

## **PRACTICAS EDUCATIVAS INNOVADORAS**

### **PARA DERRIBAR LAS BARRERAS A LA CREATIVIDAD EN PROYECTOS ACADEMICOS**

Docente: Arq. Elmer Gonzalez, Ma. E.S.

#### **La situación**

En cualquier ámbito de la educación superior, uno de los temas más debatidos es lo relativo a la creatividad. En las etapas educativas de las plataformas académicas, la Creatividad, es un concepto que no se puede enseñar directamente como competencia profesional, aunque en esencia, se puede entrenar o transmitir de manera implícita en base al desarrollo de prácticas educativas innovadoras y así evitar las barreras que limitan su desarrollo.

#### **Causas de las barreras**

En la educación superior, se plantean modelos educativos que tienden a constituirse como **barreras del proceso creativo**. Este bloqueo generalmente ocurre en base al orden situacional que se produce en el discente o el profesional de cualquier área para la realización de “**algo nuevo**” como producto; sobre todo cuando el proceso de estructuración creativa debe iniciarse desde cero.

De acuerdo a las características de un proyecto académico, sea de orden artístico, teórico o práctico, el docente puede predecir el rango de neurosis que implantarán en el discente **las barreras a la creatividad**. Estos obstáculos mentales generalmente se producen en base a aspectos relacionados a un débil nivel de percepción e información sobre la tipología del proyecto que se debe desarrollar, y de manera común a erróneas costumbres de metodologías pedagógicas conductistas y estrategias de enseñanza y aprendizaje establecidas de modelos tradicionales, las cuales no procuran el constructivismo.

En ese orden, el sentimiento de retranca creativa es común en algún momento de cualquier estudiante o profesional en las fases de configuración y solución a través de proyectos. Comúnmente, en la primera fase de inicio del trabajo y/o proyecto, se requiere de gran aval creativo y es precisamente en esa etapa de “**Start**”, donde el estudiante no determina dónde iniciar, siendo ese punto, cuando aparecen ideas dispersas, derivadas y difusas que no permiten la debida auto aceptación creativa como propuesta por parte del creador de la misma, pues siempre existirá la premisa de que la meta es lograr algo innovador y diferente, aspectos, que directamente transportan al estudiante a una zona de pánico.

Una gran limitante a la libertad creativa se produce por los paradigmas culturales que suelen enraizar un pensamiento tradicional antepuesto en las peticiones y requerimientos proyectuales del docente en la etapa académica o cliente en la etapa profesional. Por estas razones y por patrones sociales y culturales es que se produce el constante reto a la definición que se tiene de creatividad. Estas premisas limitan al estudiante, para salir fuera de paradigmas o patrones preestablecidos y mucho menos crear otros nuevos, a veces con el temor de ser cuestionado y a veces por no perder la oportunidad de una evaluación satisfactoria.

Aspectos como el racionalismo, la falta de autoconfianza, el enfoque débil, falta de actitud crítica y análisis superficial de los elementos y variables que inciden en determinado proyecto, la falta de formación en competencias y estrategias efectivas de orden pedagógico en el plano académico, bloquean los senderos creativos para abordar un proyecto y convertirlo en un producto innovador.

La falta de claridad en los objetivos de los ejercicios o proyectos académicos requeridos, produce un bloqueo directo en la extensión y externalización de las ideas en orden creativo. En las plataformas académicas el factor Información es esencial, y si es efectiva, permite infinidad de posibilidades

creativas. En ese sentido, el elemento fundamental en el trance creativo, lo produce la carencia de información; esto genera una serie de fronteras y limitantes cerebrales que constituyen una gran barrera para el planteamiento y abordaje de las propuestas y soluciones en orden creativo.

En observación de estas condiciones se pueden plantear las siguientes prácticas educativas innovadoras para atenuar y romper la inercia de las barreras creativas

**A. Manejar y administrar la información.** Para abordar un proyecto, todo estudiante o profesional, indistintamente de las competencias adquiridas, de habilidades y destrezas artesanales o tecnológicas de abstraer y canalizar sus ideas, debe dominar un universo de informaciones multi variables para poder potenciar su **creatividad**, a partir de procesos de investigación y reflexión de conocimientos previos y aspectos temáticos adyacentes a su área de conocimiento. Es esencial clasificar y ampliar continuamente la información y propiciar la autogestión de la misma, depurando con objetividad y criticidad las referencias.

**B. Moldear las expectativas sobre el producto del diseño que se pretende lograr.** Es importante establecer que se debe reinventar las líneas de pensamiento a partir de un amplio espectro de acción en expectativas integrales y criterios definidos sobre que el producto puede ser un instrumento de cambio.

**C. Definir la metodología y estrategia de desarrollo para abordar el proyecto.** Durante la carrera se debe construir un esquema metodológico de transmisión de las competencias y la comprensión el concepto Innovación en toda su extensión, además, establecer los procesos y métodos de integralidad que incidirán directamente en la propuesta o enunciado.

**D. Focalizar la creatividad.** Definir y depurar las metas derivadas de su intención proyectual. Recordar la frase **Menos es Más**.

**E. Ver y afinar las competencias requeridas para abordar determinado proyecto.** Visualizar las posibilidades de transformación y solución de las variables e ideas que inciden en el proceso creativo.

**F. Aprovechar el momento y estadio creativo.** Consolidar las analogías en el momento de la ignición creativa: "Hacer común lo extraño, hacer extraño lo común". Romper esquemas de o paradigmas de lo establecido como cotidiano. Incentivar constantemente el biorritmo del discente y ordenar estrategias de acuerdo a la dinámica de las asignaturas.

**G. Manejar el ambiente, el espacio educativo físico o virtual como contenedores de la producción y la creatividad.** Es esencial que el docente pueda propiciar el esquema de elementos del espacio educativo en el aula o a distancia, con seguimiento y transmisión de información significativa sobre los proyectos académicos a través de los medios tecnológicos para producir el estímulo específico a los discentes en la consecución de la creatividad.

Para derribar las barreras a la creatividad, es vital poder entender desde la universidad los conceptos claves que envuelven las competencias y estrategias de evaluación del aprendizaje. Identificar cuáles son los factores que contienen cierto grado de eficiencia en el desarrollo pedagógico, y poder observar en los programas académicos cómo y cuándo se generan los focos de dispersión de los patrones creativos; en cual etapa y por cuáles elementos se producen las barreras a la creatividad; así también, propiciar la reflexión y las diversas prácticas de innovación educativa que se complementen con estrategias de la capacidad imaginativa, fomento de la actitud crítica, visión innovadora y de liderazgo en el proceso formativo del discente, de manera que se pueda permitir la redefinición experimental en perfiles de egresados con mayor eficiencia creativa.