

Echar a perder: Los trazos del inicio de la creatividad

Spoil: The traces of the beginning of creativity

Fernando Saldaña Córdoba¹

«No se trata de pintar la vida, se trata de hacer viva la pintura.»

Paul Cézanne

Resumen

Sabemos no hay didácticas generales sino específicas y definen como principal objetivo el moldear un propósito, tanto en tiempos y recursos, desde la base sus principales actores, alumnos y docentes, y basándose en las competencias que debe acreditar el alumno al aprender. No aceptamos, los errores que aprender conlleva, en principio al alumno, le exigimos un desarrollo que no ha practicado y aún no conoce ¿Cómo?, le pedimos algo que aprenderá practicando, de ahí que nuestros alumnos se vuelvan flojos o mal intencionados, no comprenden, pues les pedimos resolver lo que aún no conocen. Adelantamos, quizá nuestros principales errores sean no dejar al alumno aprender, con su ritmo, su conocimiento cultural y su velocidad. Proponemos reflexionar en lo que hacemos como profesores, lo que hacemos con ellos y lo que les transmitimos. Planeamos cursos sabiendo que el alumno se prepara para responder a las nuevas TIC'S, y la demanda de globalización. Deberá comprender los retos de las competencias. Como maestros, debemos planear y organizar nuestra labor en el aula. Como profesionistas nos acercamos a la docencia, para luego convertirnos en profesorado recibimos cursos de didáctica, ahí nos enseñan cómo realizar programas redactando nuestras clases, ¿Qué objetivos?, para organizar contenidos, las actividades de aprendizaje, cómo evaluarlos, y que recursos didácticos usaremos y organizar los datos a transmitirles en clase. Bien, hasta aquí, está bien, ¿Pero y cómo van nuestros alumnos a cumplir con el objetivo del programa si no los dejamos experimentar? Al echar a perder aprenden, sí, y más rápido.

Palabras Clave: Educación en la Modernidad, practicas educativas, educación en la post modernidad.

1. Doctorante en educación superior. Universidad de Sonora (México) fsaldana@arq.uson.mx

Abstract

We know there specific didactics and define as main objective to shape a purpose, both in times and resources, with their main actors, pupils and teachers, and on the competences that the student must accredit when learning. We don't accept, the mistakes that learning entails, in principle the student, we demand a development that he has not practiced and still does not know, How?, we ask something that you will learn by practicing, hence our students become lazy or unintentional, they do not understand, because we ask them to solve what they do not yet know. We advance, perhaps our main mistakes are not to let the student learn, with its rhythm, its cultural knowledge and its speed. We propose to reflect on what we do as teachers, what do with them and we pass on to them. We plan knowing that the student prepares to respond to the new ICT'S, and for globalization. You must understand the challenges of competencies. As teachers, we must organize our work in the classroom. As professionals we approach teaching, and then we become teachers we receive didactic courses, they teach us how to make programs by our classes, What objectives? To organize content, learning activities, how to evaluate them, and what didactic resources will we use and organize the data to be transmitted in class. Okay, so far, okay, but how are our students going to accomplish the program's goal if we do not let them experiment? By spoiling, they learn, yes, and faster.

Key words: Learning, Drawing Teaching, Pedagogy, Sketching.

Introducción

La creatividad que tanto demandamos a nuestros alumnos tiene razones tanto cuando la demandamos como cuando lo aprendemos y además procesos de evolución. Al principio cuando nuestros alumnos empiezan a aprender a dibujar y con ello el uso del lápiz (la soltura de la línea) como herramienta de dibujo, y aprender a como expresarse, no resulta un camino fácil si además de ello, les demandamos perfección en sus trazos iniciales. El aprender a dibujar y ser creativos tiene pasos que van desarrollando su aparición poco a poco, y frenamos todo ese desarrollo al exigirle al alumno que nos dé resultados de perfección de línea, control de tono, manejo de calidad en fondo y forma. Y si son sus primeros acercamientos a la técnica, ¿cómo y por qué les demandamos esto?, ¿no es un error?, es como sí a un niño que recién empieza a pronunciar palabras aisladas, le pidiéramos que hablara y cantara (¿). Algo no checa, todo lo natural tiene un proceso normal, de crecimiento, no es una casualidad que un niño aprenda a caminar, instintivamente, todo empieza con el gateo hasta que el cuerpo aprende a mantener su equilibrio y entonces dar sus primeros pasos. Sí somos honestos, de cada 100,000 alumnos; uno, tiene la habilidad y la facilidad innata para dibujar sin dificultad alguna. Los demás, necesitamos trabajar, aprender y desarrollar nuestro potencial, la práctica es la que nos dará el manejo y el dominio de tal o cual técnica, a esto, necesitamos incluirle que cada alumno habrá de encausarse en su propia expresión, su propio camino, al principio copiará la forma y el estilo de algún maestro o de alguien famoso, para más tarde descubrir que tiene su propio sello, "su estilo", su propia manera de hacerlo. (Fig. 1).

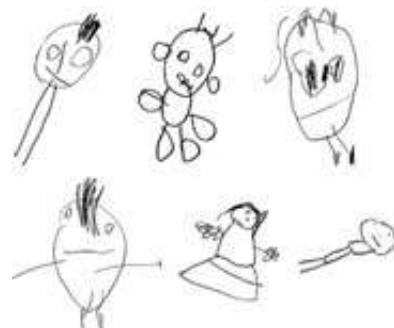


Figura 1. Dibujos de niño, 3 años.

Entonces para que se dé todo ese camino a recorrer, el alumno necesita empezar trabajando en echar a perder. Aprender a tener confianza en lo que hace. Se aligera su carga, deja de ser tan frustrante para él no lograr las cosas perfectas desde el principio, sino poco a poco, entonces, eso, abre caminos para que su creatividad aparezca. Todo su enfoque no está en lograr cosas perfectas, sino en cómo expresarse. Pablo Picasso mencionaba que la inspiración existe, sí, pero necesita encontrarte trabajando. Guiémos al alumno a que se permita empezar a descubrir lo que puede lograr si se da la oportunidad de echar a perder. Sus trazos tendrán la firmeza de sus logros después de haberse permitido ejercitar, una y otra vez. Es ese ejercicio de prueba y error el que lo irá guiando a descubrir como expresar sus trabajos. No creo que el nombre de “expresión gráfica” a las técnicas de dibujo y pintura sea accidental, es decir, se nombra expresión a lo que haga, tomando en cuenta la técnica gráfica con que lo plasme.

Existen grandes pintores, arquitectos, diseñadores, escultores etc., que nos han legado sus trabajos de como empezaron y después, su enfoque, el desarrollo en sus bocetos, en el inicio no estaba en el logro de la foto, sino en el de la expresión. Arno Stern nos sugiere que lo que interpreta el niño, no es arte, ni tampoco arte infantil, “es expresión”. (Stern, 1980), Arno Stern, nos habla acerca de permitir la expresión, desde el niño hasta el adulto. En su taller, “Le Clos-lieu”, de París, que estableció en la década de los 60’s.

Todo comienza por un trazo que se alarga hasta el infinito sobre una hoja de papel: se llama Garabato. (¿Quién no recuerda ese impulso infantil de crear?) (Fig. 2)

O bien, diría yo todo comienza por un lugar: una salita de ambiente extraño, en la cual se desarrolla una actividad un tanto misteriosa y de la que las personas <<del exterior>> no pueden imaginar ni siquiera su existencia. Una actividad que guarda cierto parecido con la ejecución de un rito (Stern, 2007).

“Sólo hay una manera correcta de dibujar y que es una manera perfectamente natural. Esta no tiene nada que ver con el artificio o la técnica. No tiene nada que ver con la estética o la concepción. Sólo tiene que ver con el acto de la observación correcta, y con esto me refiero a un contacto físico con todo tipo de objetos a través de todos los sentidos”. (Kimon Nicolaides 1891-1938).

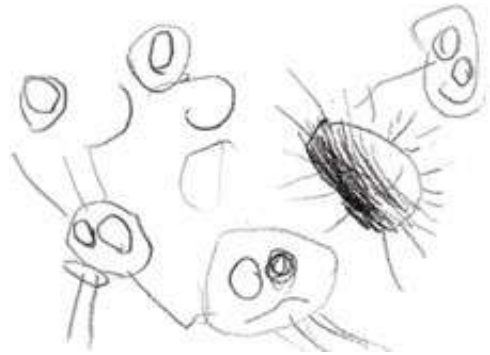


Figura 2. Garabato de niño de 4 años.

En México el artista plástico Gilberto Aceves Navarro (Martínez Fdez. 2003), no recomienda ninguna intención de conocimiento al expresarse, sino solo eso, expresarse, sentir, lograr la conexión con el modelo a representar, unir el lápiz y la mano, en una armonía que se refleje en el papel. En su libro “¡Cambiemos por favor!” (Es la expresión que usa cada vez que hay que cambiar de papel para empezar un nuevo dibujo), propone trabajar, sintiendo el papel, sintiendo a la modelo sin ver el papel, viendo el papel y dibujando solo por recuerdo de pensamiento sin volver a ver a la modelo, sentir como se desliza

el lápiz, nuevamente viendo a la modelo, sin verla, viéndola y dejando que la sensación guíe la mano, y sin ver el dibujo (sugiere el autor del libro). ¿Qué falta para permitirnos ese experimento en el aula?, que el docente aprenda a expresarse, viendo, sin ver, “sintiendo”, lo más que puede pasar, es que su dibujo, no sirva y tenga que irse a la basura, mejor desechar ese material y no la sensibilidad de nuestros alumnos.

La tarea docente es exigir que el alumno cumpla y logre las competencias que nos hemos trazado, sí, pero y el ritmo de aprendizaje del alumno ¿no cuenta?, es necesario que nosotros cumplamos con nuestro programa ¿a merced del alumno?, ¿esa es nuestra meta?, ¿cumplir con programas de materia, o en crear alumnos creativos, independientes, autónomos, seres que piensen y se desarrollen en su área y nos den la satisfacción de verlos crear su propio camino, ¿acaso hay mayor satisfacción para un maestro que ver a un alumno independiente y autónomo en su desarrollo y crecimiento?, no lo creo, esa es la virtud de un buen maestro, calladamente guía a sus alumnos y los hace esforzarse, les exige sin menoscabar su autoestima ni sus logros, presión sí, pero de acuerdo a su ritmo, a su velocidad y al amor por su trabajo, por lo que hace, por lo que le satisface y le gusta hacer, no por lo que de ello obtendrá, eso vendrá solo más adelante y llegará en su momento. Sobre todo, cuando se ha hecho el esfuerzo por aprender, no por solo saber, el saber y llenarnos de conocimientos que no sabemos para que nos van a servir, nos hace idiotas, conformistas, no buscamos más allá.

El error es un gran maestro, nos invita a renovar esfuerzos, a pedirnos un poco más allá de lo posible, y eso es lo que nos permite alcanzar lo imposible, siempre habrá de ser poco a poco, sabiendo lo que queremos lograr, encaminando nuestros esfuerzos a tener paciencia en que el alumno se equivoque, eche a perder, el resultado tarde o temprano llegará (Fig. 3).



Figura 3. Dibujo de niño.

Antecedentes en el aula

Al acceder el alumno a su licenciatura esperamos de ellos, que puedan responder a las competencias para las cuales habremos de prepararlos, pero no les permitimos cometer errores, además de olvidar que ellos ya están en condiciones de preparar su propio aprendizaje. No los encausamos, esto no quiere decir que estemos provocando lo que le sucede al alumno, no, seamos claros. Somos guías, no hacedores. Los alumnos cuando inician su aprendizaje, llegan con todas las ganas de aprender, quieren lograr algo que ellos desean para su vida. Pero pareciera que queremos frenarlos, al pedirles logros inmediatos sin ese importante error que le permitirá afilar y refinar su expresión.

Nuestra labor docente en el aula muchas veces se asocia con el deber de una planeación educativa, esa es la lógica que muchas veces nos califica para llevar efectivamente nuestra labor y con ello derivar en tener un adecuado plan de sesiones de clase en nuestra aula, es decir deberíamos planear nuestras clases con anterioridad, puesto que entregamos a nuestros alumnos un programa del curso. Pero pasamos por alto, primero evaluar el nivel de nuestros alumnos,

para a partir de esto, saber si continuamos con el mismo nivel o retomamos y nivelamos a todos, y de ahí continuar su trabajo desde este nuevo nivel común a todos. Tenemos un nuevo factor a considerar en nuestros planes, la tecnología educativa, las nuevas TIC'S. Entonces, ¿nuestros objetivos de materia están enfocados de acuerdo con nuestros recursos pedagógicos?, las actividades de aprendizaje y de evaluación ¿Son las adecuadas? ¿Estamos desarrollando la creatividad de nuestros alumnos? (Fig. 4)



Figura 4. Dibujo de modelo.

Vemos que esta noción de didáctica no está enfatizada en aprender a partir del nivel de velocidad de aprendizaje del alumno, no se le permite echar a perder, ni equivocarse. Y esto nos dé como resultado una planeación sin sentido y quizá hasta cansada, aburrida, abundada y repetitiva. Los que hemos aceptado oficiar la didáctica en el salón de clases, nos enfrentamos con una labor para la cual no nos preparamos en esta disciplina de educación superior, es decir, los docentes universitarios, interpretemos

de acuerdo con nuestro nivel de cultura lo que habremos de enseñar, y generalmente no nos gusta reconocer ante el alumnado nuestros errores, queremos ser superiores a nuestros alumnos, sí, pero poniéndonos a su altura (eso nos hará superiores, reconociendo que nosotros pasamos por ese nivel y ese momento, en el que ellos están ahora aprendiendo), regresar al nivel (Fig. 5) donde podamos mostrarles ¿Cómo fue que nosotros aprendimos? ¿Qué pasos nos llevaron a tomar la iniciativa de desarrollar nuestras capacidades? ¿Qué papel jugamos dentro de este binomio, enseñanza-aprendizaje? Si no es así, pagaremos caro el error de nuestros pasos, olvidamos que estamos tratando con material humano, los alumnos no son tontos. Nos respetan más cuando nos sienten cómplices, compañeros, orientadores y apoyo de sus esfuerzos (sí me enseñas escucho, sí me involucras, aprendo), avanzan a un nivel insospechado, muestran resultados mucho más rápidos.

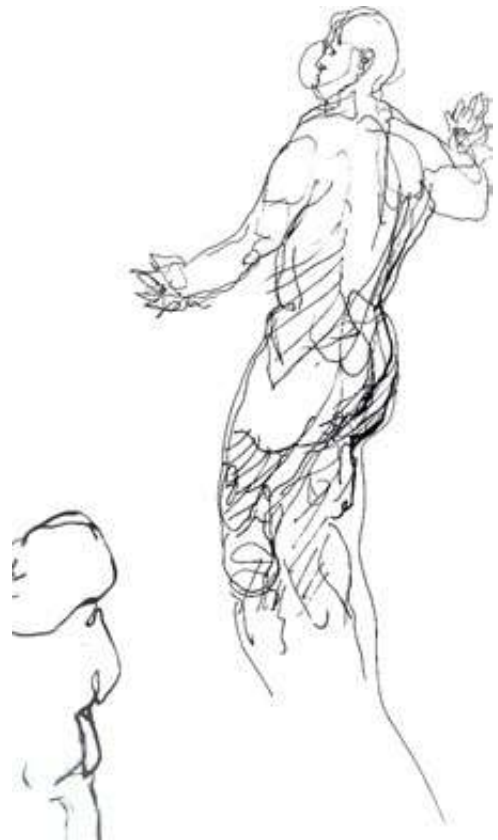


Figura 5. Dibujo de modelo.

No podemos mostrar al alumno que apoyados en las nuevas tecnologías van a remplazarse las facultades humanas, es decir un ordenador no va suplir la sensación, ni la emoción de unos trazos, el rasgueo del lápiz sobre el papel, la sensación y la aventura que proporciona preparar un color con la acuarela. Cuando dibuja de un modelo, Cómo el ordenador va a reproducir las proporciones que el habrá de aprender de su mirada y del uso del escantillón. Las proporciones que solo el ojo puede aprender al repetir una y otra vez sobre el modelo a dibujar. Es el cuerpo humano nuestra principal herramienta, cuyo material y facultades, afortunadamente, no tiene ningún ordenador. (Fig. 6).



Figura 6. Dibujo de una Flor de Matisse.

Esta disciplina con mucha tradición, sobre todo para los que nos dedicamos al diseño de cualquier género, desde la arquitectura hasta la escultura, lo sancionan los nuevos modelos educativos, y los nuevos docentes en contra de estas disciplinas, solo votan a favor de las nuevas tecnologías, sin darse cuenta de que amenazan con esto de desaparecer nuestras facultades innatas. ¿Cómo mediar?, ¿Cómo encontrar una media entre las nuevas tecnologías y nuestras facultades?, ¿Cómo? Y sin embargo no importando el modelo educativo, se mantienen vigentes las preguntas de la actividad docente² ¿qué, para qué, cómo?, ¿cuándo, dónde y con qué se aprende y se enseña? Estas son las preguntas que tanto docentes como alumnos diariamente al entrar en un salón de clases nos planteamos, y es por eso que requerimos reflexionar, qué estamos haciendo con la educación donde los principales actores, si no participan de manera aunada no están en consonancia con sus logros (Fig. 7).



Figura 7. Dibujo de una Flor de Matisse.

2. Con relación a esto, véase: Gabriel Mendoza Buenrostro, Por una didáctica mínima: Guía para facilitadores, instructores, orientadores y docentes innovadores. (México: Trillas, 2014)

El problema

La falta del diálogo en el aula entre alumnos y docentes y enseñanza práctica.

Cuando analizamos nuestro desempeño en el aula inmediatamente reconocemos que esto se da en la relación y el diálogo entre alumnos, maestros y enseñanza-aprendizaje. La relación que debe sustentarse entre los contenidos de nuestra enseñanza hacia los alumnos y nuestro trabajo en esta muestra de transmisión del conocimiento y la práctica, ¿permitimos al alumnado la prueba de error y acierto?, o ¿solo le exigimos el acierto? Estos factores de acción entre los principales realizadores de la tarea comprometen al alumno, al profesor y nuestros planes de estudio. A redescubrirnos en nuestro trabajo, ¿qué hacemos?, ¿cómo lo hacemos?, ¿con quién y en donde lo hacemos? (Fig. 8).



Figura 8. Dibujo de modelo.

Un alumno es un aprendiz, un iniciado a emprender tareas y ejercicios, que le irán acercando al dominio de tal o cual conocimiento, el maestro es el ejemplo innovador de su transmisión docente de su ejercicio práctico. ¿Por qué nos sentimos tan importantes que no podamos permitirnos equivocarnos? Arno Stern nos invita a descubrir ese mundo de experimentación en la expresión, el juego en el niño, ¿Por qué no en el alumno? Sí nuestro alumno echa a perder, ¿habremos fracasado en nuestra empresa con ellos?, ¿será así de real? ¿O sólo es una fantasía de nuestro ego, deseando ser el maestro ideal y que por ningún motivo se equivoque? Y por lo tanto verlo reflejado en nuestros alumnos. Nada más falso. Un alumno se identifica más con un maestro que le muestra su parte humana (donde él también se equivoca), que aquella en la que el maestro se para en un pedestal desde donde, a los de abajo, se les permite que él pueda ser visto (Fig. 9).



Figura 9. Modelo en movimiento.

El docente tiene una responsabilidad pues ha recorrido antes el camino, conoce algunos atajos y otras suertes para lidiar con algunos problemas, ello le permite mostrar al alumnado que tiene en su haber experiencias que le dan sentido a sus muestras en clase, la transmisión de ese conocimiento que le ha dado la experiencia de ejercer su profesión. (Fig. 10)



Figura 10. Modelo en movimiento.

Sabemos que no tiene una base concreta de la enseñanza docente, tiene su propia visión de lo que es la didáctica, y como trabajar con sus alumnos en el mejor de los casos basado en los contenidos con los que quiere que sus docentes trabajen, ellos ya están obligados a aceptar que así es. Necesitamos reflexionar ¿Qué es lo que hacemos con nuestras acciones de instrucción dentro del aula? El profesor necesita diseñar sus estrategias de enseñanza y del resultado que habrán de darle esas estrategias. Cuando reflexionamos en nuestra tarea, lo primero que nos aparece es que es lo que queremos lograr como resultado de nuestra estrategia, basada en la experiencia que hemos adquirido en nuestro trabajo y que nos ha resultado, y que no (Fig. 11), entonces encontramos que requerimos de un propósito para que nuestros alumnos aprendan y entonces puedan adueñarse de esas competencias y saberes que les transmitimos para mañana convertirse en verdaderos profesionistas que pueden estar listos para desempeñarse en su campo laboral en la vida.



Figura 11. Modelo en movimiento.

En esta misma vena de pensamiento, al diseñar la estrategia de aprendizaje el docente habrá de basarse en el conocimiento y la experiencia que le dejó el uso de ciertos actores de la educación, y en nuestro caso refiérase a Kimón Nicolaides, Betty Edwards, Gilbert Aceves Navarro, Charles Reid, Joseph Zbukvic, Francis. D. K. Ching, Arno Stern, Juhani pallasmma. Todos ellos connotados y distinguidos practicantes que nos invitan a experimentar, el trabajo de echar a perder y ejercitar al alumno para que aflore su creatividad. Y las investigaciones de Mary Potter del MIT. Y las últimas noticias acerca del acto creativo que deriva del interactuar con el lado derecho del cerebro.

Los que esto escribimos, contamos con 33 años de echar a perder, y creemos que vale la pena compartir esta experiencia. Hemos podido comprobar la facilidad con la cual el alumno aprende y cómo le es más sencillo expresarse, y todo ello deja que pueda permitirse mostrar su creatividad (lo que tanto peleamos los docentes porque puedan manifestar nuestros alumnos). (Fig. 12).



Figura 12. Modelo en movimiento.

Arno Stern, nos comenta acerca del acto creativo de dibujar:

Para relatar el suceso ininterrumpido de la creación, ¿Cómo podría yo hacer olvidar el mundo de las cosas y de las palabras? ¿Cómo lograré que nazcan nuevos reflejos en lugar de los que tienden a superponer figuras a los objetos? – Como una calcomanía – y que sustituyen el impulso creador por una función plagiaría (Stern, 2007, p. 23).

Kimón Nicolaides, se refiere al acto de dibujar como un proceso que nos llevara a crear:

... “El hombre puede hacer sólo las reglas. Él no puede hacer las leyes, que son las leyes de la naturaleza. Es la comprensión de estas leyes lo que permite a un estudiante dibujar. Su dificultad nunca será una falta de capacidad de dibujar, sino la falta de comprensión. El arte debe estar más preocupado con la vida que con el arte. Cuando nosotros usamos números sólo estamos utilizando símbolos, y es sólo cuando los trasladamos a la vida que se conviertan en realidades. Lo mismo ocurre con las normas del dibujo y pintura. Han de aprender, no como reglas, sino como realidades. Entonces las normas se vuelven apropiadas. Pero entender las teorías no es suficiente. Mucha práctica es necesaria, ello llevará al alumno a crear”... (Kimon Nicolaides 1891-1938)³

Arno Stern en su taller desde la década de los 60's permite trabajar conjugando generaciones de personas dese los 4 hasta los 60 años. La complicidad en ese lugar es: solo seguir el impulso de la actividad creadora. Ser libre para expresar su sentir, ningún elemento interfiere en esa creatividad, ni siquiera el termino creación y arte intervienen en su proceso creativo, lo simple es “expresar” desde una mancha hasta que se agote el impulso primero. Arno ha permitido por más de 60 años, ese juego en su taller, solo el juego del acto creativo. Todo depende de las posibilidades que el niño o el adulto tengan de jugar o al contrario sacrifique sus capacidades naturales por el afán de dibujar algo que agrade a los demás y ser un alumno aplicado desaprendiendo así el juego espontáneo y tenemos normalizado y forma parte de una concepción de la educación. Pero Arno nos anima y dice ¡Hay que actuar! es posible cambiar la relación estando al lado de los niños y desconfiando de todo lo establecido estando a merced de los deseos de los demás.

3. Véase: The Natural Way To Draw. Nicolaides

Qué nos comenta en su libro la expresión:

... “Yo no soy ni hombre de ciencia ni poeta. Pero cuando cierro por dentro a los niños la puerta del taller, tengo el privilegio de incluirme en el grupo de ellos. Soy un testigo: yo asisto sin cansancio a sus convulsiones creadoras. Yo no soy un contemplador de obras, al estilo de un coleccionador o de un arqueólogo. Yo me mezclo en el acto creador, al unísono de la creación. En torno a mí hay una germinación incesante. Yo veo – o yo vivo – una obra permanente de la que cada instante es una parcela, sin agotarse jamás. Para relatar el suceso ininterrumpido de la creación, ¿Cómo podría yo hacer olvidar el mundo de las cosas y de las palabras? ¿Cómo lograré que nazcan nuevos reflejos en lugar de los que tienden a superponer figuras a los objetos? – como una calcomanía – y que sustituyen el impulso creador por una función plagiaría”... (Stern, 2007, p. 23) (Fig. 13).



Figura 13. Dibujo de modelo en movimiento.

El maestro Gilberto Aceves Navarro en su taller de dibujo:

“... quiero que sean capaces de actuar y de Crear basados en una investigación constante. De esta manera evitamos que nuestra observación se vea entorpecida por lo que creemos que sabemos. Tenemos que aprender a ver sin prejuicios adquiridos durante toda nuestra vida. Todos los ejercicios que hacemos sirven principalmente para limpiarnos, para olvidar y para aprender a ver sin calificativos, sin esquemas preestablecidos: Son pretextos para que superen sus maneras de ser, porque... ¡DIBUJAR NO ES MÁS QUE UN REFLEJO DE LO QUE UNO ES!” (Martínez, Fdez. 2003. p. 68) (Fig. 14).



Figura 14. Dibujo de Alberto Durero.

La importancia de la expresión gráfica

El profesional del diseño en cualquier género (diseñador, artista plástico, diseñador industrial, etc.) es un artista, y su ejercicio profesional principal es crear y diseñar al representar las ideas que quiere mostrar al cliente, ninguna computadora logrará realizar las imágenes con la destreza artística y la eficacia de trazo de un proyectista. Las sensaciones y emociones que produce un dibujo al plasmar líneas esgrafiadas (ideas) en cualquier medio, soportes o lugar, solo se pueden hacer con habilidad innata, el ejercicio y la capacidad de usar la destreza (y la sencillez de unas cuantas líneas), del dibujo hecho a mano.

Lo que nos comenta acerca del dibujar, Rafael Moneo:

“A pesar de creer que la cultura digital llevará inevitablemente a nuevos modos de representación y de transmisión de la información acerca de cómo diseñar, esto, se piensa siempre desde el dibujo... el diseñador siempre hará uso del “rasguño”, de los croquis, de los apuntes espontáneos, que adelantan lo que un boceto puede llegar a ser”. (Moneo, 2017)⁴

Entonces necesitamos unir catedra, planes de estudio, contenidos de enseñanza, contenidos de aprendizaje, intereses de los alumno y el docente, y el perfil que se desea obtener del egreso del estudiante. El docente frente al alumnado necesita exponer lo que se supone sí conoce, su experiencia, él tiene la práctica y los alumnos serán entonces sus aprendices. Esto conlleva una responsabilidad ética del docente frente al alumno cuya indefensa ingenuidad, le otorga un nivel por debajo de sus docentes. Entonces esta responsabilidad le obliga a respetar a sus alumnos, a escuchar las necesidades y preguntas de sus alumnos y responder en aras de un mejor aprendizaje de sus alumnos. Y esto dé como resultado que los alumnos acepten y aprendan su nivel de desarrollo en la etapa de formación que les toque practicar. (Fig. 15).



Figura 15. Dibujando el gesto.

Por lo tanto el docente debe diseñar pasos y estrategias para que sus alumnos desarrollen su creatividad, y puedan irse calificando como aprendices de su oficio. El error y equivocarse, son 2 palabras a las que les tememos, pero si observamos, son las dos circunstancias que nos hacen aprender. Cuando aprendimos a escribir, hicimos planas enteras de letras, para finalmente poder escribir una palabra. Entonces porque no renovar votos de aprendizaje, equivocándonos, echando a perder. Al alumno que quiere ser creativo, habría que permitirle entrar al aula de clases solo con papel y lápiz, sin borrador, sin, más elementos que su deseo de aprender y sus materiales básicos. Pero sobre todo con la esperanza de salir de ahí, habiendo aprendido que hay que depurar, todo el bagaje mal impuesto en nosotros, no puedo, no me sale, yo no sirvo para esto, debería pensar en hacer otra cosa, esto no es para mí, etc. (Fig. 16)

4. Acerca de los comentarios de Rafael Moneo de este autor, véase: Apuntes sobre 21 obras.



Figura 16. Boceto en movimiento.

Es aquí donde empieza nuestra tarea del cómo diseñar un papel activo dentro del aula, para incentivar al alumno, que entienda y aprenda a ver, y ser responsable de su propio desarrollo. Entonces qué pasa con los alumnos que ingresan a una escuela donde su objetivo principal tiene que ver con la creatividad, ser diseñadores, deviene una responsabilidad de crear, composición visual y resolver necesidades del cliente. (Fig. 17).



Figura 17. Modelo en movimiento.

El alumno necesita aprender a expresar su proceso creativo, como facilitadores de la enseñanza debemos acercarlos a las herramientas para que puedan plasmar su creatividad, es nuestro compromiso y nuestra responsabilidad. No existe la herramienta que sea capaz de plasmar una imagen en un papel, conforme se da en el cerebro, el cerebro, tiene capacidades, inconcebibles. Mary Potter del MIT ha hecho investigaciones y las ha publicado en la revista científica *Attention, Perception*,

“...Cuando vemos algo la información llega a la retina, donde se transmite al cerebro para posteriormente ser procesada por el mismo en parámetros de forma, orientación, color, etcétera. Para llevar a cabo el estudio, los investigadores pidieron a un grupo de personas que buscaran ciertos tipos de imágenes como “pareja sonriente” o “día de campo” en series de imágenes mostradas durante un breve lapso de tiempo. Tras comprobar que el cerebro era capaz de procesar las imágenes a 100 milisegundos decidieron bajar el tiempo de exposición de las imágenes. Aunque comprobaron que el rendimiento de visualización disminuía, también observaron que a 80, 53, 40, 27 y finalmente 13 milisegundos el procesamiento visual era mejor que cuando los sujetos simplemente intentaban adivinar si lo habían visto. Esto nos da 4615 imágenes por segundo. Es decir captar imágenes nos da esto. Pero, crearlas en el cerebro, nos permite hacer un cálculo de casi 2000 imágenes por segundo...”

Como explica Mary Potter, profesora de ciencias cognitivas y cerebrales del MIT y autora principal del estudio, “el hecho de que podamos hacer eso tan rápido nos indica que lo que la visión hace es encontrar conceptos. Eso es lo que el cerebro está haciendo todo el día, tratando de entender lo que estamos viendo” (Fig. 18).

¿Entonces, qué quiere decir esto?, nuestros alumnos vienen muy dañados en cuanto a su creatividad refiere, ¿qué hacer?, algunas veces desde la primaria, otras desde más antes, desde el jardín de niños ¿Cómo los incentivamos a crear, cuándo tiene la idea (por falta de claridad en nuestra exposición del tema de graficación), ya que deben dibujar fotos? ¿de su proceso de creación-ideación conceptual? Error craso, mostremos al alumno que originalmente debe aterrizar sus ideas con bocetos primeros de idea creativa, conceptual, y después pulir esos primeros trazos, hasta convertirlos en una posibilidad más concreta.



Figura 18. Danzante en movimiento.

Entonces comenzaremos a ver resultados, si permitimos todos estos actores, el alumno se sentirá invitado a formar parte de su formación, no dejará caer todo el peso de la responsabilidad en sus maestros, sino sabiendo que es el 2º actor principal de este desarrollo en él.

Conclusiones

Nuestro trabajo como docentes (y mayor reto), es lograr que en el aula se transforme ese material humano llamado alumno, invitar al alumno a proponer su propio aprendizaje, su propio ritmo y su propia velocidad, entiendan que estar en un nivel universitario los hace generadores de su propio conocimiento, no somos informadores, ni convencedores de lo que necesitan aprender. (Fig. 19). Necesitamos que se involucren más. Esto es pensar de nuevas formas, incluyendo nuestra manera de impartir la cátedra. Esto nos lleva a repensar la manera en que dedicamos tiempo a la enseñanza en el aula. Nuestras estrategias de aprendizaje, generadas ya sea en competencias y globalización ser específicas, sí, pero sin dejar de tomar en cuenta nuestro factor a desarrollar; llamado alumno.



Figura 19. Un solo contorno.

Necesitamos capacitarnos constantemente, investigar nuevas formas de organizar nuestro trabajo, pero sobre todo no dejar de lado la experimentación acompañando a nuestros alumnos. La manera en que habremos de operar nuestro programa de clase y también es necesario que los docentes sean incentivados a realizar mejor su trabajo y logremos éxito en la transformación educativa más de acuerdo con los tiempos que nos demandan globalización (Fig. 20). Como enseñar a dibujar sea este artístico o no, es una experiencia personal, intencional y perceptual, en donde aprender se logra solo con la práctica y la complicidad de los sentidos entre los que ahí participa. La expresión gráfica juega un papel muy importante, el juego que se realiza en estas fases, serán más adelante lo que afinarán dar en el blanco con la flecha. Comprender que lo que se dibuja y se representa, solo es intención y logro de un nivel entendido, solo por los que pasaron por ese proceso, se entiende en este lenguaje entonces que no es importante el logro de copias extraordinariamente exactas, sino que los sentidos se hayan agudizado y abierto a “sentir” (derivado del sentir), los objetos y los modelos a representar, que los ojos de la piel,

hayan plasmado lo que “vieron”, y el observador contemplará entonces ese diálogo entre la técnica y lo expresado. Manejar el método de echar a perder, equivocarse, “regarla”, no es sino parte del camino necesario para que nuestros sentidos se habrán a expresar y dialogar con el mundo que nos rodea a diario y del cual en este ejercicio necesario nos dará una comprensión menos limitada de lo que vemos, de lo que vivimos y de lo que imaginamos.



Figura 20. Anita a tinta.

La comprensión que de esto obtendremos nos dará más tarde que temprano un lenguaje que actúa entre nosotros y la expresión. Expresión que utiliza símbolos, líneas, estructuras y mundos por experimentar e investigar desde otras perspectivas más activas, las del entendimiento visual. Abrirá nuestros sentidos y nuestra mirada, o mejor dicho, nos hará recordar la mirada del niño, que vivió y puede volver a vivir este lenguaje.

La formación y desarrollo del alumno devendrá en nuevos retos y cuestionamiento de las reglas universalmente aceptadas y nunca cuestionadas. El alumno al permitirse experimentar concebirá mundos inimaginables e inexistentes, pero que ya empiezan a asomar en esos bocetos, rayones, líneas que nos dan la posibilidad de una existencia del modelo que está afuera y adentro, coexistiendo constantemente en esa dialéctica que se mestura en el boceto o intención de “algo”, logrado o no, que expresó a partir de la figuración, la forma y la mancha, y que si bien, no es posible comprender, entonces al alumno aceptará que es necesario reiniciar y que siempre que experimente, lo más que pueda pasar es que ese trazo o boceto le permita desprenderse y des-identificarse y vuelva a empezar (aunque este boceto previo, se vaya a la basura).

Finalmente lo expresado logra plasmar el contacto con lo que se es, y el nivel de disciplina del aprendiz. Al final de cuentas el logro de esta disciplina de desaprender e iniciar nuevos caminos echando a perder, mostrará al alumno que solo se frustra cuando de él mismo (él mismo), se espera lo falso, y no lo auténtico, porque lo auténtico siempre será su expresión. Entonces, empezamos desde ya a trabajar para comprender mejor, y más práctico, cómo realizar nuestro trabajo, sin que ello nos lleva a frustraciones innecesarias, ni esfuerzos inútiles. Y finalmente, este resultado, el que queremos transmitir, va acompañado de la propuesta de trabajar para aprender, que como todo oficio para su logro y dominio requiere de práctica.

Agradecimientos

Al Maestro Gilberto Aceves Navarro por permitirnos usar sus imágenes para la comprensión de las ideas de esta propuesta, a Michelle Saldaña Por sus imágenes de figura humana. Y finalmente a la Universidad de Sonora por permitirnos acceder a los archivos de los programas de materia de los programas de Arq. y Diseño. Y los planes de estudio de los talleres de artes plásticas.

“...El boceto ayuda a la construcción porque es la única parte espontánea del proceso. En él todo es improvisación, sorpresa, uno no sabe lo que va a pasar...”
Santiago Calatrava

Bibliografía

- Argudín, Yolanda. (2015). Educación basada en competencias. Nociones y antecedentes. México: Editorial:Trillas.
- Barnett, Ronald. (2001). Los límites de las competencias. El conocimiento, la educación superior y la sociedad. Barcelona, España, Editorial: Gedisa.
- Bowen, Gordon H. y Hilgard, Ernest R. (1989). Teorías del aprendizaje. México. Editorial: Trillas.
- Bowen, James. y Hobson, Peter. (2000). Teorías de la educación: innovaciones importantes en el pensamiento educativo occidental. México: Limusa.
- Delors, Jacques. (1998). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana- UNESCO.
- DePorter, Bobbi; Reardon, Mark.; Singer-Nourie, Sarah. (1999). Quantum Teaching. Orchestrating Student Success. Needham Heights MA, EU. Editorial: Allyn and Baco
- Díaz Barriga, Frida. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc. Graw Hill.
- Estévez Nénninger, Ety H. (2002). Enseñar a aprender: estrategias cognitivas. México. Editorial: Paidós.
- Fernández Delgado, Martín Patricio; Livas González, Atala.; Glazman Nowalski, Raquel.; Figueroa Campos, Milagros. (2017). Consideraciones para la elaboración de programas de cursos. México. Editorial: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Gallego Badillo, Romulo. (1999). Competencias cognitivas. Un enfoque epistemológico, pedagógico y didáctico. Bogotá, Colombia. Editorial: Aula Abierta Magisterio.
- Garibay Bagnis, Bertha. (2002). Experiencias de aprendizaje. Campeche, México. Editorial: Universidad de Carmen, Campeche.
- Garza, Rosa María y Leventhal, Susana. (1998). Aprender cómo aprender. México. Editorial: Trillas.
- González Ornelas, Virginia. (2001). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. México: Pax.
- Juhani, Pallaman. (2006). Los ojos de la piel. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Lasnier, Francois. (2000). Réussir la formation par compétences. Montreal, Canada. Editorial: Guérin.
- Maldonado García, Miguel Ángel (2002). Las competencias, una opción de vida. Metodología para el diseño curricular. Bogotá, Colombia. Editorial: Eco Ediciones.
- Martínez, Fdz. María Teresa (2003). ¡Cambiamos por favor! México. Editorial: Conaculta.
- Marzano, Robert J.; Pickering, Debra J.; Pollock, Jane E. (2001). Classroom Instruction that works. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Monco, Rafael. (2010). Apuntes sobre 21 obras. Barcelona, España. Editorial: G.Gili
- Nicolaidis, Kimón (1969). The Natural way to draw. Boston, EU. Editorial: Houghton Mifflin Company Boston.
- Ontoria Peña, Antonio y Molina Rubio, Ana. (2000). Potenciar la capacidad de aprender y pensar. Madrid, España. Editorial: Narcea.
- Quesada, Rocío. (2001). Cómo planear la enseñanza estratégica. México: Limusa Noriega Editores.
- Stern, Arno. (2016). Del dibujo infantil a la Semiología de la Expresión. Barcelona, España. Editorial: S. L. Samaruc
- Valle Flores, María de los Ángeles. (coordinadora). (2002). Formación de competencias y certificación profesional. México: UNAM- Centro de Estudios sobre la Universidad.

Créditos de imágenes

Dibujos de figuras de la 1-3. Niños del Taller kínder “Nuevos Horizontes”.

Dibujos de figuras de la 4,5, 9 y 10, 16-20. Doctorante M. en Arq. Fernando Saldaña C.

Dibujo de figuras 6-7. Dibujos a tinta de Henry Matisse.

Dibujo de figura 8. Alumno Luis Vargas del taller de dibujo y expresión. UNISON

Dibujo de figuras 11-12. Maestro Gilberto Aceves Navarro.

Dibujo de figura 13. Dibujo a tinta aguada de Michelle Fda. Saldaña Salazar.

Dibujo de figura 14. Dibujo a tinta de Alberto Durero.

Dibujo de figura 15. Dibujo de Claude Hardemann.