender y canalizar las emociones de los alumnos, sino para dar cabida y reconocer las propias

emociones... Por su parte, en el artículo “La educación emocional en el contexto universitario”, la autora nos invita a reflexionar sobre la necesidad de tener un manejo adecuado de las propias emociones, para después poder apoyar a los alumnos en su propio crecimiento emocional. Además, se resaltan algunas de las aportaciones de la psicología positiva y se ofrecen algunas alternativas para fortalecer las competencias emocionales.

En la sección de La educación a microscopio, el autor nos comparte una experiencia realizada en la Universidad de Playa Ancha (Chile) en la que se incorporan competencias emocionales en la formación inicial docente. En lo que respecta a la sección de Docentes a escena, el autor se refiere específicamente a la empatía como uno de los rasgos fundamentales de la educación socioemocional y rescata la propuesta hecha por Edith Stein, pionera en el manejo de este concepto (Didad, Nueva Época, 2018, p. 5).

Burnout, es un término que hace referencia al estrés laboral que se caracteriza por un estado de agotamiento emocional. Este aspecto entre otros, es el que hay que evitar, en la tarea docente, y proveer de las herramientas a través de un programa de capacitación, que permitan diseñar estrategias de trabajo grupal para un buen manejo de emociones, y transmitir esto en su práctica docente en el aula.

Por su parte la enseñanza en las artes implica un sentido de libertad, de juego, de imaginación y de creatividad, entre otras herramientas y capacidades. Y poder incidir de una manera más certera en los procesos de aprendizaje es necesario contemplar el cómo aplica lo anterior. El juego⁽²⁾ es un tema que ha estado en relación con distintos campos y por supuesto con el educativo y el artístico. En este terreno es preciso hablar de un enfoque lúdico, relacionado con los procesos de aprendizaje o con la solución de situaciones. A partir del siguiente planteamiento trataremos de construir una analogía aplicable al campo educativo y de las artes visuales.

“... las soluciones más innovadoras a los problemas laborales surgen de un enfoque lúdico: evitando mirar al frente y en lugar de ello intentando buscar ideas alternativas. John Cleese recordaba que parte de los hallazgos cómicos de Monty Python estaban inspirados en consultas aleatorias en los diccionarios. También opina que las personas responsables de las contribuciones creativas necesitan un oasis de tranquilidad, un periodo concreto al día... Si en ese momento se propone un tema a la mente y se juega con toda una serie de ideas alrededor de ese tema, incluso ideas aparentemente descabelladas, existen muchas posibilidades de obtener una gratificación del subconsciente” (Terr, 2000, p. 204).

² En El juego: Por qué los adultos necesitan jugar, de Lenore Terr, se abordan razones biológicas por las que elegimos ciertos juegos y formas de jugar.

A través de actividades lúdicas el alumno se va adentrando a los planteamientos y al manejo de contenidos y propuestas, a la búsqueda de soluciones en sí. Al explorar sin prisas de obtener un resultado específico, se genera un reacomodo de la información o de los elementos que se exploran en los procesos creativos o de trabajo. Además, es una manera más natural de acercarse al objeto de conocimiento, y se van estableciendo redes mentales que tienen mucho que ver con la dinámica misma de la actividad y la búsqueda de soluciones de una manera vivencial, flexible y significativa.

La creatividad es una capacidad de la que es preciso hablar en el terreno de la enseñanza “...designa a la habilidad o el poder para crear cosas, pero tiene el significado adicional de que dicha habilidad se caracteriza por su originalidad y expresividad, dirigiéndose además a la realización práctica. Se considera sinónimo de imaginación, aunque este término no comprende el sentido práctico” (Schoening, 2004, p. 14).

La imaginación podríamos explicarla como la capacidad para generar imágenes mentales, ideas, etc., que en un momento dado pueden convertirse en creaciones innovadoras, y es ahí donde entra la creatividad, en tanto se siga un proceso que permita materializar esas ideas. Veamos la caracterización de las dimensiones cognoscitivas y emocionales y de alguna manera valorar como se entrecruzan dichas dimensiones en los procesos creativos. Para caracterizar estas dos dimensiones se hará referencia a la información que plantea Marisa Corte Ríos, en su libro Inteligencia creadora.

Dimensión cognoscitiva

Dimensión emocional

1. - Fluidez. Es seguir un proceso de pensamiento construyendo colecciones de ideas y generando una gran cantidad de respuestas relevantes.

2. - Flexibilidad. Consiste en aproximarse a los eventos en diferentes maneras alternativas, cambiando de categorías y percibiendo el problema de distintas perspectivas.

3.- Originalidad. se trata de producir ideas nuevas y astutas que conectan lo que anteriormente parecía no tener relación.

4.- Elaboración. Es enriquecer las ideas con detalles interesantes que las hagan expandirse y ser más complejas.

1. - Curiosidad. Consiste en jugar con las ideas cuestionándose y siguiendo la intuición para llegar a una solución.

2.- Complejidad. Es sentir el reto de ordenar elementos que parecen inconexos encontrando las partes faltantes.

3.- Correr riesgos. Es el deseo de expresar ideas aun frente al fracaso o la crítica. Es confianza para seguir elaborando las propias ideas.

4.- Imaginación y fantasía. Se trata de la habilidad para crear imágenes mentales y de ponerse en el lugar de los demás, con una fuerte intuición de lo que puede suceder.

Las dos dimensiones tienen que ver con la integración que hace el individuo de la información que explora y con las respuestas que da en torno a un tema o proceso creativo o de producción. Y aún cuando no podemos establecer cuál es la dimensión que se pone en juego primero en determinado proceso, sí podemos señalar que la dimensión emocional toma lugar específico en los procesos creativos, pero también la cognitiva forma parte de los procesos mentales naturales del ser humano.

Quizás algunos consideren que las respuestas creativas dadas a situaciones que se presentan, se dan como un evento aislado, y lo cierto es que tiene relación con un conocimiento previo, y es el resultado de un proceso. Para efectos de estudio es necesario revisar las etapas del proceso creativo, como la etapa de preparación, la de incubación y la de iluminación. Al respecto Marisa Corte nos ofrece lo siguiente, a la vez que nombra dichas etapas.

... la creatividad no es un evento único que se logra de manera aislada e instantánea. Requiere que tengamos un determinado cúmulo de información y habilidades relacionadas con la situación que se enfrenta, así como la motivación para jugar con los elementos de una manera diferente. Es la pasión de la curiosidad la que mueve el motor... Asimismo, exige ciertas habilidades emocionales como la tolerancia a la frustración y la perseverancia cuando la mente analítica y lógica se cansa o se bloquea al superarse su capacidad por la situación a resolver. Es la mente creativa la que debe de entrar en acción, por lo que hay que permitir pacientemente el paso a las siguientes etapas antes de poder obtener un resultado nuevo y positivo (Corte, 2010, p.15-16).

13

Cuando la mente creativa entra en acción, estamos en la llamada etapa de preparación. Pero es importante seguir el proceso de las siguientes etapas, para generar la alternativa de solución o de respuesta a la búsqueda emprendida en la primera etapa. La segunda etapa que nombra la autora citada, es la de incubación, a la que considera "una etapa pasiva donde no hay que hacer nada, ya que toda la información, se va al "gran almacén", y la mente trabaja inconsciente e intuitivamente con ideas, imágenes, sentimientos y asociaciones impredecibles" (Corte, 2010, p.16). Es el momento de empezar a generar conexiones para emprender una especie de búsqueda que se traduce en una generación de imágenes que tienen su origen en experiencia y conocimientos previos; y lo importante en esta etapa es que se viva ese proceso sin ejercer presión interna ni externa, entendiéndose esto último en el sentido de que ni el propio sujeto acelere dicho proceso, ni quien tenga la función de facilitar el aprendizaje en este campo.

La etapa de iluminación, se sucede cuando se obtiene la respuesta o la solución, y que representa el insight. Esta sería la etapa que tiene relación con el hallazgo, o la solución. Y lo que vendría luego, sería el dar una revisión para dar cierre considerando que lo obtenido da respuesta a la situación planteada.

Es de vital importancia que este enfoque de encontrar soluciones desde la creatividad sea fomentado en la educación desde las primeras etapas, y por supuesto en el ámbito de las artes visuales, dado que este campo está estrechamente relacionado con esta capacidad, y lo sería tanto para la producción, como para el descubrimiento de nuevos proyectos en el arte.

Por otra parte, tenemos los factores neurológicos, en lo que se refiere a los dos hemisferios cerebrales. El hemisferio izquierdo trabaja con los datos de manera lógica y lineal, el hemisferio derecho trabaja con las emociones, la imaginación y la intuición, se considera que este hemisferio es el que se relaciona con la creatividad. Veamos el siguiente cuadro, que contiene información de ambos hemisferios, y cuya información está basada en el libro de Inteligencia creativa.

Hemisferio derecho

Controla la parte izquierda del cuerpo.
Tiene conexión con la creatividad. Encuentra relación en elementos que parecen no tener similitud.

Hemisferio izquierdo

Controla la parte derecha del cuerpo.
Es el más estimulado en la educación tradicional.

Capacidades

No verbal
Sintética
Concreta
Analógica
No temporal

No racional
Espacial
Intuitiva
Holística

Verbal
Analítica
Simbólica

Abstracta
Temporal
Racional

Capacidades

Si bien a nivel educativo y artístico⁽³⁾, es importante fomentar el desarrollo de ambos hemisferios, hablando concretamente del campo de la enseñanza de las artes, es necesario dar mayor peso al hemisferio derecho, porque es el que está relacionado con las emociones, la imaginación y la creatividad, y manejar una actitud de apertura que permita la espontaneidad y crear ambientes de aprendizaje que generen innovación y originalidad.

...éste es el lenguaje de los creadores (artísticos, científicos), en cuanto sobrepasa la pura lógica, para entrar en el terreno de lo original, lo

⁽³⁾ Para el desarrollo de inteligencia creadora puede consultarse el método MAI (método artístico-creativo integrado), y las áreas básicas de trabajo, en el caso de que se trate de talleres de niños. Pueden verse referencias en Inteligencia creadora, pp. 77-79.

diferente e imprevisto. Cómo llegamos a desarrollar este enorme potencial latente en cada ser humano... mediante métodos de relajación, meditación, concentración en una imagen acústica, visual o cinestésica... con la actitud simultánea de dejar fluir todo factor distractor, interno o externo (Brites y Müller, 1999, p. 30).

Cabe hacer referencia al pensamiento respecto a la clasificación convergente y divergente, aportación del psicólogo Paul Guilford que data de 1967. El primer tipo es nombrado también pensamiento vertical, al cual se considera lineal y de secuencia lógica y analítica. El pensamiento divergente es referido como pensamiento lateral en el que la imaginación y la creatividad son capacidades clave en la resolución de problemas, o situaciones. Marisa Corte Ríos, lo caracteriza así: "Este tipo de pensamiento es... flexible, explorador, impredecible y lleva diferentes maneras de interpretar y resolver un mismo problema. Estimula la capacidad para correr riesgos y se basa en gran parte en la imaginación y la fantasía para generar una gran cantidad de ideas" (Corte, 2010, p. 25). Ambos tipos de pensamiento son necesarios en la resolución de problemas o situaciones, dado que el divergente permite generar alternativas de solución e ideas de manera libre, flexible, imaginativa y creativa; y el convergente, ordena esa ideas y posibles soluciones, a manera de organización.

15

En el ámbito de enseñanza de las artes y de la educación en general, es de gran valor, crear situaciones de aprendizaje y metodologías de enseñanza que privilegien la exploración del pensamiento divergente, para promover la libertad de expresión, la imaginación, la creatividad, con el fin de poner en juego la generación de ideas y propuestas de solución. Por su parte es necesario considerar las capacidades que se manifiestan a partir del pensamiento convergente, como contribución para la solución de problemas, en un enfoque de integración a la puesta en práctica de las capacidades relacionadas con el pensamiento divergente, de tal manera que ambos tipos de pensamiento sean parte del proceso creativo, el divergente como una búsqueda creativa en libertad, y el convergente como el que estructura y organiza los hallazgos.

Dada esta panorámica es de gran utilidad, proponer dinámicas de trabajo que generen ambientes sustentados en metodologías que contemplen los procesos creativos y los tipos de pensamientos que favorecen la creatividad y la imaginación.

Para generar ambientes que favorecen la creatividad, podemos tomar en consideración la propuesta que se ofrece en el libro de Inteligencia creadora:

arte y creatividad en la educación (Corte, 2010, p. 29):

- Promover la igualdad y el respeto mutuo.
- Aceptar las diferencias de opinión.
- Buscar varios y nuevos enfoques para los problemas.
- Favorecer la imaginación y la fantasía.
- Desarrollar habilidades de investigación usando el pensamiento divergente y el convergente.
- Crear una comunidad de aprendizaje basada en la confianza y aceptación.

En dicho panorama, cómo fomentar la creatividad, es una de las preguntas centrales. Podemos acudir a distintas estrategias, por ejemplo una alternativa es cambiar de contexto.

Cuando una persona intenta resolver un importante problema...según Cleese, necesita crear una pequeña distancia con respecto al problema. Esta distancia se establece cambiando momentáneamente el humor o énfasis. Como ejemplo de este tipo de cambio brusco, Cleese hablaba del comportamiento de Alfred Hitchcock con sus guionistas. Cuando el comité de escritura se enfrentaba a un bloqueo y su actitud se volvía tensa, el director interrumpía la conversación y contaba una historia que no tenía nada que ver con el tema que les afectaba. Al principio, los guionistas se enfadaban con esta tendencia del jefe a salirse de contexto. Más tarde se dieron cuenta que el maestro del suspense se comportaba así a propósito. *Relájense*, dijo un día al grupo cuando su enfado era obvio. Ya llegará. Y... tras un pequeño descanso, surgían nuevas ideas para la historia (Terr, 2000, p. 204).

En la educación y la enseñanza en sí, se debe implicar la construcción de conocimientos y soluciones a problemas, poniendo en juego estas capacidades que hemos destacado: creatividad, imaginación, expresión, y considerar también la observación. Leonardo da Vinci, al diseñar sus modelos aeronáuticos, partió de los datos obtenidos mediante la observación de las aves y, en su esquema de helicóptero, aplicó en principio del tornillo, suponiendo correctamente que ese artificio elevaría el aparato. Sabemos que Leonardo, destacó en el arte: pintura, la arquitectura, la escultura y en otras áreas del conocimiento como la anatomía, la óptica, la hidrodinámica y la ingeniería; y en el campo de la invención (Schoening, 2004, p. 30).

Recordemos esa obra maestra de la Gioconda o Mona Lisa (señora Lisa), donde además capta una sonrisa enigmática en el personaje, y una mirada que pareciera que sigue al espectador; y el muy bien logrado claroscuro, entre otras técnicas. Su gran maestría y detallada observación, lo llevaron a grandes obras en el arte y grandes hallazgos en la ciencia.

Además de lo ya planteado al respecto del desarrollo de la creatividad, de la imaginación y otras capacidades que tienen estrecha relación con la enseñanza de las artes y con el campo educativo, abordemos la técnica de la combinación. En ésta tiene lugar la actividad de jugar con varios elementos, alternativas o soluciones de manera libre y sin establecer juicios previos, para generar una mezcla con esos elementos, o bien pueden ser materiales o ideas, en donde tiene lugar la creatividad y cuyo resultado de ese proceso es una respuesta a la búsqueda emprendida, ya sea la resolución de un problema o situación o de una propuesta artística. Puede ponerse en práctica como técnica o bien puede manifestarse de manera espontánea sin habérselo propuesto, o sin haberlo hecho consciente.

Si tratáramos de explicar cómo se da ese proceso de combinación podríamos decir que van surgiendo ideas e imágenes en nuestro pensamiento y en nuestra imaginación y que se va dando un proceso de selección y por ende de combinación a través de la mezcla de esas imágenes que se van generando durante el proceso creativo-imaginativo, que finalmente da como resultado una resolución. Veamos la siguiente dinámica para ilustrar lo anterior:

Empiece elaborando un pensamiento. Cierre los ojos y piense en un gato. Éste aparecerá como un cuadro en su mente. Es posible que se trate de un gato que usted conoce, o bien de su propia idea acerca del gato, el concepto que por semejante tiene de lo que es un mínimo. De cualquier modo, su pensamiento tendrá forma y color; puede asociar también un olor y, tal vez, el maullido del animal... Recuerda igualmente la sensación que su pelambre produce al tacto, así con otros detalles... Ha integrado una imagen con ayuda de los elementos proporcionados por la experiencia...

Elabore ahora una idea: piense en algo inexistente, tanto que aún expresarlo resulte difícil. Pero el hecho más común es el que describimos a continuación. Decida representar mentalmente un monstruo, una máquina caprichosa o un vegetal desconocido... ha logrado una idea que no tiene equivalente en el mundo físico. Es invención pura. Sin embargo, advierta una limitación: sus ideas, por más fantásticas que resulten tienen un vínculo con la experiencia... Así cualquiera que sea

el producto imaginativo, al dar rienda suelta a la fantasía descubrirá que su idea está sujeta a su propia experiencia: ha tomado elementos conocidos, mismos que puede identificar aisladamente, para generar una idea original ... “La mente en consecuencia, crea el futuro proponiéndolo; si bien es requisito que el creativo convierta su propia propuesta en acción. Podemos concluir por tanto, que si una idea nueva es el resultado de la combinación de ideas o elementos familiares, esta combinación dará mejores frutos en la medida en que las asociaciones de ideas o elementos no estén limitadas (Schoening, 2004, p. 29).

Con esta exemplificación vemos que se generan imágenes a partir de un punto, donde entran en activación la imaginación (en tanto sucesión de imágenes y/o símbolos), la combinación, la asociación y la creatividad, y lo que sigue a esto es materializar la idea o la propuesta, misma que tendrá resonancia, en medida de que sea original, innovadora, entre otras categorizaciones.

Considerando que la imaginación es un proceso crucial para la generación de ideas y de imágenes, hemos visto que está ligada a experiencia o conocimientos previos. “Albert Einstein afirmaba que la imaginación es más importante que el conocimiento, pero no debemos olvidar que el conocimiento es un alimento primordial para la imaginación: es realmente tu combustible” (Schoening, 2004, p.62).

Ahora bien, de dónde viene la creatividad. Se ha subrayado que la experiencia, lo que resulta familiar y además el conocimiento previo son el antecedente para la innovación, la propuesta o la invención. Cierta la creatividad y la imaginación no vienen de la nada. Vigotsky⁽⁴⁾ nos da una certera explicación al respecto (Vigotsky, 1986).

...la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa y la diversidad de la experiencia acumulada... Cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone esa imaginación...

Si examinamos la historia de las grandes invenciones, de los mayores descubrimientos, podremos comprobar que casi siempre surgieron en base a enormes experiencias previamente acumuladas. Precisamente toda fantasía parte de esta experiencia acumulada; mientras más rica sea esta experiencia, a igualdad de las restantes circunstancias, más abundante deberá ser la fantasía.

⁴ Vigotsky, en La imaginación y el arte en la infancia, expone de manera muy explícita acerca del origen de la creatividad. Establece además que el niño tiene más creatividad que el adulto, y el adulto tiene más conocimiento que creatividad.

Después del momento de acumulación de experiencia, empieza -dice Ribot (2008, p. 5)- el período de maduración o decantación (incubación). En el caso de Newton duró 17 años y, en el momento en que estableció definitivamente sus cálculos y descubrimientos, estaba invadido de una emoción tan fuerte que hubo de dejar a otro el cuidado de concluir sus cálculos. El matemático Hamilton expresó que su método de los cuaterniones surgió totalmente listo en su mente cuando se encontraba en el puente de Dublín: *En aquel instante obtuve el fruto de 15 años de esfuerzos.* Darwin recopiló datos a lo largo de sus viajes, observó largamente animales y plantas y más tarde, la lectura de un libro de Malthus caído casualmente en sus manos le impactó ajustando definitivamente su doctrina.

Ejemplos semejantes pueden encontrarse también en creaciones literarias y artísticas.

En el ejemplo anterior se destaca que la experiencia, la maduración o decantación de la idea y la emoción, forman parte del proceso creativo. Para Vigotsky, la creatividad viene de un conocimiento previo. Por eso es importante que el estudiante de las artes visuales, nutra su experiencia previa, con otras experiencias adquiridas a través de distintos medios, como el desarrollo de la sensibilidad, abordaje de los aspectos teóricos planteados por estudiosos de este ámbito, de prácticas artísticas relacionadas con distintos contextos, a través de conferencias y de conexión con los distintos ámbitos sociales y culturales, entre otros ambientes. Y que además se empiecen a trazar rutas diversificadas en la enseñanza, a nivel de mapeo de interacción, para promover que el estudiante esté en conexión con distintos ámbitos y que interactúe para que se den desde la práctica esas competencias de flexibilidad, creatividad y diversidad sociocultural, en la resolución de situaciones o gestión de proyectos artísticos. Por otra parte, que se pongan en acción las otras competencias como la responsabilidad social y ciudadana, investigación, crítica y autocrítica, ética, entre otras.

Con las aportaciones de los distintos autores referidos en este trabajo, vemos que se destaca que la experiencia y el conocimiento previo son antecedente para la imaginación y la creatividad, de tal manera que un aspecto central es ampliar esa experiencia y el conocimiento, pero a través de distintas fuentes, dado que todo se retroalimenta con vivencias y con distintos procesos cognitivos que tenga su origen en distintos tipos de conocimiento, como: empírico, científico, intuitivo, sensible, intelectual, etcétera. Y aun cuando el campo de las artes tiene mucho que ver con el conocimiento sensible, también requiere en términos profesionales, retroalimentarse de la investigación. Veamos lo siguiente:

Si usted ha leído autores como... Irving Wallace (El premio, La palabra, El hombre), León Uris (Éxodo, Mila 18, Trinidad), Alejo Carpentier (El siglo de las luces, El recurso del método), Jorge Luis Borges (Ficciones, Historia universal de la infamia) y otros de la misma talla, observará que su trabajo imaginativo está respaldado, además por una laboriosa tarea de investigación que da profundidad y verosimilitud a sus obras (Schoening, 2004, p. 62).

El artista lector e investigador, podrá nutrir sus procesos imaginativos y creativos a través de un bagaje, que le permita acceder a la creación de otros contextos, otros panoramas, otras propuestas. Y bien el mismo proceso creativo, se convierte en un proceso de investigación, que incluso puede tener mucho valor no sólo en el campo de las artes, también en otros campos, como el científico, y en otras áreas del conocimiento como la antropología, la sociología, etnografía y la psicología, etcétera. Recordemos que la interdisciplinariedad es una de las grandes posibilidades para fundamentar y explicar fenómenos de estudio de las artes visuales, a través de esa combinación de enfoques de las distintas áreas del conocimiento o disciplinas involucradas.

Distintos teóricos han dado sus aportaciones al respecto de la educación y de la formación en el arte, cada cual con su enfoque. Entre ellos, podemos mencionar a Pestalozzi, Froebel, Jhon Dewey, Viktor Lowenfeld, entre otros. Dichas aportaciones han contribuido a que se considere la formación artística, el juego y la expresión, en las primeras etapas escolares, cada cual con su enfoque específico.

Además de este acontecer histórico (que amerita un desarrollo temático para otros trabajos en los que se requiera referir aportes en el campo de la pedagogía⁽⁵⁾, que data del siglo XIX y XX, destacamos por otra parte, que a inicios del siglo XXI se establece lo siguiente:

La UNESCO señala formalmente que todos los seres humanos tienen la necesidad y la capacidad de crear. Cada uno debe buscar la forma de expresarse creativa y artísticamente para poder participar en la vida de su comunidad. Agrega que el fomentar la expresión artístico-creativa desde temprana edad es una de las mejores garantías para crecer en un ambiente sano de autoestima y respeto mutuo. Se reconoce que la creatividad y el arte, no brotan de la nada, sino que deben alimentarse con libertad y prosperar al amparo de una protección educativa y jurídica sin represión ni censura. La UNESCO promueve el fomento de entornos sociales y jurídicos propicios para el pensamiento crítico y la

⁵ Para profundizar acerca de este tema, se sugiere el libro Los grandes pedagogos, de FCE. Contiene estudios realizados bajo la dirección de Jean Château. También ha publicado Las fuentes de lo imaginario.

actividad artístico-creativa en todas sus formas (Corte, 2010, p.44). Lo anterior señala, la importancia que se ha concedido a la creatividad y al arte. Este campo ofrece la posibilidad constante de crear nuevos lenguajes que expresen las distintas maneras de contemplar y de interaccionar en el mundo. Laureda expone que “Mediante el lenguaje nos representamos la realidad a nuestra medida... Al tiempo que hacemos el lenguaje, este nos va creando”. (Elizondo, et al, 2008). Ciento el lenguaje es un medio para crear y en la medida que estamos inmersos en procesos de creación, nos retroalimentamos a través de dichos procesos.

Marisa Corte Ríos (2010, p.10), afirma que, “las investigaciones en las áreas de la neurología, psicología y pedagogía han demostrado que el ser humano está maravillosamente diseñado para ser un gran creador y solucionador de problemas, por lo que en muchos países ya es una realidad contar con el manejo del área creativa de manera estructurada y formal en los programas de estudio. El verdadero valor del siglo XXI será ofrecer a la sociedad individuos mejor educados en términos cualitativos para que puedan responder mejor a sus necesidades y a las de su comunidad y su cultura. Es ahí donde el taller de arte y creatividad entra en acción para lograr este valor agregado en el medio educativo: lograr el equilibrio ofreciendo oportunidades para explotar creativamente, experimentar e innovar”.

Como se expuso a lo largo de este trabajo la creatividad y la imaginación son esenciales en la innovación. Luis de Lezama (2017), se plantean la siguiente interrogante: ¿Cómo será la escuela que pueda desafiar y modificar los nuevos tiempos?... Será, sin duda, una institución que lo haga con los datos del contexto, que pueda funcionar como una red de conocimientos e interacciones entre personas para construir en forma conjunta y creciente una visión compartida. Una institución que se anime a experimentar e investigar nuevos enfoques, que aprenda de su experiencia pasada sin detenerse en ella. Que tenga una reacción proactiva frente a los problemas, aprenda de otros y logre transferir conocimientos. Que sea creativa, promueva espacios de aprendizaje y reflexión institucional entre sus miembros.

... Su ámbito de trabajo se convertirá así en un entorno de aprendizaje, lo que exige que la práctica se torne una actividad innovadora en la que hay lugar a la planificación flexible... y una mayor autonomía para actuar... una institución que tenga conocimientos en acción (Aguerrondo y Xifra, s/f, p. 9).

Conclusión

En lo que sigue, tenemos una propuesta de los contenidos que hay que considerar como puntos centrales en la enseñanza, en las artes visuales, sin dejar de lado la implementación de un Taller de arte, como parte de programa curricular:

- Apreciación de obras en el entorno, en museos, galerías y otros.
- Arte figurativo, geométrico y abstracto, en el trayecto de la historia del arte.
- Composición de la imagen: elementos del lenguaje visual (elementos básicos, dimensionales y tridimensionales, forma, color, textura, perspectiva, simetría, asimetría, etcétera).
- Expresión de imágenes artísticas.
- El cuerpo humano en las artes visuales, en el acontecer histórico artístico y cultural.
- Retrato y autorretrato.
- Producción artístico-visual.
- Obras colectivas: Características, materiales y propuestas artísticas.
- Arte de vanguardia: obras, artistas representativos, y propuestas.
- Arte contemporáneo: Características relevantes.

Por otra parte, es de sustancial desarrollo académico en la enseñanza de las artes, hacer del espacio escolar una comunidad de aprendizaje basado en la inclusión, la igualdad y el diálogo, en la que se dé una variedad de actividades que fomenten la experiencia formativa del estudiante: talleres, conferencias, exposiciones, etcétera. Es preciso este tipo de enfoques que da paso a la variedad de perspectivas, lo que enriquece la visión de los involucrados y del proyecto educativo en sí. “Tiene sentido que lleguemos a acuerdos y los plasmemos en proyectos educativos, de manera que... una institución educativa sea no sólo un conjunto de aulas, docentes y alumnos, unidos por la exigencia legal de aplicar un currículo escolar, sino un espacio para aprender en libertad” (Sánchez, T. p. 152). Las actividades que imperen deberán promover una conexión con los contenidos programáticos y descubrir otros, que retroalimenten las prácticas y los procesos formativos artístico-educativos.

Referencias

- Aguerrondo, I. y Xifra, S. (s/f) *Educación, 200. Papers*
editores.: Argentina
- Albom, M. (2013). *Martes con mi viejo profesor*. Océano exprés
MAEVA.: México D.F.
- Bayley R. (2008). *Diálogos, Fórum Universal de las culturas*.
Fondo Editorial de Nuevo León.: Monterrey Nuevo
León
- Brites, G. y Müller, M. (1999). *Juegos desde la imaginación*.
Bonum.: Argentina.
- Corte, M. (2010). *Inteligencia creadora: Arte y creatividad en la
educación*. México D.F.: Tríllas.
- Didac Nueva Época / No.72 / Julio-Diciembre 2018 /
Universidad Iberoamericana. Recuperado de: http://revistas.ibero.mx/didac/uploads/volumenes/27/pdf/Didac72_web.pdf
- Elizondo, G. Loureda, O. Dahlet, P. Kumaravadivelu, B.
Colombi, M. Langman, J. y Bayley R. (2008).
Diálogos, Fórum Universal de las culturas. Fondo
Editorial de Nuevo León.: Monterrey Nuevo León.
- Lucas, B. y Claxton G. (2014). *Nuevas inteligencias, nuevos
aprendizajes*. Narcea, S.A. de ediciones Madrid.:
España.
- Sánchez, T. (2005). *Un lugar para soñar. Reflexiones para una
escuela posible*. Homo Sapiens Ediciones.: Argentina
- Schoening, A. (2004). *La fábrica de ideas, como desarrollar el
potencial creativo*. Trillas.: México D.F.
- TecnoLógicas (2018) ISSN-p 123-7799 ISSN-e 2256-5337 Vol.
21, No. 41, pp.115-134 enero-abril de 2018).
- Terr, L. (2000). *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*.
Paidós Ibérica, S.A.: Barcelona, España.
- Vigotsky, L. (1986). *La imaginación y el arte en la Infancia*.
Akal.: Madrid.
- Vigotsky, Lev. (2006). *Psicología del arte*. Paidós.. Barcelona,
España.
- Zavalza, M. (2000). *Diseño y desarrollo curricular*. Narcea,
S.A.: Madrid, España.



**Adriana
Hernández Loredo**

Doctora en Artes y Humanidades. Se desempeña como docente y como Consultora de Desarrollo Académico en la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Es licenciada en Pedagogía por la Facultad de Filosofía y Letras de la UANL, y en Lengua y literatura española por la ENSE. Sus estudios de maestría los realizó en el área de Educación por el arte. Recibió la premiación por el programa Excelencia docente, por parte de la SEP, y en el 2009 recibió un reconocimiento del ITESM por la colaboración con el grupo estudiantil de Arte y cultura: ADAI. Ha participado como ponente en distintos congresos a nivel nacional e internacional.