

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

**VICERRETORADO DE INVESTIGACIÓN Y VINCULACIÓN CON LA
COLECTIVIDAD**

UNIDAD DE GESTIÓN DE POSTGRADOS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MÁGISTER
EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

TEMA:

**“LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA
EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA
CARRERA DE ARQUITECTURA INTERIOR DE LA UNIVERSIDAD DE LAS
AMÉRICAS”**

DIRECTOR:

ARQ. EDGAR PADILLA, Msc

AUTORA:

ARQ. MARÍA AUGUSTA BARRAGÁN ARAUJO

Sangolquí, julio de 2012

ARQ. EDGAR PADILLA, Msc

DOCENTE DE LA ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CERTIFICA:

Que el trabajo de Investigación de Tesis de Grado titulado:

**“LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU
INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE
LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA
INTERIOR DE LA UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS”**

Realizado por la Arq. María Augusta Barragán Araujo, ha sido asesorado y evaluado en su estructura y desarrollo de carácter técnico, científico y reglamentario, de acuerdo con los procedimientos que exige la Institución.

Razón por la cual autorizo la presentación, sustentación y defensa del presente informe.

Atentamente,

Arq. Edgar Padilla, Msc

AUTORÍA

La reproducción total o parcial del presente trabajo de investigación, por cualquier medio o procedimiento comprendido la reprografía, al tratamiento informático y la distribución de ejemplares del mismo mediante alquiler o préstamos públicos queda rigurosamente prohibidos sin la autorización de la autora bajo sanciones establecidas por las leyes.

Sangolquí, marzo de 2012

María Augusta Barragán Araujo

DEDICATORIA

A MIS PADRES,

Por su continuo apoyo a lo largo de mi carrera estudiantil, por ser un ejemplo de tenacidad y perseverancia en todos los ámbitos de la vida.

Con cariño,

Su hija

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de las Américas, en especial a La Escuela de Arquitectura Interior de la UDLA y a su Directora, **Arq. Int. Patricia Dávalos**, por darme la apertura de realizar la investigación para la presente tesis.

A mis colegas profesores de la Escuela de Arquitectura Interior de la UDLA por la colaboración e interés que demostraron hacia esta investigación.

Al **Arq. Edgar Padilla**, por su ayuda y sus enseñanzas que me permitieron ejecutar y terminar con éxito este trabajo.

Y sobre todo **a mis alumnos**, quienes han sido la razón principal para culminar este reto y con quienes compartiré los aprendizajes adquiridos en estos años de estudio.

De todo corazón gracias.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN.....	i
AUTORÍA.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.3 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.4 JUSTIFICACIÓN DE IMPORTANCIA	5
1.5 OBJETIVOS.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 MÉTODO DE ENSEÑANZA UNIVERSITARIOS	9
2.1.1 LOS MODELOS PEDAGÓGICOS	9
2.1.2 MÉTODOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE USUALMENTE UTILIZADOS EN EL AULA UNIVERSITARIA.....	12
Clase magistral.....	12
Trabajo en grupo.....	14
Trabajo autónomo.....	16
2.1.3 TÉCNICAS DE ENSEÑANZA.....	17
2.1.3.1 TÉCNICAS PARA EL TRABAJO EN GRUPO.....	19
Estudio de casos.....	19
Aprendizaje basado en problemas.....	20
Aprendizaje orientado a proyectos	21
Aprendizaje cooperativo	22
Juegos educativos.....	23
2.1.3.2 TÉCNICAS PARA APRENDIZAJE AUTÓNOMO	23
Guías didácticas	23
Contrato de aprendizaje.....	24

2.2 CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO.....	25
2.2.1 FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD.....	25
2.2.1.1 GENERALIDADES SOBRE LA CREATIVIDAD.....	27
La creatividad a través de la historia.....	27
Definición.....	30
2.2.1.2 PERSONALIDAD CREATIVA.....	31
2.2.2 EDUCAR EN CREATIVIDAD.....	34
2.2.2.1 ENTORNO EDUCATIVO PARA LA CREATIVIDA.....	35
2.2.2.2 EL DOCENTE CREATIVO.....	38
2.2.2.3 MÉTODOS CREATIVOS.....	40
2.3 LA ARQUITECTURA INTERIOR.....	44
2.3.1 CONCEPTOS.....	44
2.3.2 CARACTERÍSTICAS.....	44
2.3.3 PERFIL PROFESIONAL Y OCUPACIONAL.....	45
2.3.4 LA ESCUELA DE ARQUITECTURA INTERIOR EN LA UDLA.....	46
2.4 PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ARQUITECTURA INTERIOR DE LA UDLA.....	47
2.4.1 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS COMÚNMENTE UTILIZADAS EN LA CARRERA DE ARQUITECTURA INTERIOR DE LA UDLA.....	47
2.4.1.1 EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LAS	

ASIGNATURAS PLÁSTICAS.....	47
2.4.1.2 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZADAS EN LAS MATERIAS TÉCNICAS Y TEÓRICAS.....	51
2.4.1.3 DIBUJO TÉCNICO Y ASISTIDO POR COMPUTADORA	52
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	58
3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	58
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	59
3.4 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	59
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	60
3.5.1 POBLACIÓN.....	60
3.5.2 MUESTRA.....	60
3.6 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	60
3.7 HIPÓTESIS NULA.....	60
3.8 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	60
3.9 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	61
3.10 MARCO CONCEPTUAL.....	66
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
4.1 TABULACIÓN DE DATOS Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

4.1.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS A ESTUDIANTES.....	68
4.1.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ENCUESTAS REALIZADAS A PROFESORES	77
4.2 TRATAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS	87
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1 CONCLUSIONES.....	88
5.2 RECOMENDACIONES	89
CAPÍTULO VI	
PROPUESTA ALTERNATIVA	
6.1 TÍTULO.....	91
6.2 ANTECEDENTES.....	91
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	92
6.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	93
6.5 OBJETIVOS.....	96
Objetivo general.....	96
Objetivo específicos.....	96
6.6 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	96
Introducción	96
6.6.1 CREANDO EL AMBIENTE PARA EL DESARROLLO DE	

LA CREATIVIDAD EN EL AULA UNIVERSITARIA	98
6.6.1.1 EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD COMO OBJETIVO CURRICULAR	98
6.6.1.2 EL SALÓN DE CLASES, SEMILLERO DE LA CREATIVIDAD	99
6.6.2 PROYECTOS, UN LABORATORIO DE LA CREATIVIDAD	101
6.6.2.1 VINCULACIÓN DE MATERIAS PARA LA REALIZACIÓN DE PROYECTOS	102
6.6.2.2 PROYECTOS CON ENFOQUE REAL.....	103
Propuestas de diseño y ejecución de obras para la Universidad	103
Propuesta para diferentes entidades públicas o privadas.....	104
Blogs de decoración	104
6.6.3 TÉCNICAS CREATIVAS Y SUS POSIBLES USOS EN LAS MATERIAS DE ARQUITECTURA INTERIOR.....	105
6.6.3.1 LLUVIA DE IDEAS O “BRAINSTORMING”	105
6.6.3.2 BIÓNICA	106
6.6.3.3 SINÉCTICA	107
6.6.3.4 VISIÓN FUTURA	108
6.6.3.5 CREAR JUGANDO	109

6.6.3.5.1 JUEGOS DE MESA	110
6.6.3.5.2 JUEGOS CONCURSOS	110
6.6.4 ROMPIENDO ESQUEMAS EN LAS MATERIAS PLÁSTICAS.....	112
6.6.4.1 UTILIZANDO MATERIALES DIFERENTES	112
6.6.4.2 RE-INTERPRETACIÓN Y ESQUEMATIZACIÓN DE OBRAS FAMOSAS	113
6.6.4.3 ASOCIACIONES FORZADAS	114
6.6.4.4 IMAGINACIÓN Y TRANSFORMACIÓN FIGURAL.....	114
6.6.5 EL A.B.P. (APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS)	115
6.6.6 ESTUDIO DE CASOS	116
6.6.7 OTRAS ESTRATEGIAS	118
6.6.7.1 PREGUNTAS PROVOCADORAS	118
6.6.7.2 GENERACIÓN DE ABSURDOS PARA TRANSFORMAR OBJETOS	119
6.7 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA	127
6.8 SEGUIMIENTO, CONTROL Y EVALUACIÓN	127
BIBLIOGRAFÍA.....	128
ANEXOS.....	130

RESUMEN

La presente investigación pretende determinar el uso de las estrategias y técnicas metodológicas para fomentar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de arquitectura interior de la UDLA.

En primera instancia, se analiza los temas propios del problema de investigación, es decir se comienza por el planteamiento de éste, para continuar con la sistematización, justificación, objetivos y por último con la proposición de las hipótesis en las que se sustenta esta investigación.

Luego, en el segundo capítulo se muestra el marco teórico que respalda la parte de la metodología de enseñanza aprendizaje, enseguida se continúa con el estudio de los componentes de la creatividad. La tercera parte de este capítulo, se refiere a lo concerniente a la carrera de arquitectura interior y a su desarrollo en la UDLA. Por último en este capítulo se señala las diferentes materias de la Carrera de Arquitectura Interior de la UDLA y la metodología de enseñanza aprendizaje que se aplica en ella.

El tercer capítulo, evoca la metodología de investigación que se utilizó para esta investigación. Es decir, se habla sobre el tipo de investigación, los métodos, las técnicas e instrumentos para la investigación. Asimismo, se refiere a la población que va a ser objeto del estudio.

En el cuarto capítulo se analiza e interpreta de los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de la Escuela de Arquitectura Interior de la UDLA.

El quinto capítulo, señala las conclusiones y recomendaciones obtenidas a partir de los resultados derivados de la investigación de campo.

Por último, en el sexto capítulo se presenta la propuesta alternativa, en la que se propone algunas estrategias y técnicas creativas que pueden ser de utilidad para los docentes de la Carrera de Arquitectura Interior de la UDLA para el desarrollo de la creatividad de los alumnos de esta carrera.

INTRODUCCIÓN

La carrera de Arquitectura Interior se sustenta en tres aristas importante que son la parte artística, la técnica y tecnológica. Sin estos puntales los arquitectos interioristas no estarían en capacidad de aplicar sus diseños en las obras encomendadas por sus clientes.

Dentro de estos tres elementos una “habilidad” que resulta imprescindible es la creatividad y aunque en muchas ocasiones se acostumbra ligar esta habilidad con lo artístico, ésta es necesaria para encarar problemas que se presentan en las áreas técnicas y tecnológicas.

Es así que el poder creativo debe comprenderse desde un punto de vista mucho más amplio del que estamos acostumbrados. En este sentido debemos dejar de considerar a la creatividad como la “musa inspiradora” que necesita un artista al momento de comenzar con su obra.

Desde este punto de vista se debe comenzar a plantear a la creatividad como una capacidad fundamental que tiene todo ser humano para resolver los problemas que se presentan cotidianamente. No se puede olvidar que la creatividad actualmente es considerada como la habilidad para resolver problemas en cualquier ámbito.

Retomando la carrera de interiorismo, la creatividad puede ser aplicada tanto en la parte plástica así como en las áreas técnicas y tecnológicas como muy buenos resultados. En el diario quehacer del arquitecto interiorista es muy común que se presente un sinnúmero de problemas al momento de diseñar, remodelar y decorar un espacio.

Por esta razón se debe procurar que desde el momento mismo de la formación de estos profesionales se motive el uso del poder creativo para generar soluciones adecuadas y originales a los problemas que se presenten en su labor.

Esta formación precisamente empieza en las aulas universitarias, en donde los maestros de la carrera de arquitectura interior, tienen un papel preponderante al momento de fomentar el desarrollo de esta capacidad.

Esta es una razón por la cual estos docentes deben utilizar herramientas metodológicas apropiadas a los requerimientos que en la actualidad tienen los estudiantes de la carrera, que como se sabe van más allá de la simple “adquisición” de conocimientos.

En este contexto se debe determinar cuáles son las estrategias y técnicas que utilizan los profesores en las aulas universitarias y cuáles de estas ayudan a desarrollar la creatividad de los alumnos.

Es necesario que se tome en cuenta que en general los docentes universitarios, no tienen una formación pedagógica por lo que en algunas ocasiones se desconoce la aplicación de una metodología de enseñanza aprendizaje concebida desde las necesidades propias de la carrera, los estudiantes y los objetivos que se requiere alcanzar.

Por este motivo, es necesario que se otorgue a los docentes de herramientas que les permitan ampliar las opciones de la metodología de enseñanza aprendizaje que se aplica en cada una de las materias de la Carrera de Interiorismo de la UDLA.

Es así que en el presente trabajo de investigación se pretende en primer lugar analizar algunos componentes metodológicos importantes que permitan promover el uso de la creatividad en todas las asignaturas, para determinar y desarrollar algunas técnicas y estrategias metodológicas creativas que se puedan dar a conocer a los profesores para una posterior aplicación en cada área.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La arquitectura Interior es una profesión en la que se debe crear a partir de ideas generadas por las necesidades de los individuos.

Plasmar las ideas de una o varias personas en un espacio, un mueble o un elemento decorativo para diseñar una obra única, demanda emplear recursos y habilidades que van más allá de la aplicación del simple conocimiento. Esto se lo logra a través de la creatividad.

Es así que espacios interiores comunes pueden convertirse en obras de arte o que un sencillo mueble puede transformarse en una escultura que estaría en cualquier museo del mundo al lado de un Rodin o un Claudel.

En este contexto es importante que el arquitecto interiorista además de poseer conocimientos en diferentes áreas y de aplicarlos correctamente, sepa dar respuestas únicas e inmediatas a los problemas generados por sociedades globalizadas que cambian continuamente.

En el Ecuador la arquitectura interior, a pesar de ser una profesión nueva, está adquiriendo una importancia cada vez mayor, y ahora más ecuatorianos quieren tener un lugar cómodo, estético, funcional pero que además sea único y especial.

Es justamente cuando la creatividad del arquitecto interiorista juega un rol importante.

En nuestro país se ha criticado continuamente la falta de creatividad de los profesionales en varios ámbitos. En especial en aquellas profesiones vinculadas con la creación. Una de estas profesiones en la que se requiere crear es la Arquitectura Interior.

A pesar de que en el país existe un importante número de profesionales en estas especialidades, son pocas las obras arquitectónicas, de diseño gráfico, industrial o de arquitectura interior que tengan un reconocimiento por su originalidad y creatividad.

Por esta razón no es para menos que continuamente se insinúe que solamente reproducimos lo que vemos fuera, que copiamos ideas que han sido generadas y concebidas por otras mentes y otras sociedades.

Tomando puntualmente la carrera de arquitectura interior, observaremos que la situación no cambia. Como sociedad estamos a la espera de ver qué

conceptos nuevos aparecen en otros lugares considerados las “mecas del diseño” para luego adaptarlos a nuestros requerimientos.

Dados estos antecedentes es importante preguntarnos qué sucede con los profesionales en los campos de la arquitectura y del diseño que no generan ideas innovadoras, diferentes que permitan crear obras únicas.

La principal consecuencia, es la falta de creación en este campo. Existen contados proyectos de interiorismo que salen de los esquemas comunes a los que todo el mundo estamos acostumbrados.

Y peor aún, escasean las propuestas innovadoras creadas desde las necesidades locales.

En este punto, debemos analizar la causa que genera esta falta de innovación en los profesionales interioristas, en especial de aquellos que empiezan su vida profesional. Posiblemente la respuesta la encontraremos en las aulas universitarias. Qué pasa en las aulas, de qué manera el docente posibilita que los estudiantes desarrollen su creatividad. Estas pueden ser algunas interrogantes que debemos plantearnos para dilucidar esta problemática.

Si realizamos una retrospectiva, nos daremos cuenta que durante mucho tiempo en la mayoría de materias de la carrera de Arquitectura Interior se utilizaba la clase magistral como método de enseñanza, a pesar de ser una carrera que permite “explotar” el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera diferente. Este sistema de “transmisión de conocimiento” no apoya en ningún sentido la generación de ideas innovadoras.

Miguel Fernández Pérez en su libro titulado *Las tareas de la profesión de enseñar. práctica de la racionalidad curricular*. Didáctica aplicable, 2004 (pág. 692) anota: “Evidentemente no es posible educar para la creatividad dictando apuntes sobre ella (...) apuntes que deberá el alumno memorizar para repetirlos literalmente en los exámenes de rigor, sin creatividad alguna.” Parfraseando a este autor podemos argumentar que la creatividad no nace de los apuntes que el profesor dicta a los alumnos para que los memoricen palabra a palabra, sino de un proceso que se genera en el alumno y que es guiado por el docente mediante diferentes técnicas.

Estas técnicas todavía no se aplican de una manera más extensa en todas las asignaturas de la carrera de Interiorismo en la UDLA, para que permitan acrecentar la creatividad de los estudiantes, porque “en teoría, todos tenemos el mismo caudal creativo, sin embargo no estamos educados para aprovecharlo y, con el tiempo, nos aferramos a la seguridad de lo conocido.” (López Noguero, F. En: *Metodología participativa de la enseñanza universitaria*. Narcea Ediciones. 2007. Madrid pág. 103).

Es así que si deseamos que los estudiantes de interiorismo se alejen de ideas ya concebidas y sean por el contrario, generadores de nuevas, los docentes debemos darles las herramientas necesarias para que ellos sepan aprovechar esta habilidad.

Este problema pertenece al campo de la educación superior, se encuentra inscrito en el área de la didáctica.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la metodología de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la Carrera de Arquitectura Interior de la Universidad de las Américas en el semestre septiembre 2010 - febrero 2011?

1.3. SINTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Qué metodologías aplican los docentes de la Carrera de Arquitectura Interior de la UDLA para desarrollar sus clases?
- ¿Cuáles son las estrategias y técnicas didácticas para desarrollar la creatividad en los alumnos de Arquitectura Interior?
- ¿De qué manera se puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Arquitectura Interior por parte de los docentes de la UDLA?

1.4. JUSTIFICACIÓN DE IMPORTANCIA

El Arquitecto interiorista desde el mismo instante que empieza su formación, tiene que aprender a manejar sus habilidades creativas.

En muchas ocasiones los nóveles estudiantes encuentran dificultad para dar respuestas innovadoras a problemas planteados en el aula. Esto se puede deber a que generalmente durante los estudios pre universitarios hay muy pocas materias que promuevan una visión diferente y que “liberen” a los alumnos de esquemas.

El docente de Interiorismo palpa en el aula de clases lo complicado que resulta para algunas personas salir de los típicos conceptos espaciales y de diseño a los que estamos acostumbrados.

Es por esta razón que se hace imprescindible aportar al estudiante con herramientas que amplíen su capacidad creativa con el objetivo de formar no solamente grandes profesionales sino también grandes creadores que aporten con soluciones nuevas a los problemas espaciales que cada vez son más frecuentes por el nuevo concepto de “áreas mínimas”.

Algunos autores definen a la creatividad como la capacidad de resolver problemas de manera innovadora. Si tomamos en consideración esta perspectiva, nos encontramos frente a un tema muy actual y no sólo en el campo del diseño, la arquitectura y el interiorismo, sino en diferentes ámbitos del quehacer cotidiano. Por esta razón se habla del desarrollo de la creatividad en las aulas desde los primeros años de educación ya que en esta etapa se puede trabajar con toda la potencialidad del ser humano. Lógicamente que esto debe continuar durante toda la vida escolar de los individuos incluidos los años universitarios.

En este sentido el docente universitario de las carreras creativas es consciente de la necesidad de guiar a los estudiantes en el desarrollo de esta capacidad. Por esta razón, se hace imprescindible y actual el trato de este tema desde el punto de vista didáctico.

La actualidad del tema ha dado la oportunidad que se realicen numerosas investigaciones en el plano científico para definir los diferentes componentes que interviene en el proceso creativo de las personas y cómo se puede ampliar la capacidad de crear y resolver problemas. Se han realizado un sinnúmero de estudios por ejemplo en el área de la neurología o de la psicología para determinar los factores preponderantes en el desarrollo de la creatividad.

Desde el punto de vista de la docencia universitaria, no existen muchos estudios o tratados que analicen la importancia del uso de herramientas metodológicas para la potencialización de la creatividad. Por esta razón parece importante realizar un aporte en este aspecto, especialmente en el campo de la docencia como en la parte profesional de la Arquitectura Interior.

Con este estudio se pretende analizar las necesidades metodológicas de los estudiantes de interiorismo para desarrollar y potencializar el proceso creativo dentro del aula y más tarde en la práctica profesional. De esta manera se podría acrecentar el nivel creativo del alumnado de esta carrera, siendo estos los beneficiarios directos.

Los profesionales en arquitectura interior con mayor desarrollo de la creatividad serían los beneficiarios indirectos porque pueden realizar aportes importantes en el área del diseño e interiorismo a la sociedad, la cual será también, una beneficiaria indirecta del presente proyecto.

El tema también presenta una relevante preponderancia para la Escuela de Interiorismo y la Facultad de Arquitectura de la Universidad de las Américas, ya que promueve el uso del poder creativo tanto de los alumnos así como la de los docentes.

Igualmente, adiciona una competencia extra al perfil del profesional del graduado en esta Escuela, ubicándolo en una situación aventajada con relación de otros profesionales de esta carrera.

Este estudio ha demostrado ser factible desde el punto de vista de la experiencia de la investigadora que al ser docente de la carrera de Arquitectura Interior ha podido palpar la necesidad del desarrollar la creatividad en los estudiantes y promover el uso de esta capacidad entre los profesores de todas las materias, en especial de las técnicas.

La investigación es completamente viable ya que no requiere recursos materiales ni equipos costosos y cuenta con el apoyo de los docentes y alumnos que corresponden al recurso humano.

1.5. OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar la incidencia de la metodología de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de interiorismo de las Escuela de Arquitectura Interior de la UDLA.

Objetivos Específicos:

- Caracterizar la metodología aplicada por los docentes de Arquitectura Interior de la UDLA para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.
- Determinar las estrategias y técnicas creativas apropiadas para el empleo los profesores de Arquitectura Interior la UDLA, en el aula.

- Diseñar una propuesta alternativa orientada a aplicar estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes que desarrollen la creatividad en los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE UNIVERSITARIOS

2.1.1 Los modelos pedagógicos.

Las universidades al igual que toda institución de educación han seguido diferentes modelos pedagógicos según el tipo de enseñanza aprendizaje con el que trabaje la institución y sobre todo por la época.

Estos han sido clasificados en tres grupos básicamente:

A. Modelo Heteroestructurante o tradicional:

Se trata de la pedagogía tradicional muy común en la educación hasta hace unos cuantos años atrás. Su premisa era la “transmisión” del saber.

El docente era el actor principal del proceso educativo, “dueño” del conocimiento. Este era quien tenía una actuación protagónica dentro del aula, mantenía el control y exigía disciplina, mientras que los estudiantes eran meros receptores de la información: El papel de estos últimos se basaba en escuchar y “tomar” notas de lo dictado por el profesor para luego simplemente repetirlo de la manera más próxima a lo expuesto por el profesor, muy pocas veces podían intervenir.

Este modelo promueve el aprendizaje mecánico y memorístico del conocimiento enciclopédico. Las definiciones, las fechas, las fórmulas, los hechos eran aprendidos de memoria. El profesor tomaba sus notas de libros, y enciclopedias y escogía los contenidos para luego dictarlos de la misma manera año tras año y que muy pocas veces era modificado.

Los métodos utilizados eran la exposición oral de manera repetitiva. La clase magistral donde el profesor repetía una y otra vez el mismo contenido que leía de

un libro o que se lo aprendía de memoria tras tantos años de dictarla una y otra vez. Paulo Freire se refería a este modelo como la educación “bancaria” porque la comparaba con las transacciones bancarias de depósito y retiro de información.

No requería de mayores recursos didácticos, estos eran principalmente los textos y el pizarrón.

La evaluación se centraba en determinar la cantidad de información memorizada y repetida por los estudiantes. Los exámenes generalmente consistían en preguntas de verdadero y falso o en una determinada cantidad de preguntas a las que el docente debía responder de la manera más aproximada a lo que su profesor había dictado en clase.

B. Interestructurante:

Hace referencia a las pedagogías constructivistas. Su objetivo es desarrollar el pensamiento, la creatividad, las competencias, los valores y las destrezas de los estudiantes.

El profesor se convierte en mediador del proceso educativo, es quien ayuda al estudiante a que construya y se apropie de sus conocimientos. Este último empieza a tener una mayor participación dentro del aula y adquiere la misma importancia que el docente. Se produce una relación horizontal entre estos.

Los educandos empiezan a apoderarse de su aprendizaje y a tener una participación más activa en la construcción o reconstrucción del conocimiento.

El conocimiento tiene una base científico cultural y es reconstruido mediante la interacción y participación de los estudiantes con el docente. Los métodos, técnicas y estrategias que se utilizan, promueven la intervención de los educandos de esta manera estos se convierten en actores activos dentro del aula.

El aprendizaje que se consigue a través de este modelo es significativo, se alienta al estudiante a la reflexión del conocimiento que él está construyendo. Pero además no sólo se centra en el saber, sino que busca desarrollar en el estudiante diferentes competencias, habilidades y valores.

Los recursos son diversos y muy variados, dependerán en gran medida de los objetivos buscados y de la creatividad de los docentes.

La evaluación comprende varios frentes. En primer lugar, la autoevaluación que permite al estudiante determinar algún tipo de desviación en la construcción de su conocimiento y por otro lado la heteroevaluación, por parte del maestro quién determina el grado de apropiación del conocimiento por parte de los dicentes. Estas evaluaciones deben procurar la retroalimentación continua con el fin permitir al estudiante una reconstrucción apropiada de sus conocimientos.

C. Autoestructurante

Corresponde a las pedagogías activas. Se va dominando el aprendizaje por medio de la acción, la experimentación y la manipulación.

El docente toma un rol menor, se convierte a un guía y participa de manera puntual y eventual. El educando por el contrario es el sujeto activo de la acción educativa, quien toma en sus manos las riendas del aprendizaje.

El conocimiento se construye de manera experiencial mediante el descubrimiento, la experimentación, en la vida misma del estudiante. No depende del docente.

El aprendizaje se basa en la experiencia, por descubrimiento. El estudiante aprende lo que es de interés para él.

Los recursos que se utilizan en este modelo generalmente son los experimentos, proyectos, trabajos de campo.

Se evalúan los logros del estudiante mediante sus propios avances con relación a sus intereses.

2.1.2 Métodos de enseñanza aprendizaje usualmente utilizados en las aulas universitarias.

Se define al método como “el modo de decir o hacer con orden las cosas”. Los métodos de enseñanza aprendizaje conllevan además objetivos concretos y bien definidos

En la actualidad los métodos de enseñanza aprendizaje universitarios se adaptan a los requerimientos sociales y laborales de nuestra colectividad. Principalmente lo que demandan las sociedades actuales son las capacidades creativas, de comunicación y de trabajo en equipo. Esto significa un gran reto para los docentes universitarios que deben adaptar sus métodos y técnicas para la consecución de estos objetivos.

Se puede distinguir claramente que existen dos extremos opuestos de los métodos utilizados en clase. Por un lado está la clase magistral, con la participación casi exclusiva del profesor y por el otro se encuentra el estudio autónomo, que por el contrario es el alumno quién lidera su aprendizaje.

A continuación expondré los métodos más utilizados dentro del aula universitaria.

I. La clase magistral:

Es uno de los métodos más antiguos y que se continúa utilizando en las aulas universitarias hoy en día. Consiste en la exposición, explicación y ejemplificación de los contenidos por parte del profesor. El estudiante es quién escucha y toma nota.

Cross citado por Tabay y Salazar define a la clase magistral como: “un género discursivo que se produce en el marco de una institución universitaria, donde se

otorga una autoridad al enunciador, considerado experto, que se sitúa en un nivel superior al del destinatario, lo cual permite gestione su discurso y que imponga unas normas aceptadas por los estudiantes.”

Este método tiene un sinnúmero de detractores así como de defensores. Los primeros advierten que en esta modalidad los estudiantes se tornan en simples receptores de la información, incapaces de ser participes de la formación de su conocimiento. En cambio, sus defensores piensan que es un método efectivo cuando el número de estudiantes en la clase es bastante extenso. Además permite realizar con más facilidad la transmisión de información y explicación de temas complejos obtenidos de diferentes fuentes que el profesor ha recopilado, así también proporciona al estudiante una síntesis de información que podría ser de difícil acceso para ellos.

Realizada de la manera correcta, la clase magistral puede ser una herramienta útil y necesaria para alcanzar diferentes objetivos en el programa universitario.

Para que esto suceda, comenta Carpio del Pino:

Se exige una gran cualidad comunicativa por parte del profesor no sólo para saber ‘decir’ bien los contenidos (con claridad y orden) sino para saber ‘leer’ la situación a través de diversos tipos de indicios (las caras, los gestos, las preguntas de los alumnos) y reajustar la propia explicación en función de la marcha de la clase.

Asimismo, para que una clase magistral sea exitosa se recomienda que el docente conozca la materia a fondo, debe dominarla para evitar titubeos.

Esta metodología no admite la improvisación, debe ser organizada y preparada de manera adecuada. Como lo advierte Amparo Fernández: “es más importante la

fase de preparación de la lección magistral que su presentación (...) la Improvisación es el peor enemigo de la lección magistral.”¹

Además es fundamental que se ilustre con ejemplos significativos para que el docente pueda asimilar de manera efectiva la información suministrada.

El uso de la voz es muy importante, esta debe ser clara y confiada, pero además el maestro tiene que saber variar las entonaciones y acompañar su exposición con abundante contacto visual.

En la actualidad se habla de la clase magistral participativa como una nueva herramienta que conjuga los beneficios de la clase magistral (fácil y rápido aporte de información de diferentes fuentes) e incorpora otros métodos que requieran de una mayor participación y trabajo por parte de los estudiantes, además de fomentar el trabajo con sus pares y las clases se tornan más dinámicas. Este tipo de método requiere el uso de varias técnicas que apoyen a lo expuesto por el docente.

II. Trabajo en grupo

Los profesionales del mundo actual se enfrentan a diferentes retos exigen la vida en sociedad. Desde este enfoque, el desarrollo de habilidades sociales se vuelve determinante para enfrentar el mundo laboral de hoy en día. Es por esto que dentro del entorno universitario tiene cada vez más importancia el trabajo en grupo que permite a los educandos trabajar en su propio conocimiento, al tiempo que promueve en ellos el trabajo en equipo, a negociar conflictos, a aceptar ideas y puntos de vista diferentes.

Al compartir ideas y conceptos con los demás miembros del grupo, enriquecemos y ampliamos nuestros conocimientos. Reforzamos las habilidades sociales y

¹ Amparo Fernández, *Nuevas Metodologías Docentes*, Instituto de Ciencias de La Educación Universidad de Valencia.

aprendemos a aceptar criterios y puntos de vista diferentes a los nuestro. “Aunque aprendamos individualmente, tenemos la necesidad de los demás, como fuente de información, como referente de contraste de nuestras interpretaciones, como cooperadores de nuestras adquisiciones.”²

El trabajo en grupo consiste en realizar grupos determinados los cuales trabajaran en un tema en particular. Es importante que el número de participantes corresponda al tamaño del trabajo o tarea por realizar. Un grupo demasiado grande puede dificultar la participación de todos. Para que un trabajo en grupo tenga éxito, es relevante que cada uno de sus integrantes tenga claro sus responsabilidades, pero que además se comprometa con su trabajo y con el grupo.

Este tipo de método, requiere una mayor interacción entre el profesor y los alumnos y entre sus pares.

A parte de fomentar el desarrollo de habilidades sociales descritas anteriormente, el trabajo en grupo fomenta:³

- La autonomía personal
- La responsabilidad
- El entrenamiento en habilidades profesionales
- El descubrimiento de recursos propios y ajenos
- Desarrollo de las capacidades intelectuales
- La creatividad

² Carmen Carpio, *Métodos De Enseñanza-Aprendizaje Aplicables En Magisterio En El Marco Del Espacio Europeo De Educación Superior*

³ Amparo Fernández, *Nuevas Metodologías Docentes*, Instituto de Ciencias de La Educación Universidad de Valencia.

Estas características han promovido a que el trabajo en grupo sea cada vez más utilizado en las aulas universitarias mediante el uso de diferentes técnicas y estrategias que detallaremos más adelante.

III. Trabajo autónomo

En contraposición a la clase magistral en la que el docente “rige” casi de manera absoluta, el trabajo autónomo cede la responsabilidad del aprendizaje a su principal actor: el estudiante. Pero esto no quiere decir que el docente desaparece de este contexto educativo, por el contrario, este se convierte en un guía, un tutor, un mentor.

El trabajo autónomo va tomando cada vez más relevancia en el entorno universitario por diferentes motivos. En primer lugar se presenta como una nueva herramienta de enseñanza aprendizaje que aunado al uso de herramientas TIC's dan la oportunidad que personas con tiempo limitado por diferentes razones puedan acceder a estudios universitarios ya que ofrece una mayor flexibilidad.

Además desde otro punto de vista este modelo promueve en los estudiantes una mayor libertad y autonomía, especialmente relacionado con su aprendizaje. Ellos se sienten más motivados ya que estudian de acuerdo a sus intereses y objetivos, enfocados a cumplir con una meta. Además el docente desarrolla su habilidad de aprender a aprender.

Las actividades pueden ser muy diversas como la investigación, técnicas experimentales y estudio independiente. Una parte valiosa de esta metodología es el aporte de las experiencias para el aprendizaje. Logramos entonces que el docente logre tener un aprendizaje significativo.

Algunas de estas habilidades son: una gran motivación, uso adecuado del tiempo, un buen nivel de planificación y organización, entre otros.

Los mayores beneficios de este método serían:

- Sentido de autonomía y responsabilidad
- Mejor toma de decisiones
- Capacidad de síntesis, análisis y evaluación
- Habilidad para resolver problemas

No obstante esta metodología requiere ciertas habilidades de los estudiantes para que tenga un mayor éxito lo que puede genera un poco de inconvenientes y reticencia por parte de algunos estudiantes. Algunos especialistas opinan que este método es conveniente para estudiantes maduros⁴ especialmente de posgrados y doctorados. De igual manera exige un mayor esfuerzo tanto de estudiantes como de profesores quienes tienen que preparar el material, generalmente las guías y estar atentos a los requerimientos de los estudiantes.

2.1.3. Técnicas de enseñanza

Se define a técnicas de enseñanza a los procedimientos utilizados en el aula o fuera de ella, que permiten desarrollar un método.

Correspondencia de las diferentes técnicas con estilos de aprendizaje: (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey)

	Ejemplos de estrategias y técnicas (actividades)
Método de auto aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Estudio individual.• Guías• Búsqueda y análisis de información.• Elaboración de ensayos.• Tareas individuales.• Proyectos.

⁴ Carmen Carpio, *Métodos De Enseñanza-Aprendizaje Aplicables En Magisterio En El Marco Del Espacio Europeo De Educación Superior*

		<ul style="list-style-type: none"> • Investigaciones. • Contrato de aprendizaje
Método expositivo		<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del profesor. • Conferencia de un experto. • Clase magistral
Método de aprendizaje en grupo		<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Aprendizaje basado en problemas. • Análisis y discusión en grupos. • Discusión y debates. • juegos

Fuente: Instituto tecnológico de Monterrey, adaptación propia.

A continuación detallaremos algunas técnicas con relación al método utilizado. Cabe recalcar que estas no son exclusivas de un método en particular y que además se pueden usar e intercambiar varias técnicas. Es así que en el método expositivo, aparte de la exposición del docente se puede posteriormente realizar un estudio de caso o un debate para hacer la clase mucho más participativa, o en el auto-aprendizaje se podría utilizar un A.B.P. o un proyecto.

2.1.3.1 Técnicas para el trabajo en grupo

a) Estudio de casos

Nace en las aulas de la Escuela de Derecho de la Universidad de Harvard en 1914, pero es hasta 1935 que se define de manera mucho más precisa y se extiende a carreras como la medicina, administración de empresas y otras.

Esta técnica consiste en proporcionar a los estudiantes casos que describen situaciones reales de personas, familias o empresas. Se proveen datos, hechos, acontecimientos e información con los que el docente podrá analizar, reflexionar y discutir con sus compañeros para generar una solución óptima. Se recomienda que los casos proporcionados sean cercanos a las situaciones que se presentarán a futuro en su vida profesional para que ellos puedan tomar decisiones

Algunas de las variaciones de la técnica de estudios de casos son: el caso dramatizado que se diferencia por la forma en que se lo presenta ante los estudiantes. No se entrega información sino una grabación de audio o un vídeo.

Otra, es la técnica de Pigors en la que el maestro expone un determinado caso a sus estudiantes sin darles demasiada información. De esta manera ellos deberán realizar preguntas al profesor para obtener mayores detalles que permitan dar una solución al caso.

Este tipo de técnica permite que los docentes desarrollen la habilidad de indagar en la información oportuna para cada caso.

Para que el estudio de casos tenga una validez dentro del entorno educativo hay que procurar que

- Sea auténtica: una situación real.
- tenga una orientación pedagógica.
- sea una situación problemática que genere toma de decisiones.
- Incluya toda la información y los hechos necesarios.

Igualmente, el trabajo del profesor es preponderante. Este tiene que elegir y preparar un caso que se adapte al contenido estudiado. A la vez debe dominar el tema referente al caso para responder las preguntas que se puedan generar. El docente debe procurar no intervenir en las opiniones, las ideas y decisiones de

sus estudiantes, pero debe ser quien dirija la discusión procurando que todos los participantes del grupo intervengan y aporten con sus criterios.

b) Aprendizaje basado en problemas

Se crea como una técnica innovadora de enseñanza en la Escuela de Medicina de la Universidad de McMaster en Canadá en la década de los años 60.

Surge de la necesidad de acercar los estudiantes a la realidad que enfrentará en su profesión además de otorgarle responsabilidad de su propio aprendizaje, en lugar de atiborrar su cerebro con información que olvidará o que probablemente no le servirá en su futura vida profesional.

A diferencia de otras técnicas, en esta primero se presenta el problema, luego los estudiantes deben identificar las necesidades de aprendizaje, para posteriormente buscar la información necesaria y al final retornar al problema para dar la solución que ellos encuentren pertinente. El objetivo de este sistema no es la resolución del problema sino “identificar lo que se llaman *metas de aprendizaje*, tópicos para el estudio posterior, a realizarse de manera individual o en grupo”⁵.

El A.B.P. se centra en el estudiante, sobre todo en que tome “las riendas” de su propio aprendizaje. El profesor funge como un tutor, es la persona encargada de facilitar el proceso, quien dirige a los grupos y supervisa que todas las personas aporten y participen.

C) Aprendizaje orientado a proyectos

El método de proyecto es una técnica didáctica que pretende enfrentar a los estudiantes a situaciones que los lleve a comprender los conceptos estudiados mediante la aplicación y observación de proyectos reales, desarrollando habilidades y conocimientos adquiridos en clase.

⁵ Universidad de los Andes, *Manual para el Aprendizaje Basado en Problemas*.

Consiste en la realización de un proyecto que con un tiempo de duración que varía de semanas a todo el semestre. El tema del proyecto puede ser seleccionado por el alumno o en algunos casos lo hará el profesor.

El objetivo básico de los proyectos educativos es que los estudiantes utilicen y apliquen sus conocimientos en proyectos ficticios o reales.

Entre los principales beneficios de este sistema de enseñanza aprendizaje podemos destacar que:

- El estudiante adquiere una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje y aprenden a valorar su esfuerzo propio.
- Acerca a los educandos a aspectos reales de la vida profesional y a relacionarse con los diferentes problemas que podrán enfrentar en la práctica futura.
- Ayuda a crear habilidades sociales, de trabajo en grupo, cooperación y negociación.
- Permite aplicar experiencias de otras materias, integrando diferentes saberes

El rol del docente es de supervisar los avances de cada proyecto, dilucidar cualquier tipo de duda. Los maestros deben procurar dar libertad a los estudiantes, dejar que ellos “fluyan” con sus ideas y trabajo.

Algunas de las dificultades que puede presentar el proyecto educativo es:

- Insuficiencia de recursos.
- Complicación con estudiantes muy jóvenes que no tomen en serio este sistema.
- Se puede gastar mucho tiempo en instrucción.

d) Aprendizaje cooperativo

Se define al aprendizaje cooperativo como “estrategias de instrucción en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo”⁶ (amparo Fernández)

Esta técnica requiere de varias condicionantes para que se efectivo. En primer lugar debe haber una interacción de cada uno de los miembros del grupo. Todos deben aportar tanto con la investigación, la información y las ideas. Además es importante que haya una interdependencia positiva, es decir que los estudiantes trabajos con objetivos y metas comunes que deberán alcanzarlos mediante el trabajo en conjunto de todos ellos. La división de tareas es también relevante en esta interdependencia ya que la división de cada uno de los trabajos y tareas permiten la optimización de tiempo y recursos.

La responsabilidad individual, es otro de los puntos importantes en el aprendizaje cooperativo. El alumno debe asumir la responsabilidad de entregar a su equipo la parte del trabajo encomendado.

El trabajo del profesor es de vital importancia para que se cumplan los objetivos de esta técnica. El docente será quien supervise que todas las personas del grupo trabajen y participen en la misma medida. También en muchas ocasiones, asignará roles y sugerirá estrategias y labores para ser empleados por los grupos.

e) Juegos educativos

⁶ Amparo Fernández, *Nuevas Metodologías Docentes*, Instituto de Ciencias de La Educación Universidad de Valencia.

A pesar de los beneficios conocidos del juego en la educación, este ha sido relegado al nivel escolar y los primeros años de educación secundaria, pero en el ámbito universitario no ha tenido tanta cabida, tal vez por considerarlo pueril y poco serio.

Pero la realidad es que el juego educativo tiene beneficios sin importar la edad de los participantes. Entre estos beneficios están: la interacción social, la creatividad, la negociación de conflictos, trabajo en equipo y más.

No existen límites al momento de ejecutar un juego educativo, esto dependerá de la imaginación del profesor. No es necesario que los juegos sean específicos para una materia, se puede improvisar de los juegos de la infancia, pero que sean aplicados con relación a los temas que estén revisando en clases.

Los juegos pueden ser desde juegos de mesa (tipo monopolio o cartas.) juegos grupales, juegos de video y pueden utilizar diversos recursos como tableros, dados, fotocopias, carteles, computador, etc.

2.1.3.2 técnicas para aprendizaje autónomo

a) Guías didácticas

Las guías didácticas son materiales impresos preparados por los docentes, que orientan a los estudiantes en la planificación de su aprendizaje, mediante actividades que deberán realizar de manera autónoma.

“La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.”⁷

⁷ Virginia P. Panchí Vanegas, *La Guía Didáctica, Componentes Estructurales*, Universidad Autónoma del Estado de México

En la época actual en que las clases a distancia toman más importancia a nivel universitario, es necesario que se maneje correctamente y se conozca a profundidad esta técnica.

Es relevante anotar que para que la guía didáctica sea de utilidad para el estudiante debe centrarse en las necesidades de este además de cumplir las siguientes características:

- Ofrecer las instrucciones necesarias para una fácil ejecución de las actividades sin necesidad de la constante supervisión del profesor.
- Definir de manera clara los objetivos de estudios y que estos se encuentren acordes con las actividades propuestas.
- Plantear una orientación y planificación de las lecciones.
- Encaminar al estudiante al logro de los objetivos.
- Asesorar la evaluación.

b) Contrato de aprendizaje

Es un contrato que se establece de manera explícita entre quien enseña (docente) y quien aprende (dicente). Es una técnica que se utiliza principalmente para organizar el aprendizaje auto-dirigido o a distancia fomentando la necesidad de aprender a aprender y la autonomía de los estudiantes.

El contrato de aprendizaje alienta al estudiante a buscar métodos y técnica que lo ayuden en la consecución de los objetivos de su aprendizaje, de esta manera se incentiva al uso de la creatividad.

En este tipo de técnica el dicente es quién debe trabajar en los siguientes puntos:

- Establecer los objetivos claros y realistas.

- Establecer las actividades que utilizará para conseguir estos objetivos, asimismo detallará los recursos necesarios.
- Determinar el método de evaluación que utilizará para medir los logros.
- Proponer bibliografía a utilizar.

Esto llenará el estudiante en fichas proporcionadas por el docente. Finalmente, una vez determinado todos los puntos anteriores deberá negociarlo con el profesor.

2.2. CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO

2.2.1 Fundamentos de la creatividad

En la actualidad la creatividad ha tomado gran importancia en muchos de los ámbitos que rodean al ser humano. En una época que avanza a un ritmo tan acelerado se hace imprescindible contar con personas que puedan desafiar los problemas de un mundo que cambia rápidamente. Individuos, empresas e incluso sociedades han comenzado a fijarse en esta cualidad como parte importante del desarrollo de las naciones. Toynbee citado por Espíndola Castro, comenta a este respecto: “Dar una oportunidad justa a la creatividad potencial es un asunto de vida o muerte para cualquier sociedad”⁸

Del mismo modo, Rogers haciendo hincapié en la importancia de la creatividad para el desarrollo de la sociedad mundial advierte: “el precio que pagaremos por nuestra falta de creatividad puede ser incluso el aniquilamiento mundial”. A pesar de que las palabras de Toynbee y Rogers suenen fatalistas, hoy en día la creatividad es una herramienta poderosa para el crecimiento de las naciones. Sin creatividad las sociedades no habrían evolucionado y poco a poco asistiría a su desaparición. Replicando a Víctor Hugo: “las ideas mueven al mundo”.

⁸ José Luis Espíndola Castro, Creatividad Estrategias y Técnicas, México, Logman de México Editores, 1996

En un mundo tan competitivo donde cada persona busca destacarse no es raro escuchar la oferta de talleres, seminarios o cursos que prometan la potencialización de esta facultad. Del mismo modo, muchos centros de educación de nivel básico, medio y superior promocionan en su propuesta educativa el desarrollo de esta, para atraer la atención de padres que demandan una formación de calidad para sus hijos.

Vale la pena preguntarse por qué ha tomado tanta importancia. Se torna un tema interesante si revisamos los estudios realizados, que han determinado que los seres humanos nacemos con grado elevado de creatividad y con el tiempo lo vamos perdiendo por diferentes circunstancias. Entonces es necesario preguntarnos por qué si esta cualidad es inherente en todo ser humano, es necesario tomar cursos o talleres. Además qué está sucediendo dentro del proceso educativo, y de qué manera la educación contribuye en esta pérdida. Y sobre todo qué podemos hacer para evitarla. Sefchovich comenta a este respecto: “Neil define la creatividad como un compromiso y sostiene que el potencial creativo es innato, pero que lo hemos abandonado, sin fomentar su crecimiento y desarrollo, pues no le presentamos la debida atención; más aún, casi hemos olvidado que existe.”⁹ A pesar de que todos los seres humanos cuando niños tuvimos grandes potenciales creativos, de adultos parece que nos hemos olvidado de esta cualidad, al punto de no utilizarla por completo, y lo que es aún más grave pensar que ya no somos capaces de poder desarrollarla.

Pero más allá de una “moda”, que pretendamos adquirirla a través de cursos y ejercicios aislados, debemos comprender que es una habilidad inherente de todo ser humano. Es así que no deberíamos tomarlo como un evento apartado de la vida de todo individuo. Por el contrario la creatividad es necesaria para toda actividad que realiza el ser humano. No importa en qué área se desenvuelva una persona, siempre necesitará poner en práctica su potencial creativo.

⁹ Galia Sefchovich y Gilda Waisburg, *Hacia una pedagogía de la creatividad*, México, Editorial Trillas, 1987, p. 21

Citando a Hinostroza Ayala: “la creatividad no es patrimonio de una sola persona, de una raza, tampoco es una curiosidad o un artículo de lujo, sino el camino para una vida plena, para lograr la felicidad personal, la higiene social y el progreso en todos los campos”.¹⁰

2.2.1.1 generalidades sobre la creatividad.

La creatividad a través de la historia.

La creatividad ha existido desde que el hombre apareció en la faz de la tierra y empezó a buscar soluciones a diferentes problemas que enfrentaba en su diario quehacer. No obstante durante mucho tiempo se pensó que esta habilidad la tenían unas pocas personas a quienes se les denominó talentosas, genios, iluminadas o ingeniosas. Un ejemplo muy claro es el caso de Leonardo Da Vinci, un individuo extremadamente creativo en varios ámbitos y quién fue considerado un genio.

En la antigüedad se relacionó a la creatividad con Dios y lo divino. Es así que a las personas con potencial creador se les atribuía poseer un “don de Dios”. Estas, según la creencia, eran tocadas por un poder celestial antes de realizar cualquier tipo de obra. Por antonomasia que otro creador más grande que Dios y su obra suprema la Creación del Universo. Esta connotación hacia lo divino desligó a esta cualidad de cualquier estudio científico.

Fue apenas a mediados del siglo XIX que esta cualidad empieza a llamar la atención de científicos quienes realizan los primeros estudios que permitieron entender mejor esta habilidad.

A partir de aquella época numerosos psicólogos aportan nuevas teorías. Uno de ellos fue el francés Ribot quién emprende las investigaciones iniciales de lo que él llamaba la “imaginación creadora”.

¹⁰ Ernesto Hinoastroza Ayala, *Arte y creatividad en la educación*, Lima, Editorial San Marcos, 2000, p.55

Wallace, en la década de los 30, sugiere que la creatividad es un proceso que se compone de cuatro fases: la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación. Estos pasos se detallan a continuación:

- **La preparación:** es la fase en la que se recopila la información, se obtienen los datos. Estos se los puede obtener de diferentes maneras, ya sea mediante la observación, el diálogo con personas conocedoras del tema, mediante la investigación y la lectura. Eso dependerá de la manera en que cada uno puede recaudar la información necesaria.
- **La incubación:** En esta etapa se analiza y procesa toda la información. Existe un alejamiento del problema, generalmente no se piensa en él, pero está germinando una respuesta. Es un lapso de aparente esterilidad.
- **La iluminación:** Es el momento de la inspiración; es cuando aparece la solución al problema en el que hemos trabajado. Esta surge tras un periodo de confusión. Generalmente sucede cuando la persona está pensando en otros temas. Por esta razón antiguamente se pensaba que las personas creativas eran tocadas por algún tipo de luz divina.
- **La verificación:** es la última etapa del proceso creador; Se evalúa la solución para luego ser aplicada.

Por otro lado, Paul Guilford popularizó la palabra creatividad en los años 50. Él determinó que la creatividad y la inteligencia son dos habilidades diferentes. Fue el primero en proponer el modelo de pensamiento divergente para los test de inteligencia, además de ser un crítico de la educación Norteamericana por considerar que ésta se preocupaba por desarrollar solamente la inteligencia de los estudiantes.

Jackson realiza una investigación con algunos estudiantes con un alto I.Q. y establece que tanto ellos como los alumnos creativos pueden tener logros

académicos elevados, no obstante los métodos utilizados por ambos grupos serán diferentes. Así demuestra que personas con un C.I. alto no son necesariamente creativas.

Irving Taylor realiza un importante aporte al distinguir diferentes niveles de profundidad de la creatividad.

- Expresivo: Es el más básico de los niveles de creatividad, las características son la espontaneidad y la libertad. Es muy común en la etapa infantil.
- Productivo: En esta etapa se toman las experiencias y vivencias del proceso anterior para lograr
- De originalidad: Los componentes se transforman en relaciones nuevas, inusuales
- Renovador: Tiene la capacidad de las fronteras del conocimiento en un área determinada.
- Supremo: es el grado más elevado de creatividad

Torrance uno de los estudiosos de la creatividad durante los años 70, investigó la creatividad de los niños en el medio educativo. Sus estudios se volcaron a determinar las causas que reprimen la creatividad y las características que definen a los niños con potencial creativo. Es así que demostró que estos son percibidos como diferentes, por lo que generalmente son reprimidos por sus profesores y compañeros.

Desde la mitad del siglo XX las investigaciones acerca del tema de la creatividad no han parado, aunque resulta todavía mínima con relación a todo lo que engloba este tema.

Definición

La palabra creatividad es un término demasiado amplio. No existe una definición única y ésta puede variar dependiendo del ámbito a la que se circunscriba, sea este la psicología, la sociología, la administración de empresas, entre otras.

Esta palabra es considerada un neologismo inglés, de reciente creación. Su aceptación fue muy discutida por los académicos de la lengua, es así que la Real Academia de la Lengua Francesa, a mediados del siglo anterior, se resistió a admitir la palabra “creativité” por considerarla simplemente una moda pasajera. Aparece en los diccionarios apenas a partir de los años 70.

Etimológicamente, se deriva del latín “creare” que significa engendrar y está relacionado con la palabra “crescere” que evoca crecimiento o aumento.

Según el Diccionario de la Real Academia Española define a la creatividad como “la facultad de crear o la capacidad de creación”.

En la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), se define 'creatividad' como: "Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades".

Existen algunas definiciones realizadas por los teóricos que han estudiado esta capacidad.

Para Getzels y Jackson (1962) "La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas".

Ausubel (1963) apunta: "La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera".

La creatividad para N. Sillamy (1973) es “la disposición para crear que existe potencialmente en todos los individuos y en todas las edades, en estrecha relación con el medio socio cultural”, Mientras que Saturnino de la Torre (1990) la define como la "capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas".

Estas son sólo algunas de las definiciones que podemos encontrar de esta palabra tan amplia que abarca varios campos que afectan al hombre.

2.2.1.2 personalidad creativa

Al evocar la palabra creatividad, inmediatamente viene a nuestra mente la imagen de un pintor, un escultor, en general la de un artista. Esta es una idea estereotipada y no del todo cierta ya que se ha demostrado que esta habilidad no es exclusiva de algunas personas. Por el contrario como expusimos anteriormente, esta es una cualidad humana.

También en algún estudio se llegó a plantear que las personas con enfermedades mentales (como la esquizofrenia) podían tener un potencial creativo superior con relación a otros individuos, Esto se debería al elevado grado de fantasía e imaginación que pueden tener pero esto fue desmentido ya que la creatividad exige además de un buen uso de la imaginación, un acercamiento a la realidad. Así mismo Freud relacionaba a los creativos con los neuróticos. Según este psicólogo, Mientras más neurótica, más creativa sería la persona.¹¹

Desde hace algunos años, se han realizados investigaciones para determinar cuáles son las características que poseen las personas con elevados niveles de creatividad. Principalmente un individuo creativo debe presentar un conjunto de características cognoscitivas, emocionales, sociales, entre otras

Entre los rasgos más importantes que apuntan los investigadores están:

- Son persona muy observadora, pero además logran ver las cosas de manera diferente.
- Comparan varias ideas al mismo tiempo.

¹¹ Galia Sefchovich y Gilda Waisburg, *Hacia una pedagogía de la creatividad*, México, Editorial Trillas, 1987,p. 28

- Son personas motivadas (motivación intrínseca).
- Poseen mucha curiosidad en varios temas.
- Tienen una gran capacidad para aceptar la crítica.
- Demuestran respeto por las ideas convergentes.
- Toleran más el desorden conceptual.
- Poseen grandes reservas de energía.
- Son capaces de trabajar en diversas circunstancias aunque estas no sean claras
- Poseen capacidad de análisis y síntesis.
- Son personas emprendedoras capaces de ver oportunidades.
- Buscan distinguirse de los demás

Guilford además formula una lista de habilidades que halló en personas creativas. Estas se detallan a continuación:

- **Fluidez:** Se caracteriza por la generación de un gran número de ideas.
- **Sensibilidad a los problemas:** Es la capacidad para evidenciar diferencias, fallos, dificultades y encontrar las soluciones para cada caso.
- **Originalidad:** Es la habilidad de dar respuestas poco convencionales, innovadoras, diferentes y únicas.
- **Flexibilidad:** Es la reinterpretación, la transformación de una idea.
- **Elaboración**
- **Capacidad de redefinición**

Además de estas características Taylor subraya que una persona creativa además debe tener imaginación y un buen sentido del humor.

Mackinnon apunta sobre las personas creativas: “estos individuos son inteligentes, originales, independientes en su pensar y en su hacer, abiertos a la experiencia de su medio interior y del exterior, intuitivos, estéticamente sensibles y libres de limitaciones inhibitorias. Posee también un alto grado de energía, un compromiso perseverante en el esfuerzo creados y un fuerte sentido de predestinación, que incluye cierto grado de capacidad de decisión y egoísmo”.

Torrance por otro lado sugiere que un individuo creativo debe estar muy ligado con los valores morales: “he señalado siempre con énfasis la importancia del valor moral y la honradez, pues pienso que todo condicionamiento negativo de estos rasgos es contrario a la creatividad y el desarrollo integral del potencial humano”

Estas características sirven como directrices para definir a una persona creativa, y de ninguna forma se pretende excluir a ningún individuo que carezca de alguno de estos rasgos.

2.2.2 Educar en creatividad

Durante mucho tiempo la educación y la creatividad estuvieron completamente desligadas. Hace más de 50 años a nadie se le hubiera ocurrido que un alumno podía tener la capacidad de crear, de ellos solamente se esperaba la repetición de lo que el maestro impartía. La creatividad no se genera en un espacio donde una sola persona (docente) toma el rol protagónico y limita a sus estudiantes a ser simple espectadores. Eso sucedía tiempo atrás en la educación.

En la historia hemos encontrado los testimonios de grandes personajes que se destacaron por su potencial creador, quienes fueron tildados de tontos por sus maestros al demostrar ciertas características muy comunes en los individuos

creativos. Uno de ellos Thomas Alva Edison, que desde muy pequeño demostró un talento fuera de lo común, fue llamado “cabeza hueca” por su profesor, pero tuvo el apoyo de su madre para convertirse en el gran inventor que años más tarde sorprendió y revolucionó al mundo con sus grandes inventos.

Otro caso muy conocido es el de Albert Einstein, un genio incomprendido en su etapa escolar. Él comentaba que en la escuela le obligaban a memorizar la materia sin ninguna reflexión, peor aún no podía realizar preguntas o hablar con sus compañeros. En definitiva el sistema educativo no influyó en la genialidad de Einstein, por el contrario fue unos de sus tíos que prendió la llama de la curiosidad y el gusto por las matemáticas.

En esta nueva era educativa, de cambios e innovaciones se vuelve importante la inserción de la creatividad como un proceso completo e integral a todo nivel educativo, es decir de nada sirve fomentar el desarrollo de esta habilidad mediante ejercicios aislados que se realicen unas cuantas veces durante el periodo escolar y peor aún en algunas materias relacionadas con el arte.

Es así que en el nivel superior, la creatividad debe empezar a ser uno de los objetivos de todas las universidades como elemento principal para la formación de profesionales innovadores, originales, que tomen riesgos, que sean aptos para los desafíos que imponen las sociedades modernas, que afronten los problemas pero que además propongan soluciones.

Las universidades que propongan un desarrollo de la creatividad deberán realizar un cambio radical en sus currículos, pues no se puede conseguir el florecimiento de esta sobre las bases de un sistema que anteriormente anulaba el potencial creador de los estudiantes.

La educación en creatividad no solo depende de la modificación de la malla curricular de una carrera, sino que conlleva la transformación de un sinnúmero de aspectos que engloban el sistema educativo. Estos van desde el medio en el que

se desarrolla esta tarea, hasta el cambio de mentalidad del docente y las técnicas y estrategias metodológicas utilizadas en clase.

2.2.2.1 Entorno educativo para la creatividad

Un aspecto fundamental para el desarrollo del potencial creativo concierne al ambiente en el que se trabajará esta habilidad.

Un ambiente educativo que fomente la creatividad debe promover el respeto de cada uno de sus miembros y de las ideas que estos generen. Esto se logra evitando la crítica y dejando a un lado conceptos preconcebidos que cierren la posibilidad de encontrar respuestas innovadoras. La crítica es un “asesino” de la creatividad. Muchas personas para evitar sentirse criticadas prefieren seguir las ideas de otros aunque no estén de acuerdo con ellas.

De acuerdo con lo citado anteriormente un ambiente que permita el desarrollo de la creatividad debe ser un espacio que asegure la participación de sus individuos. Debe generar la suficiente confianza para que todos expongan sus aportes a determinados temas.

Se debe crear un ambiente donde se pueda trabajar con libertad, es difícil que la creatividad se potencialice con el uso de “camisas de fuerza”. Es importante aclarar que no nos referimos al libertinaje que para el proceso de enseñanza en creatividad pueda ser tan perjudicial como el exceso de rigidez.

Para la creatividad la motivación es intrínseca debe venir de cada uno de nosotros, esto solo se puede lograr cuando existe un verdadero gusto por lo que realizamos, si sentimos en verdadero deleite por lo que hacemos. Stenberg, citado por Zubiría dice:” No importa cuantos talentos posea una persona si no está

motivada para utilizarlos (...) Las personas creativas siempre aman lo que hacen.”

¹²

“El principio de la creatividad está constituido por las motivaciones intrínsecas. Las personas serán más creativas cuando se sientan motivadas por el interés, el gozo, la satisfacción, el reto que representa el trabajo mismo, y no por presiones externas.” ¹³

Barreras para la creatividad:

En cualquier medio podemos encontrar ciertas barreras de diferente índole que pueden afectar el desarrollo de la cualidad que estamos estudiando, hay que tener mucho cuidado de no producir este tipo de barreras en el ambiente de trabajo creatividad.

1. Pensar que existe una sola respuesta correcta. Enfocarse en una única respuesta impide la posibilidad de buscar nuevas e inusuales formas de llegar a soluciones.
2. Lo lógico: No tiene que ser todo lógico; existen muchas formas de ver e interpretar las cosas. “La creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que (...) resulte novedoso.” ¹⁴Torrance citado en *Hacia una pedagogía de la creatividad*.
3. Seguir las reglas: Las reglas son importantes, pero muchas veces se las puede modificar.
4. Ser práctico: la practicidad impide un la generación de ideas originales.

¹² Miguel de Zubiría Samper, *Psicología del talento y la creatividad*, Bogotá, Fundación Internacional de pedagogía conceptual Alberto Meraní, 2006, p.55

¹³ Teresa Amabile, *Creatividad y Educación*

¹⁴ Galia Sefchovich y Gilda Waisburg, *Hacia una pedagogía de la creatividad*, México, Editorial Trillas, 1987,

5. Evitar la ambigüedad: la ambigüedad da más trabajo al cerebro, lo obliga a realizar conexiones nuevas y por ende a encontrar ideas innovadoras.
6. Evitar equivocarse: los errores son necesarios para el aprendizaje, las personas que evitan fracasar, generalmente no prueban algo nuevo y no experimentan cosas desconocidas por temor a cometer errores.
7. Jugar es frívolo: el juego es uno de las técnicas que más propicia el uso de la imaginación, además que las personas disfrutan y se divierten.
8. Esta no es mi especialidad: se puede tomar ideas de diferentes áreas.
9. No seas loco: En las ideas absurdas y poco cuerdas podemos encontrar soluciones innovadoras, que probablemente no las encontraríamos en un espacio demasiado reflexivo.
10. No soy creativo: Esta es una de las barreras más comunes. La mayoría de personas pensamos que no poseemos esta facultad. Como lo hemos dicho anteriormente la tenemos y además podemos desarrollarla.
11. Sé inteligente: Hoy en día que estamos conscientes que existe múltiples inteligencias, la capacidad creadora enriquece mucho más la inteligencia de los seres humanos.

2.2.2 El docente creativo

En el proceso de potencialización de la creatividad en el espacio educativo, se vuelve fundamental la labor del profesor, es quién propiciará el espacio adecuado para el cultivo de esta cualidad o por el contrario, quien destruirá cualquier surgimiento de ésta.

Para empezar, no se necesita un maestro universitario especial para desarrollar la creatividad, lo importante es que todos los docentes sean conscientes del poder creativo que posee cada estudiante de manera innata. Debe ser hábil para

descubrir el potencial que tienen cada uno de ellos y no lo que pueden mostrar en un momento determinado. Además tiene que estar seguro de sus propias capacidades creativas. No se puede pretender formar personas creativas si el maestro no busca fomentar en si mismo este potencial.

Es muy importante que el profesor creativo conozca y disfrute plenamente la materia que imparte pero además que busque la continua actualización. Debe demostrar interés en la investigación de varios temas ligados a la asignatura que comparte con sus educandos. Esto será de mucha utilidad cuando sus alumnos formulen preguntas referentes a la materia o a algún tema en particular. Una característica que diferencia a este docente es que no solamente responde las preguntas sino que las realiza, motivando la curiosidad de toda el aula.

La curiosidad generará en el estudiante la inquietud de indagar en lo desconocido, de aventurarse en nuevos campos, investigará y sacará sus propias conclusiones, por ende esta acción estimula que el educando se responsabilice de su propio aprendizaje.

Un docente enfocado en la creatividad no le importa ser cuestionado por sus estudiantes, él está consciente de que no posee la verdad absoluta y construye el conocimiento mediante el aporte de todos. Ha dejado a un lado la imagen del profesor que habla durante horas mientras que los estudiantes escuchan. Por el contrario motiva la participación de los alumnos.

El educador que se orienta al desarrollo de la creatividad, respeta y promueve la tolerancia de las ideas de todos por más originales y absurdas que resulten, evita las críticas y burlas hacia sus educandos. No censura y crea un clima de confianza.

Flores Velazco expone:” corresponde al docente crear un ambiente humano que fomente las buenas relaciones, no solo del estudiante con el profesor, sino también las relaciones abiertas, de los estudiantes entre sí, en constante dinámica de grupo.”¹⁵

Como lo hemos expresado anteriormente, a pesar de que la creatividad no se genera mediante la motivación externa, es decir que no va a depender de ningún estímulo externo, ya sean premios, notas o puntos extras, el maestro necesita suscitar en el estudiante el deleite de lo que está aprendiendo (aprehendiendo) para que se dé la motivación intrínseca.

Además es fundamental que disfrute su labor como docente, que esté en constante capacitación en el campo de la didáctica, especialmente

En una estudio realizado a un grupo de docentes universitarios en México se pudo indagar lo siguiente: “los docentes creativos aceptan de buena forma las ideas de sus alumnos y suelen incorporar esas ideas en la estructura o secuencia del tema a tratar, asimismo, utilizan más ejemplos estimulantes para sus estudiantes, por lo que los profesores menos creativos eran más directos y toleraban mayor número de períodos de silencio y de confusión”.¹⁶

2.2.1 Métodos creativos

Existe una variedad de técnicas y métodos que dependerán de las edades y del grupo para realizarlas en clase.

Los ejercicios y técnicas que se utilizan para el desarrollo de la creatividad tienen numerosos objetivos, de los que se destaca:

- Aumentar la capacidad de generar ideas

¹⁵ Marco Hernán Flores Velazco, Técnica para el desarrollo de capacidades creativas, Perú, Editorial San Marcos, 1998

¹⁶

- Mejorar la capacidad de aplicar estas ideas
 - Mejorar la capacidad de afrontar los problemas
 - Liberar de ideas estereotipadas
 - Tomar decisiones adecuadas
1. **Ensanchadores de la mente** (Mind Expanders): Principalmente se basa en ejercicios de nivel básico, medio y avanzado que ayudan a pensar de manera diferente. No está creado para resolver problemas.
 Alguno de estos ejercicios puede ser completar la letra de una canción que hemos escuchado solo el comienzo, contar mentalmente las letras mayúsculas del alfabeto que contienen curvas, contar números de manera ascendente de dos en dos hasta llegar al cien y un sinnúmero de ejercicios más.
 2. **Brainstorming** o tormenta de ideas es una técnica inventada por Osborn. Como su nombre lo indica, se trata de proponer un sinnúmero de ideas a un determinado tema. Todas las ideas deben ser aceptadas sin importar lo extrañas y extravagantes que éstas puedan ser, es preponderante evitar emitir juicios o críticas.
 3. **Método Phillips 66** es una variación del brainstorming, con la diferencia que este resulta más estructurado. Se divide un grupo grande de personas en grupos de 6 quienes aportan ideas sobre un tema en particular durante 6 minutos, luego comparten con el resto de grupos.
 4. **Sinéctica** esta técnica fue inventada por William Gordon, etimológicamente se deriva del griego y significa “la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes”. Básicamente es hacer lo familiar extraño y lo extraño familiar. Se emplea la metáfora y las analogías para la búsqueda de ideas y soluciones.

5. **Pensamiento lateral** Creado por E. De Bono su propósito es el de generar ideas innovadoras mediante el uso de métodos provocativos. Esta técnica promueve el uso de diversos caminos para llegar a un punto que sería la solución del problema.

6. **Biónica:** Es el estudio detallado y metódico de seres orgánicos (animales, plantas, etc.) y sus mecanismos para la aplicación en varios ámbitos como la ingeniería, la arquitectura, la mecánica entre otras. En el área de la arquitectura y el diseño ha sido utilizada por varios arquitectos y diseñadores como es el caso del arquitecto valenciano Santiago Calatrava, quien ha creado varias obras inspiradas en la estructura del cuerpo humano o de los animales. Es el caso del edificio Turning Torso o de varias otras que se encuentran en diferentes lugares del mundo.

7. **Scamper:** técnica desarrollada por Bob Eberlee, a partir de ideas concebida por Osborn (brainstorming). Consiste en una lista de verificación generadora de ideas, que sugieren cambios a un producto, un servicio o un proceso. Scamper traducido del inglés significa carrera rápida
 - S substituir
 - C combinar
 - A adaptar
 - M Magnificar
 - P proponer otros usos
 - E eliminar
 - R reorganizarPara utilizar esta técnica se necesita identificar el elemento existe (producto, servicio, idea.). Luego se realiza una serie de preguntas con cada una de las palabras que forma scamper, por ejemplo, se plantea qué

se desea substituir de un objeto en particular, y así sucesivamente con el resto de palabras.

8. **Juegos:** Esta es una actividad excelente para fomentar la creatividad y es una de las mejores formas para construir un aprendizaje significativo. Desafortunadamente al llegar a la edad adulta la desechamos por considerarla infantil o en ocasiones las evitamos para evitar el desorden y el ruido que pensamos se puede generar con el juego.
9. **Rol playing:** EL juego de roles es una herramienta que alienta al uso de la imaginación, recrea posibles escenarios que sirven al estudiante a encontrar soluciones a problemas, acercándose a lo que puede pasar en la realidad.
10. **Lista de atributos:** Se realiza una lista de cualidades, propiedades y características de una persona, producto o concepto. Ayuda al desarrollo de la imaginación.

2.3. LA ARQUITECTURA INTERIOR

2.3.1 Conceptos

La arquitectura interior es una rama de la arquitectura, que se especializa en la creación, ambientación y remodelación de espacios interiores. Se trabaja en conjunto con arquitectos, ingenieros, diseñadores, entre otros profesionales para crear espacios óptimos para la estancia, trabajo, recreación y salud del ser humano.

2.3.2 Características

La Arquitectura interior se identifica por ser una carrera artística y creativa en la que se conjuga el aporte técnico y tecnológico con el fin de satisfacer los requerimientos espaciales del ser humano. Se caracteriza por ofrecer soluciones prácticas, funcionales y estéticas utilizando colores, luz, texturas, materiales y formas.

Esta profesión planifica los espacios de todas las edificaciones como son las de vivienda, oficinas, locales comerciales, hospitales, lugares de recreación y esparcimiento (teatros, bares, discotecas), hoteles y centros de educación logrando estancias más agradables para todos los usuarios.

Generalmente sigue un proceso que consta de diferentes pasos. El primer es la recopilación de la información, es decir se determina las necesidades, gustos y

deseos del cliente, para poder planificar el trabajo a realizar. Una vez obtenidos los datos el interiorista trabajará en su propuesta, en el presupuesto y en la presentación del proyecto para lo cual usará los programas informáticos CAD (diseño asistido por computador). Se escogen colores, materiales, mobiliario, acabados, etc.

Cuando el cliente aprueba el diseño, arquitecto interior planifica el trabajo. Proyecta el tiempo mediante un cronograma de trabajo y

La Arquitectura Interior es una carrera técnica, artística, humanística y creativa, focalizada en encontrar alternativas y soluciones funcionales y estéticas a los espacios interiores, mediante el cambio de uso de las edificaciones o la adaptación de estructuras existentes a nuevos requerimientos, con la aplicación de la tecnología, la teoría, los sistemas y la historia. Así también aporta en el diseño integral del espacio, desde el inicio de la planificación hasta el punto de la ejecución y la finalización para de esta manera evitar cambios que se pueden presentar en los casos que no se han realizado un estudio y planificación de interiorismo por parte de un profesional en esta rama.

2.3.3 Perfil Profesional y campo ocupacional

El arquitecto interiorista es un profesional de tercer nivel que tiene conocimientos artísticos, científicos y tecnológicos, que le permiten remodelar, distribuir, diseñar y decorar espacios interiores destinados para vivienda, comercio, servicio, diversión, entre otros para confort de quienes los utilicen.

El interiorista es una persona innovadora, líder, creativa, capaz de enfrentar los retos que demanda la sociedad globalizada.

El profesional en esta rama se podrá desempeñar como asesor de interiorismo, proyectista y ejecutor de proyectos de diseño, remodelación y decoración de espacios interiores.

Podrá trabajar en la dirección de empresas de arquitectura interior como también en el ejercicio libre de la profesión. También puede ofrecer el servicio de diseño especializado es decir que trabajan en diseño de muebles, en estudio de color

2.3.4 La Escuela de Arquitectura Interior en la Universidad de las Américas

La carrera de Arquitectura Interior se crea en 1995, un año después de la inauguración de la Universidad. Es la primera en ofrecer el título de arquitecto interiorista en el Ecuador.

Desde esa época la Escuela de Interiorismo ha tenido un considerable crecimiento debido a la demanda de profesionales de esta especialidad en nuestro país.

Actualmente forma parte de la Facultad de Arquitectura, la malla curricular tiene un tronco común lo que facilita la obtención de los dos títulos.

Los estudios de esta carrera en la Universidad de las Américas tienen una duración de 8 semestres y es de modalidad diurna.

La enseñanza aprendizaje se realiza mediante la aplicación de la teoría en base a la práctica y la experimentación.

En la actualidad tiene un convenio con el Instituto NABA de diseño de Milán ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de cursar uno o varios semestres en dicho centro de enseñanza.

Durante todos estos años, los estudiantes de la Escuela de Arquitectura Interior han obtenido premios y reconocimientos en concursos de diseño (en diversas especialidades) tanto a nivel nacional como internacional.

2.4. PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ARQUITECTURA INTERIOR DE LA UDLA

2.4.1. Estrategias metodológicas comúnmente utilizadas en la carrera de Arquitectura Interior de La UDLA.

2.4.1.1 El desarrollo de la creatividad en la asignatura plástica

Por las características mismas de la creatividad, ésta ha estado siempre ligada al arte. Para la mayoría de personas es una certeza que los artistas son seres creativos por naturaleza. Esto se debe, en parte al hecho de que cada obra de un pintor, un escultor, un arquitecto es una creación.

Gran parte de la formación de un arquitecto interiorista se basa en las asignaturas plásticas. De hecho es muy importante que sepamos transmitir nuestras ideas mediante el dibujo o el modelado. Los planos y las maquetas son las mejores “armas” al momento de vender nuestros diseños. Es nuestra manera de expresarnos, es nuestro lenguaje.

Si bien el dibujo, la pintura, la escultura y demás asignaturas promueven el uso de la imaginación y la fantasía no desarrollan de manera potencial el poder creativo de cada persona. Se debe ir más allá del simple hecho de pedir a los alumnos que dibujen, pinte o modelen. Se debe sacar el máximo de provecho es así que estas

pueden ser una herramienta interesante para explotar el potencial de los estudiantes manejen colores, volúmenes y materiales de forma diferente.

En este punto haremos un repaso por las diferentes materias plásticas que componen la malla curricular de la carrera de Arquitectura interior de la Universidad de las Américas.

En dibujo natural, los estudiantes pueden dar rienda suelta a su imaginación, ellos aprenden a percibir los diferentes elementos de manera que puedan repetirlos y plasmarlos de la forma que ellos lo han asimilado.

Es importante señalar la importancia de las materias de Diseño Básico, proyectos y diseños del mueble para utilización de la creatividad de los estudiantes. Lógicamente en estas asignaturas los docentes deben realizar sus propias creaciones dependiendo del nivel en el que se encuentren.

En **Diseño Básico**, materia de primer semestre, el alumno debe realizar una serie de trabajos donde aplique los conceptos, leyes y categorías de la composición. Se utiliza como base las leyes de la Gestalt (ley de fondo y forma, ley de proximidad, ley del cierre, y otras). Ellos deben utilizar la imaginación para componer un espacio bi-dimensional tomando en cuenta las leyes de fondo y forma, semejanza y diferencia, proximidad entre otras, utilizando diversos materiales como cartulinas de colores, marcadores, lápices de colores entre otros. En muchas ocasiones se les propone un tema que ellos deben sintetizar de acuerdo al contenido que se esté estudiando. Por ejemplo, al momento que se analiza la categoría del ritmo, los estudiantes deben representar mediante el uso de la creatividad y de la imaginación, el ritmo del corazón, del día y la noche, de los pasos.

Otro ejercicio que resulta muy interesante para el desarrollo de la creatividad en esta asignatura es la abstracción de alguna edificación famosa sea internacional o nacional y la representación que los muchachos logren de acuerdo a su interpretación mediante el uso de módulos. Finalmente cuando el estudiante ya ha comprendido el manejo del espacio bi-dimensional (es decir el uso del espacio en una hoja o cartulina), se le pide que trabaje en espacios tridimensionales, lo que supone un reto adicional al incorporar diferentes volúmenes y materiales diferentes como la balsa, cartones, alambres, plastilina. El simple hecho de pasar de materiales conocidos (hojas, marcadores, lápices de colores) a materiales nuevos como los citados anteriormente, promueve en el estudiante el uso de la imaginación y la creatividad.

La materia de **Proyecto** se desarrolla en varios niveles. Es la base medular de la carrera ya que es en esta materia que los estudiantes aprenden a diseñar y manejar los espacios interiores.

Dependiendo del nivel, los ambientes a diseñar van tomando mayor dificultad. Se empieza con espacios de pocos metros como suites y mini departamentos para ir aumentando la dificultad y el metraje a medida que los alumnos van adquiriendo más destreza. Los temas son de diferente índole como por ejemplo oficinas, locales comerciales, centros de diversión y recreación, además de viviendas. Por último ya en etapas finales de la carrera realizan grandes proyectos como centros comerciales, aeropuertos, hospitales, etc.

Es interesante ver como el estudiante va desarrollando la creatividad al dar solución a las demandas planteadas. En este contexto los docentes pueden y deberían desarrollar ideas creativas que no solo satisfagan las exigencias espaciales, sino que proponga un concepto innovador y diferente a lo que generalmente estamos acostumbrados.

Además muchos de los profesores de esta materia piden a sus estudiantes algún componente extra que exija el uso de ideas innovadoras. Por ejemplo restaurantes temáticos, departamentos para un cliente con algún gusto en particular o necesidades diferentes (casas para personas con discapacidad).

Diseño del mueble es otra de las materias que el estudiante pone al límite su creatividad. Esta materia es interesante porque conjuga algunas materias técnicas como es la ergonomía o materiales con el diseño. Podemos ver como estas materias técnicas sirven como apalancamiento de la creatividad cuando está trabajada en conjunto con otras materias con es el diseño del mueble.

En esta asignatura el profesor pone a prueba no solo los conocimientos de los estudiantes para proponer creaciones que sean funcionales y cómodas, sino también la imaginación y la creatividad. Por ejemplo una propuesta original para una silla se basó en la forma y función de la columna vertebral o un mueble infantil inspirado en caramelos y chupetes. Además cada una de las obras de los muchachos debe ser bautizada con un nombre que la identifique. Estos nombres dan muestra de mucha creatividad e ingenio.

Para un arquitecto interiorista es muy importante dominar el dibujo a mano ya que representa una manera de expresar las ideas a los clientes, un lenguaje.

Por esta razón desde los primeros años se promueve el desarrollo de esta habilidad, mediante el uso de diferentes materiales algunos de ellos comunes y otros muy novedosos. Esto se trabaja en la asignatura de **Dibujo Natural**, que por su naturaleza permite manejar técnicas prácticas que en el proceso y la ejecución los estudiantes aprenden la teoría.

En **Color**, se trabajó toda la teoría mediante la aplicación práctica. Los estudiantes comienzan aprendiendo cuáles son los colores primarios, y como por la mezcla de estos pueden obtener los colores secundarios. De esta manera ya se encuentran en condiciones de confeccionar los propios círculos cromáticos y comprender cuáles son los colores análogos y opuestos. Luego de manejar correctamente la mezcla de colores, gamas y matices, los docentes plasman sus conocimientos en perspectivas de espacios interiores. En un mismo ambiente, ellos deben dar varias alternativas de combinación de colores que sean armónicos y se destaquen en las decoraciones.

Las presentaciones de los proyectos de interiorismo son las herramientas más útiles al momento de “vender” las ideas a los clientes. Por este motivo, **Técnicas de presentación** permiten a los estudiantes diseñar láminas que impriman un sello personal y creativo a cada uno de sus diseños. En esta materia se juega con los colores de las láminas, la ubicación y el diseño de las letras, el uso de diferentes materiales como acuarela, tintas, lápices de colores, marcadores y la aplicación de técnicas artísticas. Todos los trabajos que se hacen son prácticos y a mano. Los estudiantes moldean sus ideas con la ayuda del profesor quién los guía en el uso correcto de las formas, los colores y materiales.

Maquetería, enseña a los estudiantes las diferentes técnicas para la realización de una maqueta. Se aprende a utilizar varios materiales y a conocer las características de cada uno de estos. Se incentiva a la búsqueda de materiales que se asemejen o den la característica de los materiales reales.

2.4.2 Estrategias metodológicas utilizadas en las materias técnicas y teóricas

Por el concepto de educación que hemos venido arrastrando de generaciones anteriores, al contrario del caso anterior, tenemos la idea errada de que en las asignaturas técnicas no podemos desarrollar el poder creador.

Las materias técnicas exigen el aprendizaje de un cúmulo de información, por ende estamos acostumbrados a asociarlas con la lógica. Es así que parece casi una contradicción fomentar el uso de la creatividad en estas asignaturas.

Estamos acostumbrados que las fórmulas, las leyes, los datos técnicos, las fechas y reglas que comportan estas materias, sean “dictadas”

En un grupo focal realizado a los estudiantes de la carrera de Arquitectura Interior de la Universidad de las Américas para esta investigación, expresaron que les parecía difícil que en materias como las matemáticas, la geometría analítica, criterio estructural, materiales, entre otras puedan utilizar técnicas que generalmente se aplican en las materias plásticas.

Según estos estudiantes lo que comúnmente utilizan algunos docentes es el método expositivo, que resulta monótono. Muchas veces a esta exposición le siguen algunos ejercicios que los estudiantes deben realizar como tarea individual o grupal.

Algunas de las materias técnicas de la carrera de arquitectura interior en la UDLA son:

En la asignatura de **Materiales** los estudiantes aprenden sobre las características de diversos materiales de la construcción y la decoración como son los revestimientos de pisos y paredes, acabados decorativos, ventanas, puertas y demás. Esta materia se presta para la investigación y no solo de libros o del internet, pero sobre todo de lo que ofrece el mercado nacional. Por eso, las visitas a empresas que comercializan estos productos son un recurso necesario, además

las salidas de campo a construcciones permiten tener una mejor comprensión de las cualidades y reacciones de los materiales expuestos a diferentes elementos.

La diferencia entre un decorador o un diseñador con un arquitecto interiorista es que estos últimos deben tener una noción correcta de las estructuras que intervienen en una edificación. Por esta razón **Criterio estructural**, permite al estudiante establecer los lineamientos adecuados para evitar o corregir fallas estructurales en los diseños que ellos trabajen. Esta materia involucra muchos cálculos de pesos, resistencias y condiciones de cargas, así como los materiales para obra gruesa como son el hormigón y el concreto y los empalmes de acero. Se trabaja mediante la explicación del profesor para posteriormente trabajar en ejercicios

Un espacio cómodo y funcional implica que haya un buen uso del sonido y de la temperatura. El arquitecto interiorista debe saber algunas fórmulas que le permitirán aplicar correctamente en las obras de interiorismo. La asignatura de **Climatización y acústica** se encarga de esto. Por ejemplo es importante que conozcan la velocidad de propagación de las ondas con relación a los materiales, fórmulas para cálculo de presión sonora, frecuencias de sonidos y fundamentos de la acústica. Los estudiantes sintetizan esta teoría apoyados en ejercicios de cálculos o problemas que presenta el profesor.

Así también en climatización se estudia el efecto de diversa situaciones climáticas en los ambientes y los elementos que permiten ayudar a su control.

Para estas dos materias se utiliza los proyectos como técnica de aprendizaje.

En **Textiles** se inicia con el estudio de las fibras como materia prima de los textiles, los tipos de telas para decoración y su utilización en cortinería, tapizado y lencería de casa. También se revisa todo lo referente a alfombras y cueros.

En esta asignatura se combina la teoría con trabajos que permitan al estudiante comprender de mejor manera la utilización de los textiles mediante la aplicación. Algunos de estos ejercicios que se realizan por ejemplo observando la reacción de las fibras al ser expuestas a diferentes condiciones de uso y conservación. De igual manera se elaboran unos sencillos telares que permiten que los estudiantes comprendan las fases de la producción textil y los tipos de tejidos que se pueden elaborar. Otras tareas que ellos ejecutan es el tapizado del asiento de una silla.

Para cada una de las evaluaciones se trabaja en un proyecto en el que los docentes realizan una propuesta textil para espacios residenciales principalmente ya que permiten un mejor desarrollo de los coordinados textiles que ellos presentarán de acuerdo a las necesidades de los clientes.

Luminotecnia es una disciplina que puede resultar complicada y tediosa por la cantidad de fórmulas que se debe manejar para calcular lúmenes y luxes, conocimientos necesarios para diseñar espacios bien iluminados. Para aplicar toda la teoría se utilizan proyectos de diferentes magnitudes en los que los alumnos pueden proponer sus soluciones de iluminación basados en lo que ellos hayan aprendido en clase. De igual manera, la iluminación da la posibilidad de crear diversas ambientaciones. Por esta razón los estudiantes no solo deben buscar la mejor opción para iluminarlo sino también debe comprender que la iluminación es un potente elemento decorativo. Es por esto que se estudia casos donde los ambientes

Al igual que las materias citadas anteriormente, en **Instalaciones Sanitarias** se debe manejar muchos términos y conocer una cantidad de normas que servirán para un buen montaje de las instalaciones de agua. El docente que enseña esta asignatura trabaja de manera lúdica el procedimiento para ensamblaje de las

tuberías. Los estudiantes deben formar un muñeco de ciertas características indicadas por el profesor utilizando los tubos, las “yes” y los codos que comúnmente se usan en esta disciplina. A parte de aprender la importancia de un empalme correcto, ellos crean, juegan y se relacionan con estos elementos. Además se realizan ejercicios donde los estudiantes deben buscar las mejores opciones de instalación que permitan tener diseños funcionales y prácticos y sobre todo que permiten obtener un manejo apropiado de los materiales.

Historia de la arquitectura y de los estilos, es una asignatura en la cual se aprenden muchos datos, fecha y épocas. Estos son necesarios para poder distinguir las características de cada estilo según su época. Pero la construcción del conocimiento no se queda en la mera memorización de la información. Tras una entrevista con la docente que maneja esta materia, fue muy grato conocer que para la mejor asimilación de la teoría los estudiantes deben realizar maquetas interpretativas de las obras arquitectónicas más relevantes de cada época y de cada uno de los estilos. Para esto, primero ellos deben realizar una investigación del estilo o la obra en estudio, para luego aplicar en maquetas de estudio.

Ergonomía da al estudiante las herramientas necesarias para que el pueda diseñar espacios cómodos de acuerdo a la estructura del cuerpo humano y las medidas que pueden variar con relación a los individuos. Se utiliza los datos del Modulo y de percentiles. Esta materia se trabaja en conjunto principalmente con las materias de Diseño del Mueble y Proyectos, mediante la aplicación en trabajos en estas asignaturas.

3.2 Dibujo técnico y asistido por computadora

Para un arquitecto interiorista es muy importante dominar el dibujo tanto a mano alzada o con técnica ya que representa una manera de expresar las ideas a los clientes, es para todos nosotros un lenguaje.

Por esta razón desde los primeros años se promueve el desarrollo de esta habilidad, mediante el uso de diferentes materiales algunos de ellos comunes y otros muy novedosos. Esto se trabaja en la asignatura de **dibujo natural**, que por su naturaleza permite manejar técnicas prácticas que en el proceso y la ejecución los estudiantes aprenden la teoría.

Saber dibujar involucra entender el uso de distintos planos y los ejes que son indispensables para proyectar planos y perspectivas. El **Dibujo Técnico** proporciona a los estudiantes los conocimientos básicos indispensables para comprender los espacios bi y tri dimensionales. A pesar de que es una materia que involucra el dibujo, también conlleva mucha teoría. Pero básicamente se aprende mediante la práctica. El docente explica mediante dibujos que realiza en el pizarrón para demostrar la técnica que deben utilizar en sus dibujos.

Con los conocimientos adquiridos en la asignatura anterior los alumnos pueden seguir con la materia de dibujo arquitectónico. Es en esta que los chicos aprenden los dibujos que son propios de la carrera, es decir todos los dibujos como planos, cortes, alzados y los diferentes tipos de perspectivas.

De igual manera se realiza todo de manera práctica. Los estudiantes deben dibujar las perspectivas utilizando las técnicas enseñadas por el profesor. Generalmente se coordina con los profesores de la materia de proyectos para que los dicentes realicen los planos de los espacios que estén trabajando.

Al momento que ellos ya dominen el dibujo de perspectivas realizadas a mano pueden empezar a dibujar asistidos por programas de computación como el autocad y el 3D max.

En los tiempos actuales, estas herramientas tecnológicas propias del área del diseño, son de gran importancia, no solo porque simplifican el trabajo sino también por la calidad que se logra en las presentaciones.

El autocad es un programa que permite realizar planos en dos dimensiones y perspectivas tridimensionales. El docente antes de poder utilizar este programa debe tener un buen criterio espacial que se logra a través de las materias de Geometría descriptiva y de Dibujo técnico. Por esta razón es importante que exista un dominio de estas materias además del dibujo a mano que se realiza en la asignatura de Dibujo Natural.

Estas dos herramientas se trabajan mediante la práctica y la aplicación en los proyectos de otras materias. En este punto la coordinación entre los profesores de las diferentes materias es muy importante.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que se aplicó en la tesis es correlacional ya que se estudia la relación existente entre las dos variables presentadas.

3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se tomó en cuenta los siguientes métodos de investigación:

- **Método Deductivo:** Se utilizó este método partiendo desde los datos generales que se han tomado para la presente investigación hasta llegar a casos particulares que se puedan presentar en la enseñanza de las asignaturas de la Carrera de Arquitectura Interior.
- **Método Inductivo:** Se partió del análisis de casos particulares de la metodología de enseñanza utilizada por los docentes de Arquitectura Interior para determinar la incidencia de estos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Interiorismo de la UDLA.
- **Método Analítico:** Mediante este método se pretendió estudiar de manera individual las metodologías de enseñanza que los profesores de interiorismo utilizan en el aula para determinar la incidencia de estas en el desarrollo de la creatividad de los docentes.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas con los diferentes instrumentos de apoyo.

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
• Encuestas	• Cuestionarios
• Entrevista	• Guía de entrevista
• Observación participante	• Guía de observación. • Cuaderno de campo

3.4 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para recolectar la información para la investigación se empleó las siguientes técnicas:

- Entrevista personal estructurada a los profesores para indagar la posición de estos al uso de métodos que apoyen el desarrollo creativo de sus alumnos. Se utilizó un cuestionario guía y se aplicó a una muestra de los profesores de varias materias de manera aleatoria
- Encuestas a los estudiantes para establecer la opinión de estos en cuanto al desarrollo de la creatividad adquirido durante su formación. Se empleó un cuestionario
- Focus group a un grupo de estudiantes de diferentes semestres para conocer su posición frente a las metodologías utilizadas por sus profesores

Una vez recolectados los datos se procedió a organizar la información y los datos y se transcribió las grabaciones para poderlos analizar.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 POBLACIÓN

La población o universo que se determinó para el presente estudio, está compuesta por los estudiantes y docentes de la Escuela de Arquitectura Interior de la Universidad de las Américas Quito. El total de estudiantes fue de 177 personas y el de docentes fue de 35.

3.5.2 MUESTRA

Al ser un número de 177 estudiantes y 35 docentes no se tomó una muestra y se estudió la población total.

Se prestó especial atención en la construcción de estos instrumentos tomando en cuenta el análisis de factores para determinar su validez.

3.6 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

La aplicación de estrategias metodológicas no tradicionales (alternativas) por parte de los docentes de la carrera de Arquitectura Interior de la UDLA, incidirá en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

3.7 HIPÓTESIS NULA

La aplicación de estrategias metodológicas no tradicionales (alternativas) por parte de los docentes de la carrera de Arquitectura Interior de la UDLA, no incidirá en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

3.8 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

3.8.1 Variable independiente: metodología de enseñanza aprendizaje

3.8.2 Variable dependiente: desarrollo de la creatividad

3.9 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEM	INSTRUMENTOS
<p>Independiente: Metodología de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>Sistema de acciones o conjunto de actividades del profesor y sus estudiantes, organizadas y planificadas por el docente con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos didácticos • Técnicas • Instrumentos • Procedimientos 	<p>Utilización de métodos tradicionales y alternativos.</p> <p>Uso de técnicas tradicionales y alternativos.</p> <p>Uso de instrumentos tradicionales y alternativos</p> <p>Procedimientos que se utilizan en el aula</p>	<p>-¿Cuáles son los métodos didácticos innovadores que los docentes de Interiorismo utilizan en el aula?</p> <p>-¿Qué técnicas de enseñanza aprendizaje apoyan al desarrollo de la creatividad?</p> <p>-¿Qué instrumentos son idóneos para promover el desarrollo de la creatividad de los estudiantes?</p>	<p>Guías de observación Grabadora Cuaderno de campo</p> <p>Guía de entrevista</p> <p>Cuestionario</p> <p>Cuestionario Guía de observación</p>

3.10 MARCO CONCEPTUAL

- **METODOLOGÍA:** “Conjunto de decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica en el aula, el papel que juegan los alumnos y maestros, la utilización de los medios y recursos, los tipos de actividades, la organización de tiempo y espacios, los agrupamientos, la secuenciación y tipos de tareas entre otros aspectos.” Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE <http://www.waece.org/diccionarios/index.php>

- **ENSEÑANZA:** “Proceso organizado que abarca la transmisión del contenido de la instrucción y el aprendizaje, así como la apropiación activa por parte del alumno.”

“Proceso de dirección de la actividad cognoscitiva del educando, para posibilitar en este la asimilación de conocimientos, hábitos y habilidades.” Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE <http://www.waece.org/diccionarios/index.php>

- **APRENDIZAJE:** “Interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos, cuando un conocimiento nuevo se integra en los esquemas de conocimiento previos llegando incluso a modificarlos, para lo cual el individuo tiene que ser capaz de establecer relaciones significativas entre el conocimiento nuevo y los que ya posee.” Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE <http://www.waece.org/diccionarios/index.php>

- **METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE:** “Sistema de acciones o conjunto de actividades del profesor y sus estudiantes , organizadas y planificadas por el docente con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los estudiantes” Espacio interuniversitario de recursos para el EEES <http://www.recursoseees.uji.es/fichas/fc9.pdf>
- **CREATIVIDAD:** "Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades” Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998)
- **DESARROLLO:** “Acrecentar, dar crecimiento a algo de orden físico, intelectual o moral”. <http://buscon.rae.es/drael/>
- **ARQUITECTURA INTERIOR:** rama de la arquitectura que interviene en espacios interiores. Se encarga de diseñar, distribuir, ambientar y decorar los ambientes sean estos de vivienda, comercio, salud, diversión entre otros.

CAPÍTULO IV

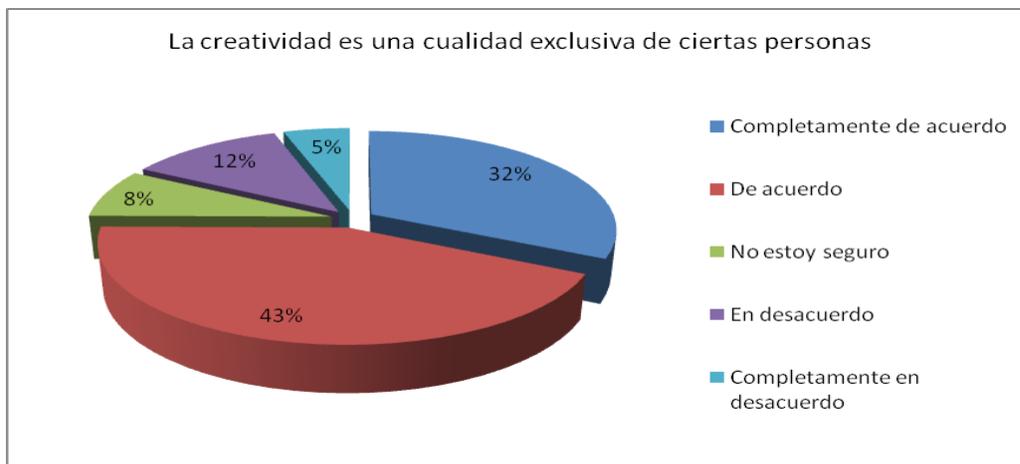
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Tabulación de datos y representación gráfica

4.1.1 Análisis e interpretación de resultados de encuestas a estudiantes

1. La creatividad es una cualidad exclusiva de ciertas personas

ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	57	32
De acuerdo	76	43
No estoy seguro	14	8
En desacuerdo	21	12
Completamente en desacuerdo	9	5



El 32% de los estudiantes de interiorismo encuestados está completamente de acuerdo que la creatividad es una cualidad exclusiva de ciertos individuos; el 43% está de acuerdo; el 8% no está seguro; el 12% en desacuerdo y el 5% totalmente en desacuerdo. Por ende, según los datos analizados podemos ver que los estudiantes piensan que la creatividad es una habilidad que la poseen exclusivamente algunas personas, por lo tanto esto puede desencadenar en que muchos de ellos consideren que carezcan de esta cualidad y puedan sentirse desmotivados al creer que no pueden aportar como otras personas que consideren creativos.

2. ¿Se puede desarrollar la creatividad?

ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	97	55
De acuerdo	71	40
No estoy seguro	9	5
En desacuerdo		0
Completamente en desacuerdo		0



El 55% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que la creatividad se puede desarrollar, el 40% está de acuerdo, es decir que el 95% cree que se puede desarrollar la creatividad y el 5% no está seguro. Vemos que casi la totalidad de los estudiantes piensa que se puede desarrollar la creatividad a pesar de que en el ítem anterior opinaron que solo ciertas personas posean esta cualidad. Entonces podemos decir que aunque los estudiantes consideren que no posean esta habilidad, ellos están conscientes de que pueden desarrollarla, por lo que es preponderante que realicen actividades enfocadas a estimular el potencial creador de cada uno de ellos y de esta manera que sientan una mayor motivación a la hora de aportar ideas innovadoras.

3. La creatividad es una destreza que debe manejar el arquitecto interior ¿qué tan importante considera usted a esta cualidad en su futuro desempeño

profesional?

ITEM	FRECUENCIA	%
Muy importante	141	80
Importante	33	19
Más o menos importante	2	1
Poco importante		0
Nada importante	1	1

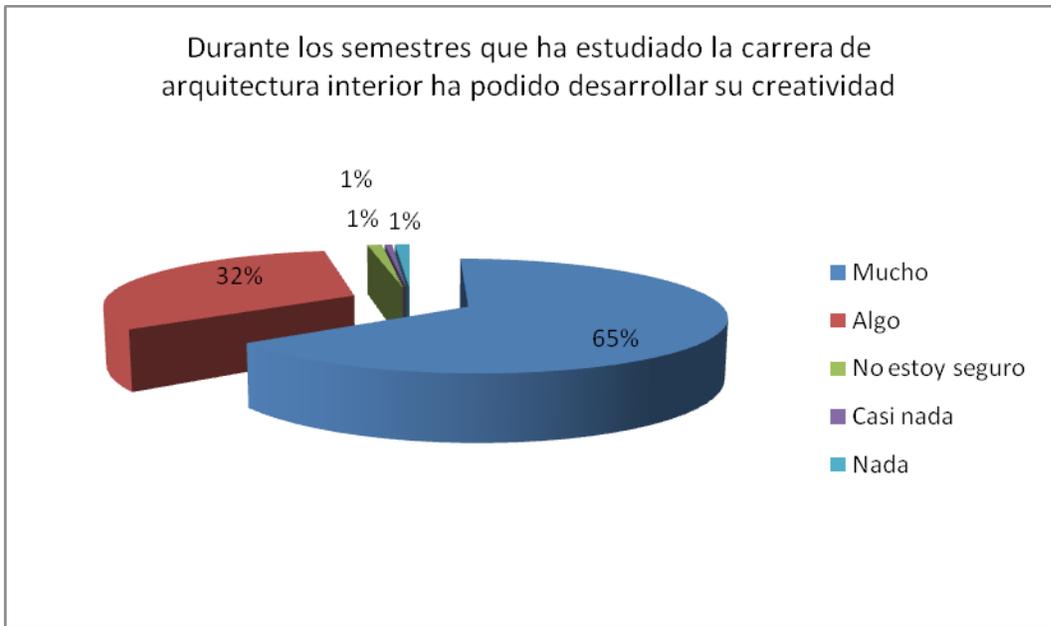


El 40% de los estudiantes encuestados opina que la creatividad es una destreza muy importante que los arquitectos interioristas deben manejar; el 19% dice que es importante y por último menos del 2% piensa que es más o menos importante o nada importante para su desempeño profesional; por ende, un elevado número de estudiantes encuestados considera bastante importante la creatividad como una cualidad que necesitará para su desempeño profesional, por lo tanto es una habilidad que ellos deben saber utilizarla y desarrollarla no solo en el diseño de espacios interiores, sino en varios aspectos que engloba la profesión de interiorismo como son los detalles técnicos por ejemplo en climatización y acústica, iluminación entre otras.

4. Durante los semestres que ha estudiado la carrera de arquitectura interior ha podido desarrollar su creatividad

ITEM	FRECUENCIA	%
Mucho	115	65

Algo	57	32
No estoy seguro	2	1
Casi nada	1	1
Nada	2	1

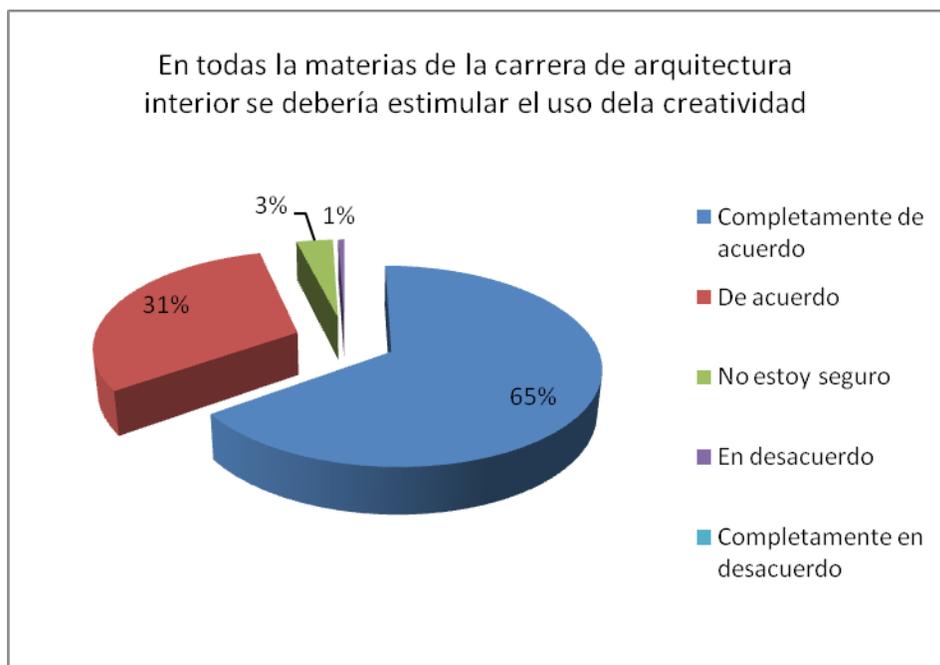


El 65 % de los estudiantes manifiesta que durante los semestres de estudio ha desarrollado mucho la creatividad; el 32% algo y el 3% restante se divide entre no está seguro, casi nada y nada con 1% respectivamente. Es decir que los estudiantes sienten que el desarrollo de la creatividad ha sido bastante significativo. Hay que observar que algunos manifiestan que la han desarrollado de menor manera. Y finalmente y aunque en un número poco importante existen estudiantes que creen que el desarrollo de la creatividad ha sido poco revelador. Por este motivo es importante analizar qué aspectos dificultan acrecentar esta habilidad.

5. En todas la materias de la carrera de arquitectura interior se debería estimular el uso de la creatividad

ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	116	66

De acuerdo	55	31
No estoy seguro	6	3
En desacuerdo	1	1
Completamente en desacuerdo	0	0

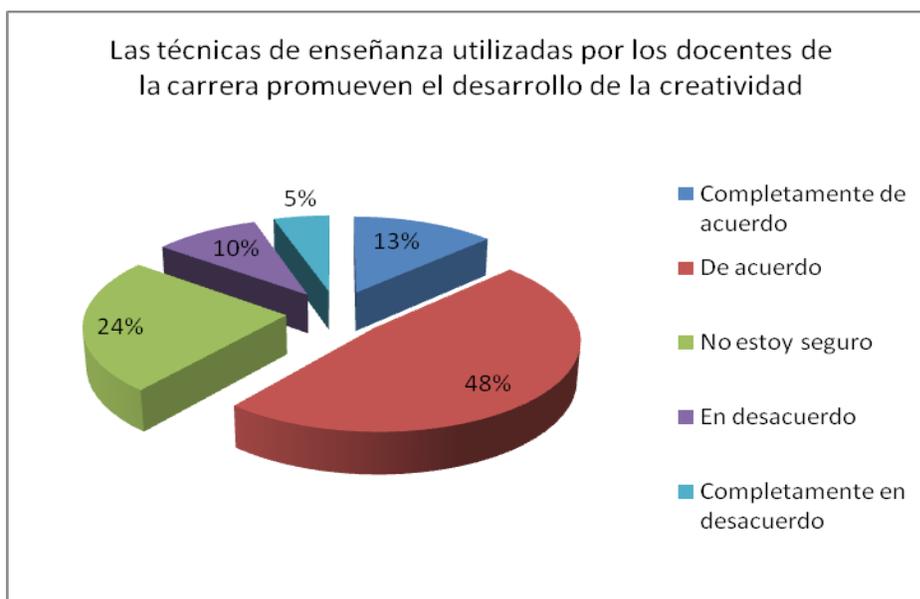


El 65% de los estudiantes manifiesta que está completamente de acuerdo en que en todas las materias de la carrera se debería estimular el uso de la creatividad; el 31 % está de acuerdo; el 3% no está seguro y tan solo el 1% está en desacuerdo. Por esta razón podemos anotar que la mayoría de estudiantes de la carrera manifiestan que es posible estimular el uso de la creatividad en todas las materias, es decir que para ellos no solo en las disciplinas plásticas se debería fomentar su uso. A este alto porcentaje podemos añadir las personas que están de acuerdo, por lo tanto casi la totalidad de los estudiantes consideran que todas las asignaturas impartidas en la carrera pueden perfeccionar los niveles de esta facultad.

6. Las técnicas de enseñanza utilizadas por los docentes de la carrera promueven el desarrollo de la creatividad

ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	23	13
De acuerdo	85	48

No estoy seguro	43	24
En desacuerdo	17	10
Completamente en desacuerdo	9	5



En cuanto a que las técnicas utilizadas por los docentes promuevan el desarrollo de la creatividad, el 13 % de los estudiantes opina estar completamente de acuerdo, el 48% está de acuerdo; el 24% no está seguro; el 10% está en desacuerdo y el 5% completamente en desacuerdo. Es decir que los encuestados piensan que las técnicas de enseñanza utilizadas por los docentes si ayudan al desarrollo de la creatividad. Vale anotar que los tres últimos ítems corresponden a los estudiantes que opinan que las técnicas no motivan el desarrollo de la creatividad. De tal manera que según la precepción de más de un tercio de los estudiantes, los docentes no emplean las técnicas adecuadas para el desarrollo de la creatividad y deberían hacerlo.

7. ¿En sus trabajos propone ideas creativas?

8.

ITEM	FRECUENCIA	%
Siempre	63	36
Casi siempre	93	52
A veces	21	12
Casi nunca		

Nunca		
-------	--	--

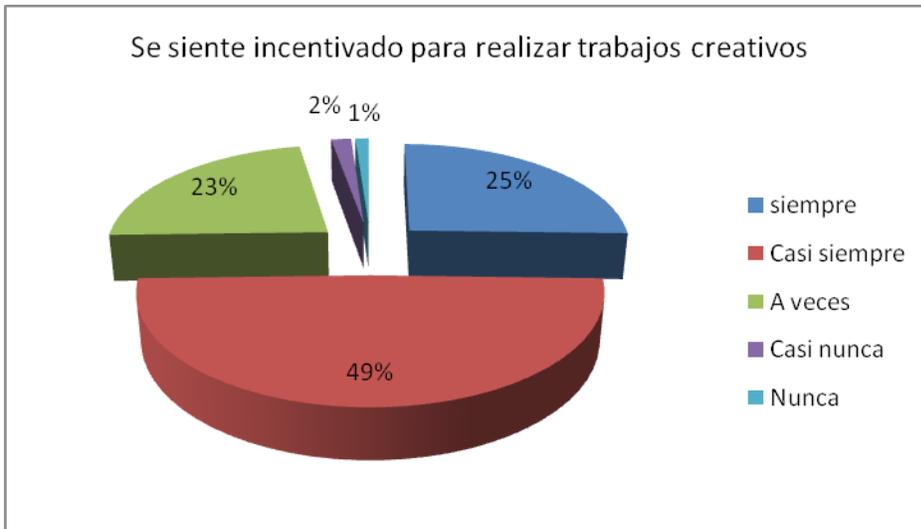


El 36% de los estudiantes siempre propone ideas creativas en sus trabajos, el 52% lo hace casi siempre y el 12% dice hacerlo algunas veces.

Los estudiantes en su mayoría, manifiestan que siempre aplican ideas creativas en sus trabajos, por lo tanto estos estudiantes utilizan la creatividad en todos los trabajos que realizan de las diferentes materias. Algunos de los estudiantes lo hacen regularmente. Y otros solo propone ideas creativas a veces, es decir que habría que motivar mucho más a este grupo en el uso de ideas innovadoras.

8 ¿se siente incentivado a realizar trabajos creativos?

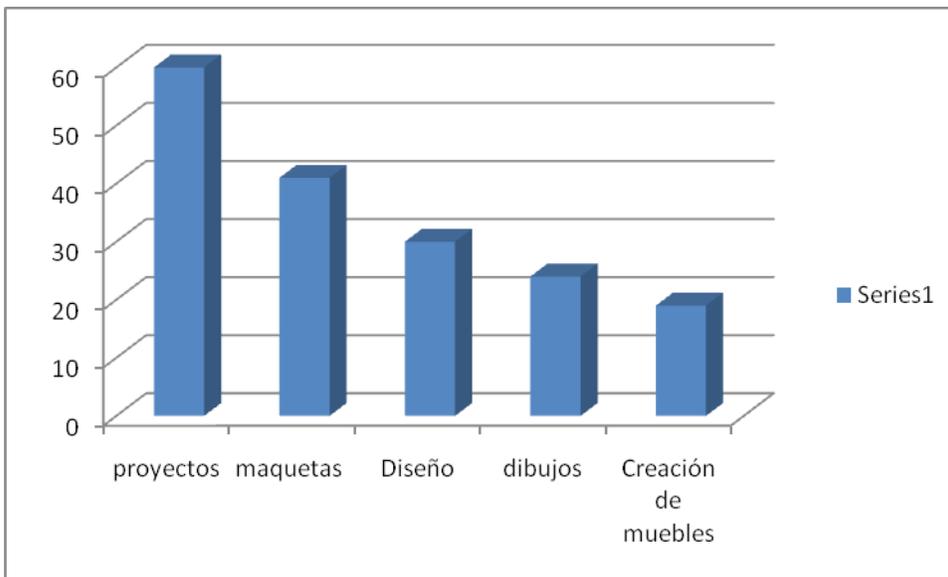
ITEM	FRECUENCIA	%
siempre	45	25
Casi siempre	87	49
A veces	40	23
Casi nunca	3	2
Nunca	2	1



El 25% de los estudiantes siempre se siente incentivado para realizar trabajos creativos; el 49% casi siempre; el 23% a veces; el 2% casi nunca y el 1% nunca se siente incentivado. Es decir que los estudiantes encuestados consideran que siempre se sienten incentivados a realizar trabajo creativos, la mayoría de estos, se sienten la mayor parte del tiempo motivados, y un grupo menor manifiestan que solo a veces. Por consiguiente podemos decir que falta mayor motivación al momento de realizar propuestas creativas en sus trabajos, que al hacerlo lograrían resultados innovadores. En este sentido es muy importante la labor del profesor.

9. Cite tres actividades propuestas por sus docentes que considere han desarrollado su creatividad

Proyectos	60
Maquetas	41
Diseño	30
Dibujos	24
Creación de muebles	19

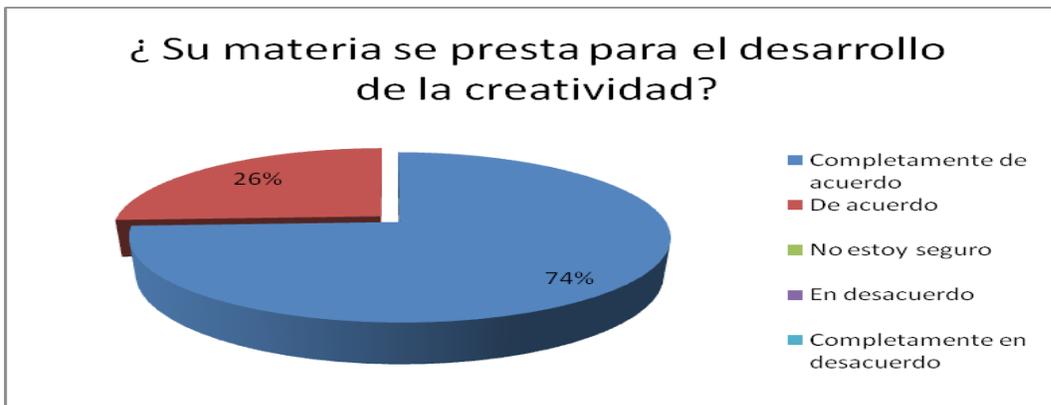


Las actividades propuestas por los docentes que más citaron los estudiantes fueron: proyectos, maquetas, diseño, dibujos y creación de muebles. Siendo los proyectos los que presentan una mayor aceptación por parte de los docentes. Por ende, mediante estos resultados podemos evidenciar que existe un vínculo muy marcado entre las materias plásticas y el desarrollo de la creatividad.

4.1.2 Análisis e interpretación de resultados de encuesta realizada a profesores

1. ¿Su materia se presta para el desarrollo de la creatividad?

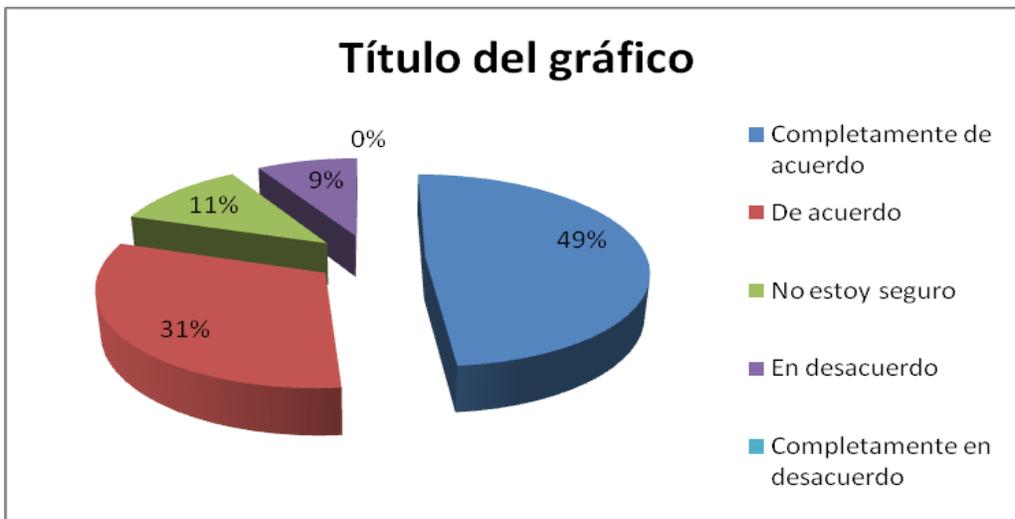
ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	26	74
De acuerdo	9	26
No estoy seguro	0	0
En desacuerdo	0	0
Completamente en desacuerdo	0	0



De acuerdo a los resultados obtenidos podemos apreciar que un alto porcentaje de de los docentes (74%) está completamente de acuerdo que su materia se presta para el desarrollo de la creatividad , mientras que el 26% restante esta de acuerdo. Según datos obtenidos la totalidad de los docentes piensan que su materia impartida en la carrera apoya el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, es decir que el cualquier asignatura se puede aplicar ejercicios que promuevan la creatividad.

2. ¿En Todas las materias de la carrera de arquitectura interior se puede desarrollar la creatividad?

ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	17	49
De acuerdo	11	31
No estoy seguro	4	11
En desacuerdo	3	9
Completamente en desacuerdo	0	0



De acuerdo a los datos que observamos en la gráfica anterior vemos que de los 35 profesores encuestados, El 49% está completamente de acuerdo que todas las materias impartidas en la carrera de interiorismo se presta para el desarrollo de la creatividad, seguido del 31% que opina estar de acuerdo, mientras que el 11% no está seguro y el 9% cree que no se puede desarrollar la creatividad en todas las materias de arquitectura interior. Es importante comparar las respuestas con la pregunta anterior. A pesar de que todos los docentes concuerdan que su materia apoya el desarrollo de la creatividad, en este ítem por el contrario existe un grupo de profesores que piensa que no todas las materias pueden ayudar al desarrollo de la creatividad.

3. ¿Las habilidades innatas de los estudiantes se podrían potencializar a través de la creatividad?

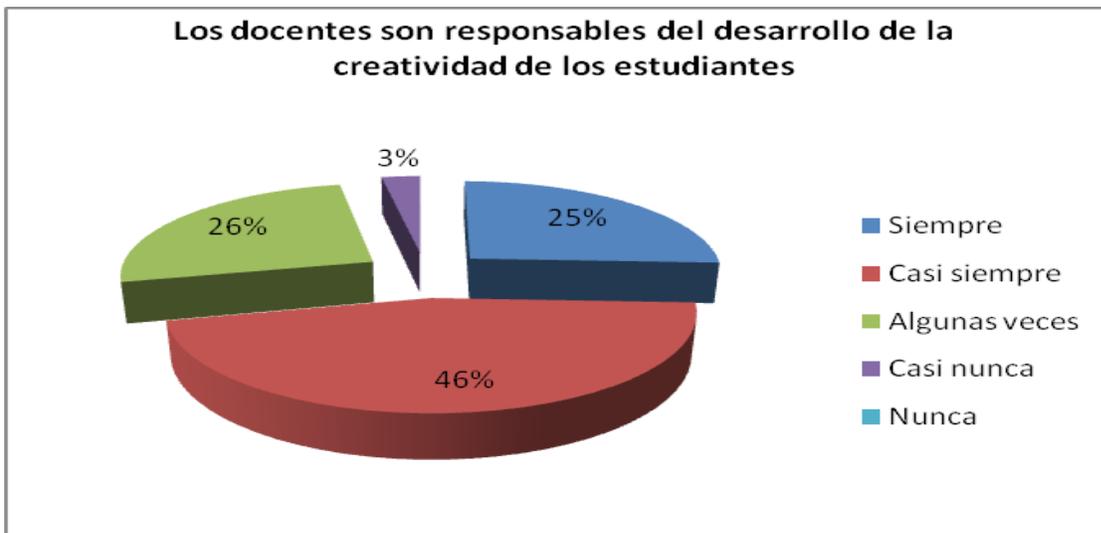
ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	23	66
De acuerdo	12	34
No estoy seguro		0
En desacuerdo		0
Completamente en desacuerdo		0



El 66% de los docentes está completamente de acuerdo en potencializar las habilidades innatas de los alumnos, mientras que el 34% está de acuerdo. Es importante recalcar que la mayoría de docentes encuestados están conscientes de que las habilidades de los estudiantes pueden ser potencializadas a través de la creatividad. Esto quiere decir que dentro del proceso de aprendizaje es muy importante el desarrollo de esta para fortalecer sus habilidades de los docentes.

4. Los docentes son responsables del desarrollo de la creatividad de los estudiantes

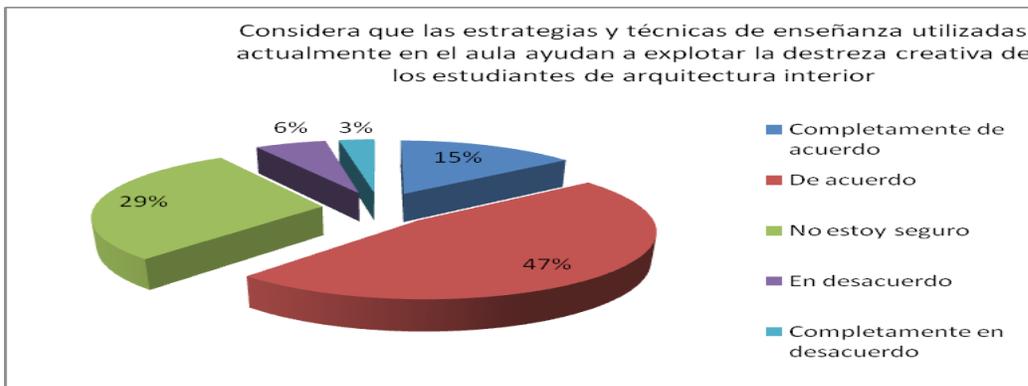
ITEM	FRECUENCIA	%
Siempre	9	26
Casi siempre	16	46
Algunas veces	9	26
Casi nunca	1	3
Nunca		0



El 25% de los encuestados opina que los docentes son siempre responsables del desarrollo de la creatividad de los estudiantes; el 46% piensa que casi siempre; el 26% que algunas veces; mientras que apenas el 3% que casi nunca. Existe un número elevado de docentes que admiten ser responsables del desarrollo de la creatividad de los estudiantes, hay que tomar en cuenta que una cuarta parte de los encuestados piensa que son responsables algunas veces, es decir que parte del proceso depende no solo de los maestros sino que en gran medida también de los estudiantes.

5. Considera que las estrategias y técnicas de enseñanza utilizadas actualmente en el aula ayudan a explotar la destreza creativa de los estudiantes

ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	5	14
De acuerdo	16	46
No estoy seguro	10	29
En desacuerdo	2	6
Completamente en desacuerdo	1	3



El 15% de los docentes está completamente de acuerdo que las estrategias utilizadas actualmente en el aula ayudan a explotar la creatividad de los estudiantes; el 47% está de acuerdo; un 29% no está seguro; el 6% manifiesta que está en desacuerdo y el restante 3% están completamente en desacuerdo. Al sumar las dos primeras opciones vemos que la mayoría de los docentes de la carrera opinan que las estrategias que están utilizando actualmente en el aula apoyan el desarrollo de la creatividad, por lo tanto ellos están manejando alguna técnica que favorece el desarrollo de esta cualidad. Es importante anotar que la cuarta parte de los profesores encuestados no está seguro y un grupo menor estar en desacuerdo y completamente en desacuerdo, esto significa que para estos profesores las estrategias que se está utilizando no aportan para la creatividad de los estudiantes. Entonces es relevante promover entre los profesores de la escuela el uso de técnica y herramientas que promuevan la creatividad.

6. En la planificación semestral (sílabo) incluye actividades que promueve el uso de la creatividad

ITEM	FRECUENCIA	%
Siempre	15	43
Casi siempre	12	34
Algunas veces	7	20
Casi nunca	0	0
Nunca	1	3

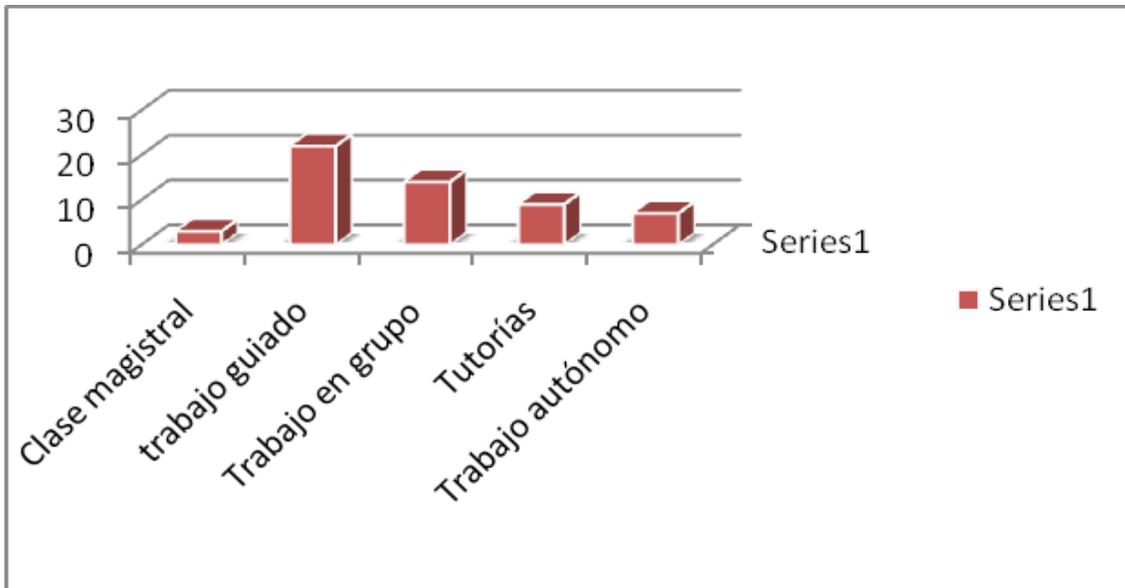


El 43% de los docentes siempre incluye en el sílabo actividades que promueven el uso de la creatividad, mientras que el 34% casi siempre; el 20% algunas veces y solo el 3% no lo hace nunca. Al analizar las respuestas a las preguntas anteriores podemos ver que los docentes son conscientes de la importancia del desarrollo de la creatividad en el aula, pero menos de la mitad de los profesores siempre incluye actividades que promueven el uso de la creatividad. , frecuentemente propone labores que involucren el uso de la creatividad. Hay que apreciar que existe un grupo que lo hace ocasionalmente y un pequeño porcentaje que nunca lo hace. Por consiguiente aunque los docentes conocen la preponderancia del desarrollo de la creatividad, algunos no la incluyen dentro de la planificación semestral.

7. De los métodos didácticos citados a continuación, cuáles permiten a los estudiantes ser más creativos

ITEM	FRECUENCIA
Clase magistral	3
trabajo guiado	22
Trabajo en grupo	14
Tutorías	9

Trabajo autónomo	7
------------------	---

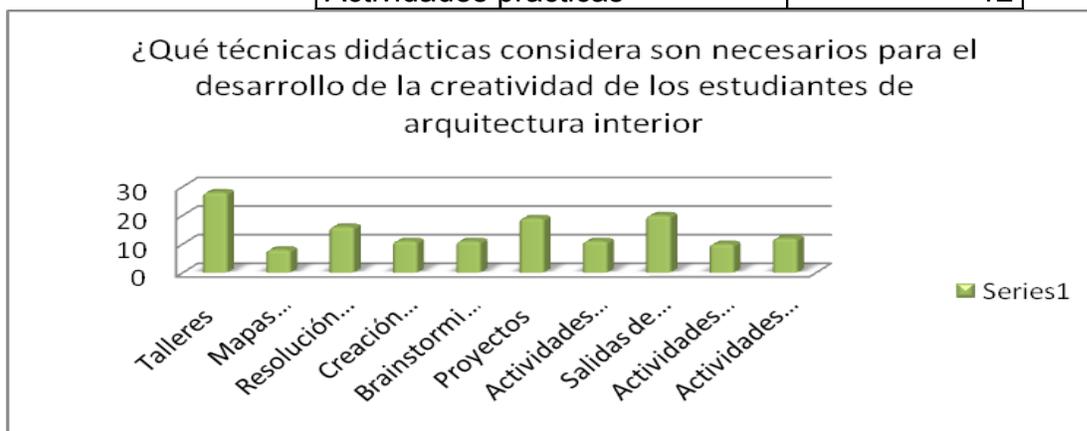


22 docentes respondieron que el trabajo guiado es el que permite a los estudiantes ser más creativos, 14 personas respondieron que el trabajo en grupo daba la posibilidad a los estudiantes de usar su creatividad. Las tutorías y el trabajo autónomo con una cantidad muy pareja (9 y 7) respectivamente quedarían en un segundo lugar. Por último 3 profesores concuerdan que las clases magistrales pueden fomentar el desarrollo de la creatividad. Por ende, de acuerdo a los datos señalados anteriormente vemos que los docentes prefieren el trabajo guiado para promover el uso de la creatividad de los estudiantes de tal manera que hay que las técnicas empleadas en el aula deberían dar soporte a este método.

8. ¿Qué técnicas didácticas considera son necesarios para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de arquitectura interior

ITEM	FRECUENCIA
Talleres	28
Mapas conceptuales	8
Resolución de problemas	16
Creación de problemas	11

Brainstorming	11
Proyectos	19
Actividades lúdicas	11
Salidas de campo	20
Actividades críticas	10
Actividades prácticas	12

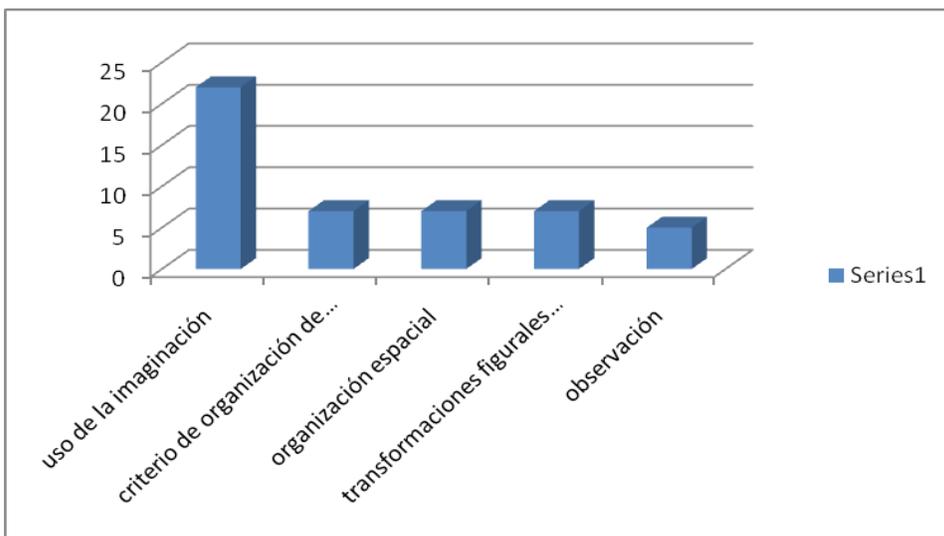


Entre las técnicas didácticas más utilizadas por los docentes para el desarrollo de la creatividad están en primera instancia: los talleres, los proyectos y las salidas de campo. La resolución de problemas es una técnica que ocupa un segundo puesto de las más utilizadas. Y por último con un número similar de preferencia tenemos: la creación de problemas, el brainstorming, actividades lúdicas, actividades críticas y actividades prácticas. Es decir que las técnicas que más respuestas tuvieron son las que actualmente se utilizan en el aula, en especial en las materias plásticas y que dan resultado para trabajar esta habilidad en los estudiantes. Podemos observar que aun no hay un uso extendido de otras técnicas que pueden ayudar a fomentar la creatividad de los estudiantes.

9. En el siguiente listado, enumere cinco herramientas que sirven para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de arquitectura interior, siendo 1 la más importante.

uso de la imaginación	22
criterio de organización de elementos	7

organización espacial	7
transformaciones figurales espaciales	7
observación	5

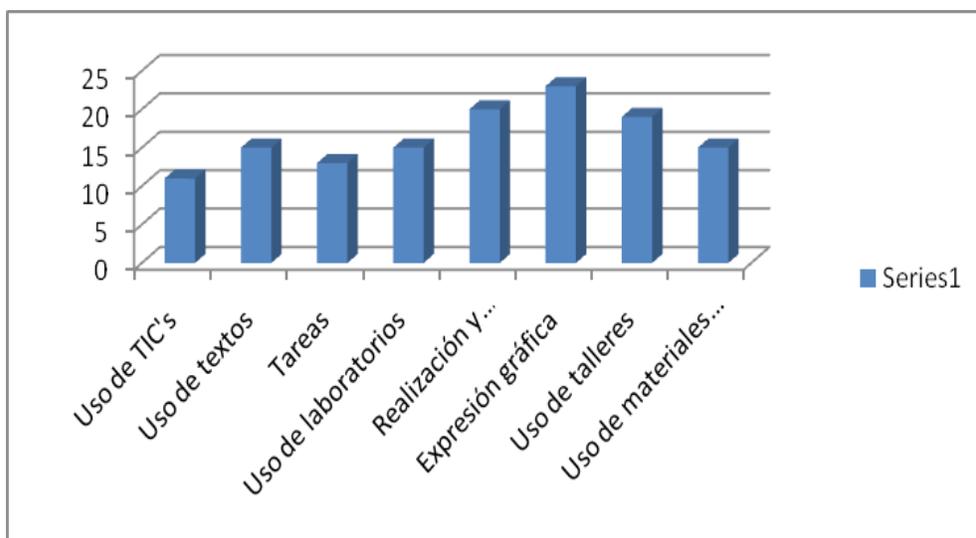


La herramienta que los profesores encuentran más apropiada para el desarrollo de la creatividad y con un largo margen con relación a otras es el uso de la imaginación. Luego en igual número se encuentran herramientas como criterio de organización de elementos, organización espacial, transformaciones figurales. Por último la quinta herramienta que los docentes encuentran importante es la observación. Es evidente por la cantidad de respuestas, que la imaginación es una poderosa herramienta a la hora de incentivar el uso del poder creativo. Las tres herramientas siguientes están muy relacionadas con el criterio espacial que los estudiantes deben tener en esta carrera. Lo mismo sucede con la observación que es muy relevante para la formación en interiorismo.

10. Con qué recursos didácticos se debe contar para el desarrollo de la creatividad

Uso de TIC's	11
Uso de textos	15
Tareas	13

Uso de laboratorios	15
Realización y estudio de maquetas	20
Expresión gráfica	23
Uso de talleres	19
Uso de materiales reciclables	15



En general podemos observar resultados muy parejos en cuanto al uso de los recursos didácticos para el apoyo de la creatividad. Aunque sobresalen la expresión gráfica, el uso de talleres y la realización y estudio de maquetas como los más importantes. En segundo término se encuentran el uso de laboratorios, de materiales reciclables y uso de textos con igual cantidad de respuestas. Y por último, se encuentran las tareas y uso de TIC's. Entonces podemos observar que los recursos didácticos de más preponderancia para los docentes en el desarrollo de la creatividad son justamente los que van de la mano con las técnicas mencionadas anteriormente y que tienen un resultado ya comprobado para el desarrollo de creatividad.

3.6 TRATAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LOS DATOS

Las técnicas de enseñanza utilizadas por los docentes de la carrera promueven el desarrollo de la creatividad

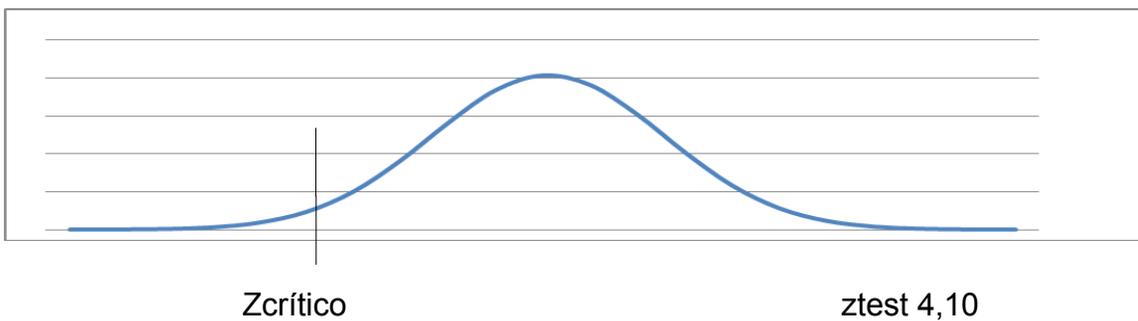
ITEM	FRECUENCIA	%
Completamente de acuerdo	23	12,99
De acuerdo	85	48,02
No estoy seguro	43	24,29

En desacuerdo	17	9,60
Completamente en desacuerdo	9	5,08
	177	100

Ho: La aplicación de estrategias no tradicionales incidirá en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes

Ha: La aplicación de estrategias no tradicionales no incidirá en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

n	177	Ztest	4,10791524
promedio	35,4	Zcritico	-1,64485363
s	30,443390		
media	1		
	26		



Por la ubicación del Ztest con relación al Zcritico podemos decir que la hipótesis de investigación se acepta.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES:

1. Existe un grupo de docentes de la Carrera de Interiorismo de la UDLA que opina que en algunas materias no se podría incentivar el desarrollo de la creatividad, ni tampoco el uso de técnicas que la promuevan.
2. Los docentes dan mayor importancia y utilizan en el aula, estrategias propias de su quehacer profesional que han dado resultado para perfeccionamiento de la creatividad y no adoptan nuevas herramientas y técnicas que la desarrollen en todos los campos de la carrera de interiorismo.
3. Hay mucho interés por parte de los docentes por aprender sobre nuevas técnicas didácticas que aporten a su labor de docencia.
4. No existe un sistema de capacitación continuo en docencia con enfoque al diseño y arte para los docentes de la Universidad de las Américas.
5. Algunos docentes no incluyen de manera frecuente trabajos o actividades en su planificación semestral que promuevan el desarrollo de la creatividad.

6. Los estudiantes son conscientes de la importancia que implica perfeccionar esta habilidad para su desempeño universitario, como también para su futuro ejercicio profesional.

7. A pesar de saber la importancia que tiene la creatividad, los estudiantes todavía no explotan todo su potencial creador, ya que no utilizan ideas o propuestas creativas en todos sus trabajos y todas las materias.

8. Según la percepción de un buen número de estudiantes, los docentes de la carrera de Arquitectura Interior no utilizan de manera conveniente herramientas o técnicas que ayuden en el proceso de perfeccionamiento de esta capacidad.

5.2 RECOMENDACIONES

1. Se debería incentivar a los profesores de todas las materias, incluyendo las asignaturas técnicas a que utilicen técnicas que promuevan el desarrollo de la creatividad.

2. Se debería proponer a los docentes el uso de técnicas y herramientas innovadoras que inciten en el estudiante la búsqueda de propuestas creativas en sus trabajos.

3. Se debería considerar el interés de los profesores por aprender nuevas técnicas didácticas para realizar talleres en temas de didáctica que mejoren los métodos de enseñanza aprendizaje que utilizan estos en el aula.

4. Se debería crear un sistema de capacitación continuo en diferentes temáticas referentes a la didáctica especialmente vinculadas a las técnicas

y herramientas innovadoras que promuevan perfeccionamiento de habilidades en los estudiantes.

5. Se debería comprometer a los docentes de todas las materias a que incluyan en la planificación semestral actividades para el desarrollo de la creatividad.
6. Se debería aprovechar la relevancia que dan los estudiantes a la creatividad, e involucrarlos en este proceso como actores importantes, para demandar de ellos propuestas innovadoras en sus trabajos y tareas.
7. Se debería plantear en todas las materias el desarrollo de trabajos creativos para motivar al uso permanente de esta habilidad.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título

MANUAL PARA LA UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS NO TRADICIONALES O ALTERNATIVAS EN EL AULA PARA USO DE LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA INTERIOR DE LA UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS QUITO

6.2 Antecedentes

En la Carrera de Arquitectura Interior se sustenta tanto en las materias técnicas como en las artísticas, sin embargo es evidente que existe una ruptura de éstas desde el plano de la enseñanza aprendizaje.

Mientras que en las materias artísticas los docentes utilizan una variedad de técnicas alternativas, en muchas de las teóricas la mayoría de los profesores continúan aplicando las tradicionales que no desarrollan cualidades ni habilidades de los dicentes, que les permitirán afrontar en su futura vida profesional los problemas que presentan las sociedades modernas.

Esto se pudo evidenciar en las encuestas realizadas a docentes y estudiantes de la Escuela de Arquitectura Interior. Estos últimos se pronunciaron que en la mayoría de asignaturas técnicas, lo que primaba era la memorización de datos e información sin que exista un aprendizaje significativo.

6.3 Justificación

En la actualidad la labor del docente no se centra solamente en conferir al estudiante las bases para que construya su conocimiento. Si bien esta labor es indispensable, hoy se habla también del desarrollo de capacidades que beneficien a los futuros profesionales. En el caso de los Arquitectos Interioristas una de estas capacidades necesarias en su profesión es la creatividad.

Por esta razón, el docente no solo debe conocer a fondo su materia, sino que debe contar con estrategia y técnicas didácticas variadas que propendan el desarrollo del poder creativo.

Como ya se ha planteado anteriormente existe una ruptura entre la enseñanza de las materias artísticas con las teóricas al momento de aplicar estrategias que ayuden en el proceso creativo de los estudiantes. Esto puede deberse a que resulta más sencillo que los estudiantes apliquen la creatividad en trabajos en los que de hecho su misión sea crear.

No obstante, la creatividad debe entenderse como una capacidad que va más allá de la creación y la inspiración. Es un instrumento que permite resolver problemas en cualquier disciplina y lógicamente será de gran utilidad para los arquitectos interioristas en formación.

Por lo expuesto anteriormente resulta preponderante que se otorgue a los profesores, beneficiarios directos de esta propuesta, de las herramientas necesarias para que puedan aplicarlas en el aula de clases y así equilibrar el sistema que se utiliza tanto en las materias plásticas, como en las técnicas. Así también los estudiantes se beneficiarán de manera indirecta al aprovechar de las nuevas estrategias que los docentes aplicarán en las aulas.

6.4 Fundamentación teórica

- Manual de enseñanza: Según el Diccionario Pequeño Larousse ilustrado, se define al manual como un “libro que contiene abreviada las nociones principales de un arte o una ciencia.”

Un manual de enseñanza se puede definir como un documento técnico en el que se presentan metodología de enseñanza aprendizaje que los docentes pueden utilizar como una guía para la aplicación de éstas en el aula de clases.

Un Manual de enseñanza puede estar compuesto por:

- Antecedentes
 - justificación
 - Objetivos general y específicos
 - Introducción
 - Descripción de los métodos
 - Conclusión
 - Sistema de control y evaluación
-
- Estrategias didácticas: Se refiere a una serie de procedimientos que el docente emplea en el aula con el fin lograr el objetivo propuesto. Existen un sinnúmero de estrategias metodológicas que se adaptan a los diferentes métodos de enseñanza y a los objetivos planteados por el docente en la planificación de sus clases.

A continuación, se puede apreciar una lista de estrategias que se pueden aplicar en el aula y la correspondencia que se puede tener con los diferentes métodos:

	Ejemplos de estrategias y técnicas (actividades)
Método de auto aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual. • Guías • Búsqueda y análisis de información. • Elaboración de ensayos. • Tareas individuales. • Proyectos. • Investigaciones. • Contrato de aprendizaje
Método expositivo	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del profesor. • Conferencia de un experto. • Clase magistral
Método de aprendizaje en grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos. • Método de proyectos. • Aprendizaje basado en problemas. • Análisis y discusión en grupos. • Discusión y debates. • juegos

- **Creatividad:**

La creatividad es una cualidad inherente en todas las personas que puede ser acrecentada y desarrollada en el transcurso de su vida.

Esta habilidad no solo se refiere a la capacidad de crear objetos y obras artísticas, sino que se la considera hoy en día una herramienta fundamental para la solución de problemas en diferentes campos.

La palabra creatividad se deriva del latín creare que significa engendrar.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua la define como “la facultad de crear o la capacidad de creación”

En la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), se define 'creatividad' como: "Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades".

Taylor, uno de los estudiosos de la creatividad, realiza una distinción de los diferentes niveles de profundidad de la creatividad.

- Expresivo: Es el más básico de los niveles de creatividad, las características son la espontaneidad y la libertad. Es muy común en la etapa infantil.
- Productivo: En esta etapa se toman las experiencias y vivencias del proceso anterior.
- De originalidad: Los componentes se transforman en relaciones nuevas, inusuales.
- Renovador: Tiene la capacidad de las fronteras del conocimiento en un área determinada.
- Supremo: es el grado más elevado de creatividad.

6.5 OBJETIVOS

Objetivo general:

Incentivar el interés de los docentes de las diferentes asignaturas de la Carrera de Arquitectura Interior de la Universidad de las Américas para el uso de técnicas y estrategias metodológica innovadoras en el aula que potencialicen el poder creativo de los estudiantes.

Objetivos específicos:

- Dotar de un manual de enseñanza a través de técnicas creativas para los profesores de Arquitectura Interior de la UDLA
- Promover el uso de técnicas y actividades que incentiven el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en las materias técnicas y teóricas.
- Proveer a los maestros de interiorismo nuevas herramientas metodológicas que puedan ser usadas en el aula.

6.5 Descripción de la propuesta

INTRODUCCIÓN

La arquitectura interior es una profesión que exige al máximo el uso de la creatividad. Si bien es cierto que esta cualidad es imprescindible para desarrollar y proponer diseños innovadores, ésta es solo una arista de las posibilidades en la que podemos utilizar el poder creativo.

Resulta importante recordar que también es una herramienta preponderante para resolver creativamente los problemas que se presentan dentro la planificación y ejecución de una obra de un espacio interior. En una época en la que se busca profesionales altamente capacitados, esta habilidad es un requisito indispensable para los arquitectos interioristas

En este punto, es conveniente que desde la etapa universitaria se incentive a los estudiantes de su poder creativo en todas las materias y no solamente en aquellas que por su naturaleza exigen el uso de la mencionada habilidad.

Es muy frecuente que los docentes tengan la idea errónea que las materias técnicas aportan muy poco para el desarrollo de la habilidad creadora. La razón fundamental es que en estas asignaturas están acostumbrados a darle importancia a la memorización de información y datos para la posterior aplicación en diferentes trabajos.

Por tanto, uno de los objetivos que debemos plantearnos los docentes de interiorismo es promover el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en cualquier ámbito de su proceso educativo universitario.

El presente manual sugiere herramientas metodológicas y algunas ideas para que sean aplicadas por los docentes en las respectivas materias con el fin de incentivar el uso del poder creativo de los estudiantes. Éstas son solo algunas guías que pueden ser modificadas a conveniencia del profesor según las necesidades del aula.

1. Creando el ambiente para el desarrollo de la creatividad en el aula universitaria

“No habría creatividad sin la curiosidad que nos mueve y que nos pone pacientemente impacientes ante el mundo que no hicimos, al que acrecentamos con algo que hacemos. “

Paulo Freire

1.1 El desarrollo de la creatividad como objetivo curricular

Crear profesionales interioristas creativos, no se logra en un día de clase ni con el trabajo aislado de unos pocos profesores. Esto debe ser una labor planificada en el que se incluyan a todas las materias y que empiece desde el primer semestre hasta la culminación de los estudios universitarios.

Es preponderante marcar el desarrollo de la creatividad como uno de los objetivos en el plan curricular de la carrera con visión a formar profesionales que se ajusten a las necesidades que demanda la sociedad actual. De este modo, se delinearía de manera efectiva los planes de trabajo y se involucraría a todos los protagonistas del proceso educativo de los estudiantes de interiorismo.

Una vez determinado este objetivo dentro del plan de la carrera, cada profesor incorporará en el sílabo de su materia los componentes de la planificación y que responden a las siguientes preguntas: Para qué enseñar (objetivos) Qué enseñar (contenidos) Cómo enseñar (estrategia y actividades), con qué (recursos didácticos) y por último la evaluación.

Hay que recalcar que la tarea debe ser continua, y que de nada servirá realizar unos cuantos ejercicios en todo el semestre. Además que debe ser planificaciones para que se pueda cumplir los objetivos trazados.

Esta responsabilidad recae en las manos de los docentes de cada materia quienes deberán plantear en primera instancia, el desarrollo de la creatividad en los objetivos de su sílabo. Cuando, estos hayan sido trazados, se debe escoger una

metodología que se acomode no solo a las necesidades de la materia sino que también incentive el uso de la creatividad.

Es recomendable que se utilice un método en el que el docente tenga una participación mayor para que pueda haber un aprendizaje significativo. De nada servirá desear potencializar la creatividad, si el docente sigue manejando unilateralmente la clase y no da el espacio necesario para que el formando se involucre en su propio aprendizaje.

Una vez determinado estos puntos, se debe planear para cada sesión una o varias actividades que fomenten el uso de la creatividad. Puede parecer un tanto complejo ya que se necesitaría muchos recursos metodológicos y un tiempo considerable para la realización de estos.

6.6.2 el salón de clases, semillero de la creatividad

Un salón de clase en el que se desarrolle la creatividad debe contar con varios elementos que faciliten su desarrollo.

En primer lugar, los docentes tienen un papel protagónico. De ellos depende en gran medida el éxito para la consecución de este objetivo. Su trabajo va más allá de la simple aplicación de actividades que promuevan el uso de esta habilidad. Comienza desde un cambio de visión de la educación.

Un docente que facilite el uso del poder creativo debe tener ciertas características que ayudarán a que se genere un ambiente propicio para este fin. Estas cualidades son:

- Creatividad: Si el maestro busca potencializar esta “destreza” en sus estudiantes, primero debe comenzar a desarrollar la propia. De esta manera podremos entender y sintonizarnos mejor con las ideas y propuestas creativas de los estudiantes.

Los maestros creativos demuestran su poder creador justamente en sus clases, en la manera que las prepara y cómo facilita los contenidos de su materia a sus alumnos. Como lo expresa Saturnino de la Torre: “la creatividad docente se manifiesta en los objetivos didácticos, en las actividades de aprendizaje, en la evaluación pero sobre todo en la metodología utilizada.”¹⁷

- Flexibilidad: para poder aceptar ideas divergente, muy diferentes a las propias. De igual manera es necesaria para aceptar y establecer cambios. Ninguna reforma puede operar en una mente cerrada e inflexible.
- Motivación: un docente motivado, proyectará mayor seguridad y de esta manera generará un ambiente más relajado en el aula.
- Curiosidad: que se manifiesta como la necesidad de investigar y no solo en los temas relacionados a la materia que maneje el docente sino también en lo concerniente a las técnicas de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, es necesario que se cree un entorno apto para que germine el poder creativo. Se debe procurar que el aula sea un espacio donde se otorgue al estudiante la libertad de expresar sus ideas y decir sus opiniones. Para que esto ocurra es necesario que tanto el docente como los estudiantes respeten las ideas de sus congéneres en el aula. Generar un espacio de confianza.

Otro punto importante es el relacionado con el espacio de aprendizaje, que no solo se circunscribe al aula. Para generar un espacio propicio para la creatividad, en algunas ocasiones podemos cambiar de escenarios dependiendo de las actividades que se vayan a emplear.

Por ejemplo, luego de que los docentes hayan realizado una investigación en un tema determinado, pueden reunirse con el profesor en la cafetería de la universidad para realizar una mesa redonda de manera más informal y discutir

¹⁷ Saturnino de la Torre, Creatividad y formación, México, Editorial Trillas p.138

sobre el t3pico tratado. Otro lugar que remplace el aula, pueden ser los jardines de universitarios. Aqu3 los estudiantes pueden estudiar las formas de las plantas y de los 3rboles para que luego las sinteticen, las abstraigan y mediante estas formas dise2en diferentes elementos, desde muebles hasta espacios interiores.

El simple hecho de cambiar el ya conocido sal3n de clase, por otro ambiente ayudar3 a que el estudiante aumente su motivaci3n. Recordemos la creatividad demanda un buen aporte de motivaci3n intr3nseca especialmente.

6.6.2 Proyectos, un laboratorio de la creatividad

Muchas de las materias de arquitectura interior se trabajan mediante la t3cnica de proyectos. En asignaturas como dise2o, proyectos de interiorismo, dise2o del mueble y otras m3s dan excelentes resultados ya que permiten que el estudiante aplique lo que aprende en clase, Otra de las razones por la que esta t3cnica resulta efectiva es que se incentiva a los estudiantes a que sean ellos los que busquen las mejores respuestas y soluciones a los problemas que va a encontrar durante el continuo trabajo de un proyecto.

“El m3todo de proyectos busca enfrentar a los alumnos a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problema o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven.”¹⁸

6.6.2.1 Vinculaci3n de materias para realizaci3n de proyectos

Actualmente algunos docentes de la carrera utilizan el m3todo de proyecto para el desarrollo de su materia. Lamentablemente cada uno maneja un tema diferente.

¹⁸ El m3todo de proyectos como t3cnica did3ctica, consultado en <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias> el 9 de septiembre de 2010

Por ende los estudiantes trabajan en varios proyectos sin ningún tipo de vinculación entre las materias.

Sería mucho más beneficioso que se realice un solo proyecto pero que se vinculen las demás asignaturas.

Modo de empleo de la técnica: La asignatura de proyectos de interiorismo es la base de la carrera y en ella confluyen el resto de materias. Por lo que, se podría planificar un proyecto con profesores de diferentes asignaturas de un semestre.

Por ejemplo, Los docentes de las materias de segundo semestre planificarán un solo proyecto en el que se apliquen el resto de asignaturas. Es así que en la materia de Proyectos 1 los estudiantes deberán trabajar en el diseño interior de un pequeño departamento, se coordinará con los profesores de las materias de color, dibujo arquitectónico y materiales para que se realicen trabajos utilizando el proyecto de diseño.

Cada docente guiará a sus estudiantes en la aplicación de los contenidos estudiados. Es decir, que el maestro de la asignatura de dibujo arquitectónico, revisará que sus dicentes realicen los planos de planta y los cortes de manera apropiada. Así mismo el docente de color orientará a sus alumnos en el uso adecuado del color de acuerdo al tipo de diseño que se encuentren realizando. Lo mismo corresponderá al profesor de materiales.

Esto se repetirá de igual manera en los siguientes semestres, tomando el proyecto de interiorismo como base para la aplicación de los aprendizajes de otras materias.

6.6.2.2 Proyectos con enfoque real

Como lo hemos manifestado anteriormente, el desarrollo de proyectos en el aula es una herramienta metodológica bastante conveniente. Los temas generalmente

son preparados por los docentes de acuerdo con las necesidades de aprendizaje del curso. Los docentes son quienes crearán algunos parámetros y problemas para que el docente los resuelva. Esto se desarrolla en cierto sentido en un ambiente “ideal”, donde se pueden controlar algunos aspectos. Pero la situación cambia cuando los estudiantes se enfrentan a proyectos reales, es en este momento que se puede poner a prueba el poder creativo para la resolución de problemas.

Sería muy interesante y de gran utilidad para los estudiantes que participen en proyectos reales, donde se puedan enfrentar a problemas que generalmente se generan fuera del “sistema ideal” de la clase.

Para poder implementarlo existen varias alternativas que se detallan a continuación:

- **Propuestas de diseño y ejecución de obras para la Universidad**

En la Universidad de las Américas por el rápido crecimiento que tiene, continuamente está realizando modificaciones de sus espacios. Es así que, los alumnos de Arquitectura de Interiores podrían ser “contratados” para que realicen las adecuaciones y remodelaciones que se están efectuando. Se trabajaría como un concurso en el que los estudiantes presentarían propuestas de diseño para el trabajo solicitado. Un jurado compuesto por profesores y autoridades de la Universidad, escogerían el diseño que más se acomode a las necesidades requeridas del espacio.

- **Propuestas para diferentes entidades públicas o privadas**

Se puede realizar alianzas estratégicas con diferentes empresas públicas o privadas. De esta manera también fomentaríamos la vinculación de los estudiantes a la comunidad.

Por ejemplo, se podría trabajar con los municipios para participar en los diseños de espacios que necesita una determinada ciudad, esto no es nada nuevo, en varios países al igual que el Ecuador ya se ha ejecutado este sistema con mucho éxito.

De hecho, en la asignatura de Diseño del Mueble los estudiantes han creado algunos muebles urbanos como son bancas utilitarias para parques, kioscos para venta de revistas o dulces, que serían un importante aporte para diferentes ciudades del Ecuador.

- **Blog de decoración**

En estos tiempos que todos los jóvenes utilizan y dominan las TIC's, es importante saberlas utilizar. Las redes sociales (facebook, twitter, blogs y otros) están siendo incorporadas en muchas universidades como herramientas de enseñanza aprendizaje.

En la carrera de Arquitectura Interior, se puede crear un blog en el que accedan personas que necesiten algún tipo de ayuda en temas de interiorismo. Es decir que si el propietario de un departamento necesita sugerencias para cambiar la decoración de su vivienda, solo tendría que contactarse por ese medio y publicar fotos. El profesor de la materia planteará el problema a sus alumnos para que ellos lo resuelvan. Luego entre toda la clase se elegirán las dos mejores propuestas que se publicarán en respuesta a la solicitud enviada. Con esta herramienta se podría trabajar varias materias como: proyectos, color, climatización y acústica, Materiales, Luminotecnia, instalaciones sanitarias, criterio estructural y otras.

6.6.3 Técnicas creativas y sus posibles usos en las materias de Arquitectura Interior

“Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo.”

Albert Einstein

6.6.3.1 Lluvia de ideas o “brainstorming”

Esta técnica permite resolver problemas mediante la propuesta de un sinnúmero de ideas proporcionadas por los alumnos.

Modo de empleo de la técnica: se realizan pequeños grupos de estudiantes a los que se les solicita que propongan ideas a un determinado problema. Cada grupo deberá dar el mayor número de ideas que puedan. Es importante que se respeten las ideas de todas las personas. No se deben permitir burlas ni comentarios a pesar de que las propuestas nos parezcan ilógicas y fuera de lugar.

Ejemplo: en Luminotecnia se puede pedir a los dicentes que propongan ideas para dar posibles soluciones a problemas de iluminación de un espacio, procurando que el consumo eléctrico sea bajo y que respete el medio ambiente. El profesor incentivará a que den la mayor cantidad de respuestas por grupo. Luego se escogerán las ideas más innovadoras de los diferentes grupos para obtener una solución al problema de iluminación.

Los alumnos además ejercitarán su imaginación ya que deberán pensar en situaciones que tal vez sean improbables o inexistentes.

6.6.3.2 Biónica

Esta técnica ha sido muy utilizada por diferentes diseñadores, arquitectos e ingenieros alrededor del mundo. Uno de los más afamados, el arquitecto valenciano Santiago Calatrava, diseña sus obras usando este procedimiento.

Otro caso es el estudio del comportamiento de la tela de araña que ha sido investigado para su utilización en la ingeniería por su aparente fragilidad, pero alta resistencia.

Se trata de estudiar y analizar a profundidad a plantas y animales y su comportamiento para luego trasladarlo a diferentes ámbitos con la posibilidad de generar respuestas a problemas.

Modo de empleo de la técnica: Puede ser utilizado por cualquier materia de la carrera.

Como ejemplo vamos a tomar la asignatura de Diseño del mueble. Se pedirá al estudiante que estudie a un animal en particular. Tomará lo más relevante tanto de su anatomía como de su comportamiento. Una vez realizado esto, se pedirá que diseñe un mueble basado en este animal.

Otra opción, es estudiar y analizar las estructuras de las plantas para aplicar en otras materias como Criterio Estructural, Climatización y Acústica.

6.6.3.3 Sinéctica

La Sinéctica es una técnica que permite el uso de la imaginación al utilizar analogías y metáforas. Inventada por W. Gordon después de analizar la manera en la que trabajan las personas altamente creativas. Esta estrategia invita a que pensemos de manera irracional e ilógica con el fin de encontrar ideas innovadoras.

Básicamente se trata de volver lo conocido en extraño y lo extraño conocido, mediante el uso de metáforas y analogías.

En las materias de la carrera puede ser utilizada de diferentes maneras.

Una de las formas de aplicación, se realiza usando las analogías. En Diseño del Mueble se solicita al estudiante que diseñe un mueble, aplicando analogías personales. Lo dicentes deben de ponerse en lugar del objeto, que “piensen” y “sientan” cómo este. No tienen que hacer una descripción del elemento. Es decir ellos deben responder a las preguntas: ¿si fuera una silla cómo me sentiría? Las respuestas pueden ser muy variadas y pueden ser de este tipo: Si fuera una silla me sentiría cansado cada vez que se sienta una persona, me dolerían las patas cuando me jalan, me molestaría que pisen el asiento cuando me usan como escalera. Habrá cientos de respuestas muy diferentes y originales por cada estudiante. A partir de lo que ellos hayan dicho deberán diseñar una silla solucionando los problemas mencionados. Se puede poner garruchas para que no de dañen las patas al jalarla o se puede incorporar un sistema de escalones en la parte posterior de la silla para que sirva como escalera y no se tenga la necesidad de pisar el asiento.

Otra modalidad sería plantear al estudiante un elemento extraño para que ellos lo vuelvan familiar mediante el dibujo. Se puede escribir varias frases en el pizarrón usando metáforas y el alumno interpretará en su dibujo.

Algunos ejemplos:

- Riachuelo de sentimientos.....lágrimas
- Lámpara del universo.....sol

En la materia de textiles se puede pedir que mediante el uso de telas interpreten la textura de las estaciones, primero interrogando al os muchachos de que textura es la primavera o el verano.

De igual manera se puede pedir al estudiante que convierta algo familiar en un elemento extraño y aplique en sus diseños.

6.6.3.4 Visión futura

Esta técnica promueve el uso de la imaginación, cualidad muy importante en nuestra profesión. Además ayuda a generar ideas innovadoras e invita a los alumnos a salir de la realidad.

Modo de aplicación: Los estudiantes se agruparán en pequeños grupos de trabajo. El profesor solicita que imaginen y diseñen un espacio u objeto que se utilizará dentro de 100, tomando en cuenta que las necesidades de las personas que van a ocupar estos elementos habrán cambiado con relación a las del momento actual.

Ejemplos:

En la asignatura de Proyectos: Los estudiantes diseñarán un restaurante de comida rápida en el año 2105 para un nuevo proyecto ubicado en la Luna que ha sido recientemente colonizada.

En la materia de Textiles: Hacer una propuesta de las tendencias en el uso de los textiles decorativos en el año 2070. Detallar el tipo de materiales y fibras que se utilizarán, la forma de limpieza y mantenimiento de las telas, modelos de cortinas y tapizados.

En Materiales: ¿qué materiales se puede utilizar en una eco-vivienda dentro de 50 años, para que sea amigable con el medio ambiente?

Para cada disciplina de la carrera existen una cantidad de temas y proyectos de visión futura para plantear a los estudiantes.

6.6.3.5 Crear jugando

Generalmente tenemos la idea errada que el espacio universitario debe reinar la parsimonia y la seriedad como fue durante mucho tiempo. Pero en la actualidad esto está cambiando.

Los juegos que antes podían ser considerados como una técnica pueril, diseñada para las aulas escolares, hoy en día han demostrado ser una alternativa para un aprendizaje significativo en cualquier edad y para cualquier nivel de educación.

En el área de la creatividad el juego toma un papel importante para salir del “lugar común”. Al tomar una actitud lúdica dentro del aula abre la mente, rompemos los límites y promovemos el uso de la imaginación.

Como lo cita Espíndola Castro (1996): “Los profesores parecemos haber olvidado que el conocimiento no memorístico se da en el juego, y tal vez, siendo más filosóficos, que las grandes personalidades ven la vida como un juego en donde las aspiraciones son sueños por lograrse”¹⁹

Existe un sinnúmero de juegos que pueden ser utilizados en el aula. A continuación se detallan algunas ideas de variaciones de juegos ya conocidos.

6.6.3.5.1 juegos de mesa

Los docentes podemos sacar provecho de algunos juegos de mesa existentes como son las cartas o el conocido Monopolio.

Podemos hacer adaptaciones de acuerdo a los requerimientos de la materia y de los objetivos que queramos alcanzar.

Modo de empleo de la técnica: Se puede fabricar un tablero con las características del mencionado Monopolio o según la creatividad del docente podría ser un tablero propio, con sus propias reglas. En este habrá casilleros en los que el jugador tendrá la posibilidad de avanzar o retroceder posiciones. En otras casillas,

¹⁹ José Luis Espíndola Castro, *Creatividad Estrategias y técnicas*, 1° Ed, México D.F.: Logman de México Editores, 1996. p.128

se realizarán preguntas relacionadas con la materia. Si responden correctamente seguirán avanzando hasta llegar a la meta y coronarse como “vencedor”.

Lo mismo se puede realizar con los conocidos juegos de cartas.

6.6.3.5.2 **juegos concursos**

Los juegos concursos además de ser divertidos aportan una dosis de competición que puede ser estimulante para los individuos.

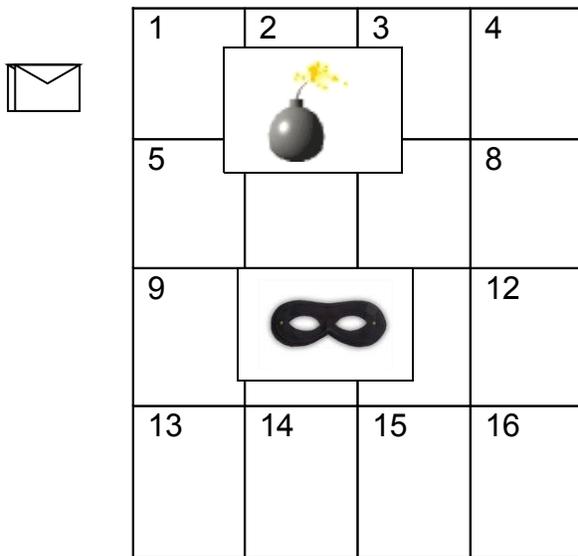
Modo de empleo: Se forman grupos de cuatro o cinco miembros. El docente preparará el tipo de juego que puede ser de preguntas, resolución de problemas, retos, o alguna invención del profesor. Cada grupo tendrá su participación. Ganará aquel que responda una mayor cantidad de preguntas, resuelva el problema o cumpla el mayor número de retos.

Ejemplo:

Para la materia de criterio estructural, se puede aplicar un juego llamado “Bombas y Ladrones”. El maestro puede dibujar un tablero de 4 x 4 casillas, cada una numerada del 1 al 16, dentro de estas pegará tarjetas que tendrá un puntaje o las imágenes de una bomba o un antifaz de ladrón.

En las casillas que tengan un puntaje los estudiantes responderán una pregunta relacionada con la materia. Por ejemplo por 100 puntos responda: ¿cuál es la diferencia entre una losa alivianada y una compactada? Si el grupo responde correctamente ganarán los 100 puntos.

Si descubren la imagen de la bomba pierden la totalidad de los puntos acumulados y si es la imagen del antifaz, roban el puntaje al grupo oponente.



Otro juego puede ser para la materia de Diseño Básico. Después de estudiar las leyes de la composición se pedirá a los estudiantes, quienes han sido separados por grupos que analicen los espacios de la Universidad (corredores, aulas, patios) y responda que tipo de leyes de la composición encuentran en cada ambiente. Por ejemplo: ley de fondo y forma en las paredes; ley de continuidad en el piso y en las ventanas, de la misma manera deberá hacerlo con el resto de leyes.

Estos son solo dos ejemplos de juegos que se pueden aplicar en el aula, el docente podrá crear juegos nuevos o modificar algunos ya existentes. El límite se encuentra en la imaginación y la creatividad del profesor.

Estos juegos además de servir como una herramienta didáctica, es muy útil para evaluar el nivel de asimilación de los estudiantes y de esta manera realizar una retroalimentación en caso de necesitarlo.

6.6.4 Rompiendo esquemas en las materias plásticas

Se puede potencializar el poder creador, simplemente cambiando los patrones a los que los estudiantes están acostumbrados. Provocar el deseo de salir de la “zona de confort”

5.1. Utilizando materiales diferentes

Generalmente cuando nos referimos a la materia de Dibujo, los materiales que se vienen a nuestra mente son los que se utilizan comúnmente: los pinceles, acuarelas, temperas, lápices de colores, lápices y demás. Sacar a los estudiantes del lugar común e invitarlos a utilizar herramientas y materiales diferentes, es una experiencia enriquecedora.

Algunas sugerencias para esta materia es utilizar los dedos para pintar, palillos para dibujar con tinta china, o pintar con ramas, estos son solo unas cuantas ideas, a partir de las cuales el docente podrá realizar variaciones con otros tipos de materiales.

Leonardo Da Vinci tenía una técnica muy interesante para desarrollar la creatividad con relación al dibujo. Él cerraba los ojos y comenzaba a dibujar relajadamente líneas y garabatos en una hoja para luego buscar las imágenes que se hayan formado. De esta manera, las ideas abstractas se convertían en representaciones tangibles.

Al igual que el maestro Da Vinci, los docentes de dibujo y otras materias pueden utilizar esta técnica con sus estudiantes y ver que resultados se obtiene.

Así también en Diseño Básico, que se trabaja generalmente con hojas de papel, cartulinas, lápices de colores y marcadores, podemos agregar un mayor desafío utilizando materiales como retazos de tela, hojas de plantas, materiales con textura como lijas, madera. Los estudiantes tendrían que trabajar en las leyes de

la composición y las categorías de la forma plástica, tal como lo han hecho con los materiales que normalmente se utilizan en clase.

En la materia de Maquetería el profesor puede aportar al desarrollo del poder creador, solicitando a sus alumnos que hagan sus propios muebles para las maquetas en lugar de comprarlos. Una buena opción es pedir a los estudiantes que realicen con materiales de desecho que pueden ser reciclados. Pueden ser sorprendentes las ideas innovadoras que presentarán los estudiantes al hacer sus maquetas.

6.6.4.2 Re- interpretación y esquematización de obras famosas

Para un joven estudiante que está dando sus primeros pasos, poder analizar una obra de un arquitecto famoso es muy enriquecedor, y si al mismo tiempo él re- interpreta este modelo según su visión e imaginación, estamos contribuyendo que trabaje en su poder creativo.

No se trata de plagiar una obra, por esta razón hay que poner mucho énfasis en el estudio previo para que el estudiante comprenda las razones y circunstancias por las que fueron diseñadas estas construcciones. Una vez que el discente tenga claro los antecedentes del modelo estudiado puede rehacerlo según su punto de vista.

Otra forma de re-inventar las construcciones de arquitectos y diseñadores famosos se logra mediante la esquematización y la abstracción de estas.

6.6.4.3 Asociaciones forzadas

Esta es una estrategia excelente para crear diseños nuevos o buscar soluciones a problemas en diferentes ámbitos de la arquitectura y del diseño.

Se trata de asociar dos elementos completamente diferentes por ejemplo un sofá con un ciempiés. Lógicamente que estos dos elementos tienen muy poco en común, pero lo que se pretende es ver las características de uno para adaptarlo al otro. Por ejemplo los cientos de patas pueden aplicarse como un sistema de movimiento para trasladar con facilidad el sofá. La textura de este gusano puede ser recreado en un textil.

En Criterio Estructural podemos asociar la estructura de una tela de araña con la estructura de una cubierta. Esto puede generar ideas muy diversas al asociar un elemento aparentemente tan frágil, pero que resiste a las inclemencias del clima (vientos muy fuertes, lluvia, etc.) con las estructuras de una construcción.

5.4. Imaginación y transformación figural

Estas actividades resultan un excelente trabajo para desestructurar la mente de los estudiantes e invitarlos a utilizar su imaginación.

Puede ser utilizada en varias asignaturas plásticas, como Dibujo Natural, Diseño Básico, Proyectos entre otras.

Se procede a dar a los estudiantes una hoja con algunas figuras variadas (cuadrados, óvalos, triángulos, etc.) las cuales utilizarán para crear diferentes diseños.

De igual manera, se puede dar elementos parciales, es decir figuras incompletas que el estudiante realizará un dibujo que tenga algún tipo de significado.

Cada discente trabajará de manera individual y luego que toda la clase haya terminado, se expondrán los trabajos para la clase analice junto con el profesor.

6.6.5 El A.B.P. (Aprendizaje Basado en Problemas)

A la creatividad se la define en varias ocasiones como la facultad para dar solución a los problemas, en este punto la técnica del A.B.P. resulta una herramienta valiosa ya que estimula a que los estudiantes utilicen el poder creativo para resolver las diferentes situaciones planteadas por los docentes.

Esta puede ser utilizada en todas las materias de la carrera tanto en las técnicas como en las artísticas.

Para el desarrollo de esta técnica se tomará en cuenta las siguientes particularidades:

Los estudiantes toman un papel activo en el proceso de aprendizaje. Esta técnica permite los docentes se apropien de la construcción de su aprendizaje. Además ellos deben trabajar de manera colaborativa lo que permite que asuman una responsabilidad con el grupo para la consecución de los objetivos.

El profesor se convierte en guía o facilitador durante este proceso. Es quién vigila que se genere un trabajo colaborativo en el que cada integrante del grupo participe de manera adecuada, ayuda a que los alumnos determinen la mejor manera de obtener la solución al problema.

El problema que se plantea será sugestivo para el estudiante y tiene que apuntar hacia los objetivos de aprendizaje del curso. A diferencia de otras técnicas en las que en primer lugar se presenta la información para su posterior aplicación, en el A.B.P. se expone el problema primero, luego se analizan los requerimientos de aprendizaje para posteriormente buscar la información necesaria para resolver el problema.

Ejemplo de aplicación de esta técnica:

En la materia de textiles, para el tema de cortinería se expone a los estudiantes fotos de varias ventanas de diferentes tamaños y formas y con diferentes condicionantes. Ellos deberán buscar la cortina que mejor se adapte a las

características espaciales y resuelva los problemas planteados. Para alcanzar este propósito los alumnos buscarán la información concerniente a tipos de telas para cortinas, sistemas de anclajes, tipos de cortinas, entre otros detalles que permitirán una mejor solución.

Por último realizarán una presentación de la propuesta en el tema de cortinería.

Como lo hemos expuesto anteriormente, se debe vigilar que todos los estudiantes aporten y trabajen de manera colaborativa y que cada uno de ellos se involucre en el proceso de la búsqueda de una resolución al problema.

6.6.6 El estudio de casos

El estudio de casos, es una técnica que permite al estudiante desarrollar diferentes habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo, la capacidad de análisis y el desarrollo del pensamiento crítico, además que posibilita el aprendizaje significativo.

El método consiste en presentar a los dicentes situaciones problemáticas suscitadas en la vida real, a las que ellos puedan analizar y generar las soluciones más convenientes.

En este método se pueden diferenciar tres modelos que podrían ser aplicados en diferentes asignaturas de la carrera de Arquitectura Interior. Estos se detallan a continuación:

1. Modelo centrado en el análisis de casos: se presentan casos solucionados por un grupo de profesionales expertos en el tema. Este método busca que los estudiantes comprendan el proceso llevado a cabo para la resolución del problema, que analicen el uso de las técnicas y recursos y que finalmente propongan soluciones alternas.

2. Casos con búsqueda de solución: En este modelo se exige que los estudiantes obtengan mayor información del tema para que puedan tener todas las herramientas necesarias a la hora de resolver el caso. Es importante que el docente preste especial atención a que cada miembro del grupo respete
3. Solución jurídica: utilizada especialmente en el campo del derecho.

Modo de empleo de la técnica:

En primer lugar se presenta un caso real que concuerde con los objetivos a alcanzar. Se lo puede realizar mediante el uso de un video, una grabación o mediante un escrito.

Toda la clase analiza el caso y se discute junto con el profesor. Este último debe estar atento en resolver las dudas que tengan sus estudiantes.

Luego los alumnos divididos en pequeños grupos, estudian a profundidad el caso y buscan información pertinente que les ayude a resolverlo.

Ejemplo de aplicación:

En la materia de proyectos de segundo semestre, se entregará a los dicentes un plano de un departamento real, que tenga un caso en especial que haya sido resuelto por el arquitecto profesor o por un arquitecto de fama nacional o internacional.

Se puede escoger uno de los modelos mencionados anteriormente y de este dependerá el trabajo que los estudiantes vayan a realizar.

Si se utiliza el caso resuelto, el docente debe instar para que los estudiantes analicen la manera en la que el arquitecto trabajó para obtener la solución presentada. Además ellos deberán buscar respuestas alternativas.

Si por el contrario si se utiliza el caso con búsqueda de solución el docente debe enfocar mucho más hacia la resolución que mejor se adapte a las exigencias del caso. Para este modelo se pueden tomar los casos que se encuentren en el blog que se ha detallado anteriormente para el uso de otra técnica didáctica.

6.6.7 Otras estrategias

6.6.7.1 Preguntas provocadoras

“La pregunta es como un anzuelo que arrastra hacia si todo lo que penetra”²⁰

Podemos comenzar la clase planteando al docente algunas preguntas que despierten su interés y además planteen una situación problemática. A partir de estas, sugiere Ken Bain en su libro *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*²¹, se debe comenzar a estimular la imaginación pidiéndoles que presenten posibles soluciones a los problemas.

Tenemos que tomar en cuenta que no se trata de un interrogatorio del contenido de la materia, por el contrario se busca plantear una pregunta que en algunas ocasiones puede estar fuera del contexto de la materia pero que sirva al docente para enganchar la atención del estudiante o como una introducción al tema.

Una sola pregunta bien efectuada puede provocar el uso de la imaginación, además de generar ideas innovadoras, ricas en aprendizajes. Así también mantienen el interés en el tema y promueve un pensamiento crítico.

Este método es excelente para emplear en todas las materias de la carrera. Por ejemplo en la asignatura de textiles se podría preguntar a los muchachos qué

²⁰ Saturnino de la Torre, *Creatividad y formación*, México, Editorial Trillas p.160

²¹ Ken Bain . *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, 2da. Edición, Valencia: Publicacions de la Universitat de Valencia, 2007.p.

pasaría si nadie hubiera descubierto las fibras textiles y los tejidos, antes de comenzar a hablar acerca de la Historia de los textiles. En Ergonomía la pregunta provocadora sería que piensen cómo sería el mobiliario, si nuestra columna fuera completamente rígida. El profesor será quien diseñe las preguntas según lo requiera la materia.

Los docentes debemos tomar en cuenta el valioso aporte de las preguntas en el aula para el aprendizaje de los estudiantes. Como lo acota Ken Bain: “Algunos científicos de la cognición piensan que la preguntas son tan importantes que no podemos aprender hasta que la adecuada a sido formulada”²²

6.6.7.2 Generación de absurdos para transformar objetos

“La generación de absurdos nos ayuda a salir de los caminos trillados, desestructurar nuestra mente, y así ofrecer opciones novedosas y creativas.”²³

Esta estrategia puede ser excelente para abrir las mentes de los estudiantes en las materias técnicas. En Climatización y Acústica, se pedirá a los estudiantes que piensen en ideas de sistema que mejore la acústica en un ambiente. Los estudiantes deben proponer “ideas absurdas” en cuanto a los materiales a utilizar, la forma del lugar, mecanismos que mejoren la reflexión y absorción de los sonidos. Hay que procurar que de una idea absurda se generen otras más y de estas se escogerán las que pueden llevarse a cabo.

De la misma manera se utilizará esta técnica en otras materias como Criterio Estructural, Luminotecnia, Ergonomía, entre otras.

²² Ken Bain . *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, 2da. Edición, Valencia: Publicacions de la Universitat de Valencia, 2007.p. 42

²³ José Luis Espíndola Castro, *Creatividad Estrategias y técnicas*, 1º Ed, México D.F. : Logman de México Editores, 1996. p.53

En conclusión, existen un sinnúmero de técnicas y estrategias que pueden ser utilizadas en el aula con el fin de acrecentar el poder creativo de los alumnos de Arquitectura Interior, pero estos dependen de la apertura y el trabajo creativo del docente para que pueda tener un resultado efectivo.

Además, estas se acoplan al tipo de enseñanza aprendizaje participativo en la que el estudiante es el encargado de construir su conocimiento a partir de la guía que le puede proporcionar el profesor.

Así también, muchas de estas técnicas requieren un aprendizaje colaborativo y cooperativo, apoyando a los estudiantes a que sepan trabajar en conjunto con otros individuos.

Es así que, los docentes de Arquitectura Interior son una pieza clave para dar a la sociedad profesionales interioristas capaces de asumir los retos que demanda el mundo actual.

CREATIVIDAD A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA	MATERIAS EN LAS QUE SE PUEDE APLICAR ESTA ESTRATEGIA
	Imaginación figural	<p>El docente entrega a sus estudiantes una hoja en la que se encuentran dibujadas algunas figuras geométricas con las que el estudiante creará su propio dibujo.</p> <p>Una variación de este ejercicio sería darle un tema para la realización del dibujo a partir de las figuras dadas.</p>	<p>Dibujo natural</p> <p>Diseño básico</p> <p>Dibujo técnico</p> <p>Autocad</p>
CREATIVIDAD FIGURAL ESPACIAL	Transformación figural	Se puede pedir al docente que tome la figura de cualquier objeto, como por ejemplo la figura de un auto. A ésta se le va transformando, poniéndole unas llantas ovaladas, una cabina triangular y así hasta obtener una figura completamente diferente.	<p>Dibujo Natural</p> <p>Diseño Básico</p> <p>Dibujo técnico</p> <p>Proyectos materiales</p>

	Generación de absurdos para transformar objetos	<p>Mediante ideas absurdas, el estudiante procurará realizar cambios innovadores y creativos a diferentes elementos ya existentes.</p> <p>Por ejemplo en la materia de diseño de muebles, se plantea al estudiante que diseñe una mesa de dibujo para arquitectos que sea transportable en una cartera o portafolio. Esto obligaría al estudiante a pensar en materiales diferentes, diseños diferentes, locos y absurdos.</p> <p>Otra opción puede ser diseñar un stand para venta de sentimientos (amor, alegría, ira, etc)</p>	<p>Diseño básico</p> <p>Diseño del mueble</p> <p>Proyectos</p> <p>Diseño de stands</p> <p>Textiles</p> <p>Luminotecnia</p> <p>Materiales</p> <p>Instalaciones sanitarias</p>
CREATIVIDAD ARTÍSTICA	Abstracciones	<p>Se solicita al docente que escoja un edificio de un arquitecto famoso. Esta obra arquitectónica deberá ser dibujada de manera abstracta utilizando únicamente figuras geométricas.</p> <p>Otra variación podría ser que creen un diseño abstracto a partir de un elemento real por ejemplo un animal, una fruta o un paisaje.</p>	<p>Diseño básico</p> <p>Diseño del mueble</p> <p>Proyectos</p> <p>Diseño de stands</p> <p>Textiles</p>
	Uso de materiales de creación propia	<p>Se pide al estudiante que cree su propio material artístico utilizando elementos de la naturaleza. Por ejemplo se puede realizar pinceles con pequeñas ramas o tinturas con frutas, hojas, tierras de colores.</p> <p>Otra variación podría ser para la materia de maquetería en la cual el estudiante tiene que realizar su propio mobiliario y materiales para la maqueta,</p>	<p>Dibujo natural</p> <p>Diseño Básico</p> <p>Color</p> <p>Maquetería</p>

		usando objetos que podemos encontrar en casa.	
	Manejo de colores y volúmenes	El alumno debe crear mediante el uso de materiales reciclados una composición. Para la materia de Diseño básico se puede pedir que realicen una escultura en la que apliquen varias de las categorías de la forma plástica.	Diseño Básico Maquetería Dibujo Natural
CREATIVIDAD PARA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Analogías	Para solucionar algunos problemas que se pueden presentar en diferentes materias de la carrera se solicita al alumno que piense como determinado elemento. Por ejemplo qué pasaría si serías una lámpara, ¿cómo te sentiría cada vez que te prendan y te apaguen? ¿Qué pasaría si el foco te recalienta la pantalla? Es decir que los estudiantes se ponen en la situación del elemento.	Diseño básico Proyectos Diseño del mueble Diseño de stands Ergonomía Climatización y acústica Luminotecnia Instalaciones sanitarias
	Scamper	Para mejorar un diseño de un proyecto de interiorismo o de diseño de mueble , se realiza una serie de preguntas con cada una de las palabras que forman Scamper (S ubstituir, C ombinar, A daptar, M agnificar, P roponer, E liminar, R eorganizar). Por ejemplo en un proyecto de climatización, el estudiante deberá preguntarse qué se puede substituir para mejor la	Proyectos Climatización y acústica Instalaciones sanitarias Materiales

		climatización de un ambiente, qué se puede adaptar en determinado ambiente para crear una climatización adecuada, etc.	Luminotecnia Ergonomía Diseño del mueble
	Biónica	Mediante el estudio detallado de la vida y la forma de los animales y plantas, se puede dar solución a diversos problemas que se pueden plantear en diferentes materias de la carrera. Por ejemplo, en la materia de ergonomía se puede estudiar la columna de un gato, cómo está conformada para tener tanta elasticidad, para luego aplicar en un proyecto de ergonomía.	Diseño básico Proyectos Climatización y acústica Ergonomía Diseño del mueble Luminotecnia

**PLAN DE APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LA MATERIA DE DISEÑO DEL MUEBLE**

6.7 Factibilidad de la Propuesta

La propuesta es completamente factible ya que es un proyecto innovador que permitirá que los docentes de la escuela de Arquitectura Interior de la Universidad de las Américas se capaciten en temas de metodología de enseñanza aprendizaje no tradicionales y las apliquen en sus materias.

No implica una inversión grande de recursos materiales, ya que muchas de las técnicas citadas anteriormente no requieren elementos o equipos costosos, por el contrario depende mucho más de la creatividad del docente.

Además se cuenta con el apoyo de la Dirección y de los docentes de la Escuela.

6.8 Seguimiento, Control y Evaluación

Para obtener un resultado óptimo de la propuesta, es necesario realizar un buen seguimiento para vigilar una correcta ejecución de esta.

En primera instancia el docente en cada materia se encargará de controlar la aplicación de las nuevas estrategias metodológicas y comprobar los resultados de éstas mediante la evaluación de los trabajos de los estudiantes.

Para facilitar esta labor se propone el uso de las rúbricas de evaluación en las que detallarán las categorías e indicadores que intervienen en el desarrollo de la creatividad. (ver referencia Matriz Rúbrica para la materia de Diseño del Mueble).

Esta rúbrica debe ser presentada a los alumnos al momento que se propone el trabajo de creatividad para que sepan los parámetros de evaluación

Para este fin se utilizará la lista propuesta por Guilford.

- **Fluidez:** Se caracteriza por la generación de un gran número de ideas.

- Sensibilidad a los problemas: Es la capacidad para evidenciar diferencias, fallos, dificultades y encontrar las soluciones para cada caso.
- Originalidad: Es la habilidad de dar respuestas poco convencionales, innovadoras, diferentes y únicas.
- Flexibilidad: Es la reinterpretación, la transformación de una idea.
- Elaboración: La capacidad para formalizar las ideas, a la vez desarrollar y ejecutarlas.
- Capacidad de redefinición: Permite replantear y mejorar cualquier tipo de idea y propuesta, permitiendo cualquier adaptación.

Estas categorías pueden ser modificadas según las necesidades del proyecto creativo o de la de los estudiantes.

El seguimiento lo realizará la Dirección de la Escuela en conjunto con los docentes encargados de las áreas técnicas y artísticas, quienes supervisarán la aplicación de las estrategias y técnicas creativas dentro del aula, además serán quienes analicen los resultados obtenidos de la evaluación realizada por los docentes para posteriormente proceder a una retroalimentación.

Por último, al final del semestre durante la exposición evaluatoria que se realiza con el Decano de la Facultad de Arquitectura, la Directora de la Escuela y todos los docentes de la Carrera, se hará un balance general de los resultados obtenidos en cada materia y en general de la Escuela. En este proceso pueden intervenir todos los docentes aportando con inquietudes y soluciones que permitan la mejora e innovación del proceso educativo y sobre todo del desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

RÚBRICA PARA LA EVALUCIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LA MATERIA DE DISEÑO DEL MUEBLE

ESTRATEGIA: GENERACIÓN DE ABSURDOS PARA TRANSFORMAR OBJETOS

PROYECTO: Diseñe un comedor que recoja la mesa y limpie los platos automáticamente

ORIGINALIDAD	<p>Genera más de cinco ideas innovadoras y únicas en cuanto al diseño del comedor.</p> <p>Demuestra gran uso de la imaginación.</p>	<p>Genera hasta cinco ideas innovadoras y únicas en cuanto al diseño del comedor.</p> <p>Demuestra medianamente el uso de la imaginación.</p>	<p>Genera una o dos ideas innovadoras y únicas en cuanto al diseño del comedor.</p> <p>Demuestra poco uso de la imaginación.</p>
FLUIDEZ	<p>Propone más de cinco ideas de gran calidad para la elaboración del comedor y del sistema de limpieza.</p>	<p>Propone hasta cinco ideas de gran calidad para la elaboración del comedor y del sistema de limpieza.</p>	<p>Propone una o dos ideas de gran calidad para la elaboración del comedor y del sistema de limpieza.</p>
SENSIBILIDAD	<p>Evidencia claramente los posibles fallos y dificultades que presenta su propuesta.</p> <p>Propone soluciones a estos.</p>	<p>Evidencia pocos posibles fallos y dificultades que presenta su propuesta.</p> <p>Propone soluciones pobres a estos.</p>	<p>No evidencia los posibles fallos y dificultades que presenta su propuesta.</p> <p>No propone soluciones a estos.</p>
ELABORACIÓN	<p>Presenta planos y maquetas del comedor, los cuales demuestran la factible ejecución del proyecto.</p> <p>Exhibe perfección y detalle.</p>	<p>Presenta planos y maquetas que sustentan una pobre ejecución del proyecto.</p> <p>Exhibe poca perfección y detalle.</p>	<p>Presenta planos y maquetas que no demuestran la ejecución del proyecto.</p> <p>No exhibe perfección y detalle.</p>

BIBLIOGRAFÍA

- BAIN, Kein. *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, 2da. Edición, Valencia: Publicacions de la Universitat de Valencia, 2007.
- CASTILLA, Elías. *Didáctica Universitaria*, Perú: Editorial San Marcos, 2000.
- CASTILLA, Elías. *Principales métodos y técnicas educativos*, Lima: Editorial San Marcos,
- DE BONO, Edward. *Aprender a pensar*, Barcelona: Plaza & Janes Editores, S.A. 1995.
- DE LA TORRE, Saturnino. *Creatividad y Formación*, México, Editorial Trillas
- DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. *Los modelos pedagógicos*, Quito: Editorial Susaeta, 1995.
- DE ZUBIRÍA SAMPER, Miguel. *Psicología del talento y la creatividad*, Bogotá: Fundación Internacional de pedagogía conceptual Alberto Merani, 2006.
- ESPÍNDOLA CASTRO, José Luis. *Creatividad Estrategias y técnicas*, 1° Ed, México D.F.: Logman de México Editores, 1996.
- FLORES VELASCO, Marco Hernán. *Técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*, Perú: Editorial San Marcos, 1998
- HARRINGTON, James et al. *Herramientas para la creatividad, cómo estimular la creatividad en las personas y las empresas*, Bogotá: Mc Grow-Hill Interamericana, S.A., 2000.
- HINOSTROZA AYALA, Ernesto Aquiles. *Arte y creatividad en la educación*, Lima: Editorial San Marcos, 2000.
- SEFCHOVICH, Galia y WAISBURG, Gilda. *Hacia una Pedagogía de la creatividad*, 2da ed., México D.F.: Editorial Trillas, 1987.