

SOFIA LETELIER	ENSEÑANZA CREATIVA	
Bibliografía: María Elena Novaes "Psicología de la aptitud Creadora" Capeluz, Bs.As./1973	Aplicación y reformulación para la enseñanza de Arquitectura. Procesos y características del alumno.	D.P. Nº 7 1º Sem. 1986



Es importante, para una Escuela en que se enseña ~~Arquitectura~~, trascender el mero desarrollo inestructurado de la creatividad y de la inventiva de los estudiantes, para lo cual es necesario considerar las conductas interrelacionadas y progresivas que se proponían en D.P.1: "UNA TAXONOMIA DEL APRENDIZAJE PARA EL AREA CREATIVA".

Pero lo allí planteado sobre el aprendizaje no es suficiente sin una ENSEÑANZA CREATIVA.

Una enseñanza de este tipo supone incentivar una serie de características de manera motivadora, conociendo algunos procesos intelectivos que acompañan las conductas creativas.

Se verán aquí brevemente las tendencias innatas del alumno creativo y que una enseñanza apropiada debe guiar hacia conductas evaluables y universitarias en su nivel de rigurosidad y, por otro lado, se revisarán aquellas características que para el individuo poco creativo, pueden desarrollarse mediante una enseñanza adecuada.

Existe en algunos casos la creencia de que enseñar, en áreas como Diseño Arquitectónico o Composición, equivale a "corregir", término usado entre nosotros que supone que "el alumno equivoca y el profesor enmienda", siempre frente a errores circunstanciales y tan variados como alumnos hay. Postulamos aquí que previo a "corregir" se puede enseñar, evitando así algunos errores iniciales comunes, en el entendido de que lo enseñable, más allá de contenidos, se refiere a la enseñanza de método y actitudes que refuercen la creatividad y la hagan eficiente.

SOFIA LETELIER

1. EL PROCESO

Crear supone establecer RELACIONES, nuevas y originales, teniendo conciencia previa de:

- las propiedades de las relaciones
- las funciones de las relaciones
- y las implicancias de ellas.

Si estos aspectos se desconocen, más que creación hay AZAR.

Quando se pide establecer estas relaciones, es decir CREAR, se debe tener presente que en el alumno se producirán los siguientes pasos en su proceso intelectual:

- 1° ORGANIZACION: de sus nociones preexistentes y dudas, generadas en su bagaje personal de ideas.
- 2° INFORMACION: indagación de lo que cree que le falta y le ayudará a formular las relaciones.
- 3° CATEGORIZACION: ordena y jerarquiza las nociones adquiridas por información, con las propias.
- 4° CONCEPTUALIZACION: formulación de conceptos o estructuras mentales que satisfacen en forma global las relaciones que visualiza.
- 5° DEFINICION DEL MODO: decisión sobre la manera o el medio en que se establecerán dichas relaciones.

Cada uno de estos pasos puede ser metódicamente guiado o motivado y para ello proponemos a continuación un conjunto de técnicas de incentivo:

1. listar lo que se sabe del problema
 - 'tormentas de ideas' (1) u otras técnicas grupales informales.
 - Asociaciones libres de lo que el problema sugiere.
2. hacerse preguntas sobre lo que se desconoce
 - listar y categorizar las dudas.
 - pautas para buscar la información estructuradamente.
3. segregar el problema principal de los secundarios
 - ordenar los tipos de problemas a resolver y agruparlos.
 - ordenar los criterios o 'ideas-objetivo' que desean alcanzarse.
 - discriminar los aspectos más autónomos de aquellos que tienen implicancia general en el problema.
4. nombrar y analizar formas concretas y correctas de relación, ya dadas en situaciones similares.
 - tormenta de ideas sobre los posibles medios de relación.
 - análisis de las posibles sintáxis, combinaciones, etc.
5. esquematizar la situación con un mínimo de palabras
 - expresarse en un gráfico lo más simple posible.
 - encontrar una metáfora que exprese cabalmente la relación.

Estas sugerencias son un camino fructífero cuando se busca incentivar la creatividad mediante OBJETIVOS DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO, es decir, se enseña no "una manera de lograr relaciones", sino que se incentiva la búsqueda crítica, explorando las capacidades del alumno siempre de dos maneras:

(1) BRAINSTORMING.

Divergente: visualizando variedad de alternativas, de caminos, o de variables del problema.

Convergente: extrayendo conclusiones globalizadoras, conceptualizando la totalidad en cada etapa.

Una rápida solución o proposición de respuesta sin una apropiada fundamentación o etapa divergente previa, es posible y característica de los individuos creativos, pero a veces se queda en la superficie del problema real. Es importante entonces en esos casos incentivar al alumno a realizar de todas maneras la etapa divergente, motivándolo a que, si bien no necesitó de algunas HIPOTESIS EXPLORATORIAS, encuentre las más posibles HIPOTESIS EXPLICATORIAS a su idea intuitiva.

2. EL ALUMNO

El individuo creador se caracteriza por la PERSISTENCIA de sus motivaciones y por la INTENSIDAD de sus motivos, que lo llevan a superar los obstáculos y a vencer las barreras que se le oponen.

Se interesa por:

- el cambio
- la originalidad.

Se caracteriza por:

- a) el reconocimiento de ideas polarizadoras, extremas o posturas globalistas.
- b) la indagación de diferentes maneras de examinar las cosas.
- c) el aflojamiento del rígido control que ejerce el pensamiento unidimensional o vertical, favoreciendo la flexibilidad.

- d) aprovechamiento de la casualidad y del azar.
- e) se desplaza desde las evidencias hacia las que no lo son, desentrañándolas con curiosidad.
- f) elige bien las partes en que se divide un todo.
- g) entiende las razones de las relaciones de un todo lo que le permite recombinarlas apropiadamente.
- h) traduce fácilmente sus conceptos a imágenes visuales, verbales, gráficas o matemáticas.

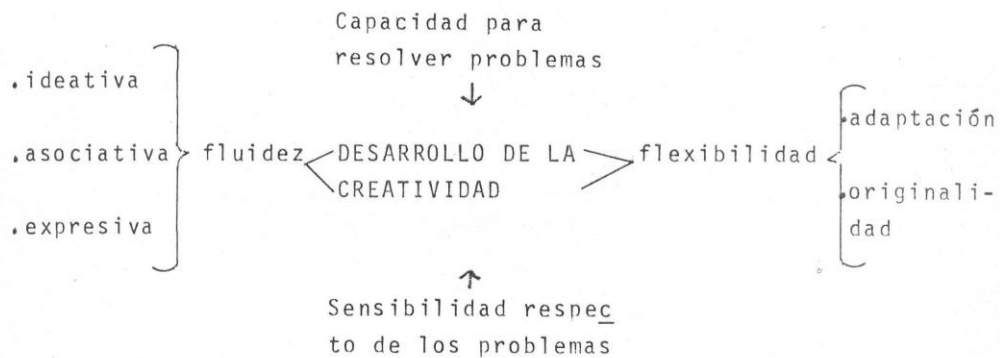
Sabemos que este perfil ideal de un alumno creativo, que demuestra independencia de métodos y juicios y que de este listado se desprende, no es el patrón común entre nuestros estudiantes; no porque estas cualidades no existan sino porque en los niveles de iniciación, éstas no han madurado, o no se alientan sistemáticamente.

Si estas tendencias descritas no se aprecian en un alumno con claridad, podemos recurrir a alentar el desarrollo de algunas aptitudes como las siguientes:

- a) Percepción: desarrollo de la conciencia de las formas y sus cualidades, mediante conocimiento teórico de los fenómenos perceptivos, paralelo al cultivo de los sentidos y a la motivación por observar intencionadamente.
- b) Originalidad: incentivar el enjuiciamiento de sus propias deducciones lógico-rationales, activándolas con la fluidez y libertad de ideas que tienen como fuente el subconsciente, para luego observar el resultado.
- c) Inventiva: incentivar la búsqueda del mayor número de soluciones alternativas factibles, para cada problema describiendo siempre sus consecuencias y comparándolas entre sí.
- d) Curiosidad: sensibilizarlo a problemas y soluciones no convencionales, mostrando ejemplos paradójicos o inusuales, motivando su interpretación y alentando su cuestionamiento.

e) Autodirección: alentar a enjuiciar sus productos por iniciativa propia y medirse en su capacidad de imaginar una variedad de soluciones, acercándose a "corregir" con el profesor trayendo una autocalificación o autocrítica.

Podemos concluir que la enseñanza creativa debe combinar el esfuerzo de aprender con el de pensar, controlando los objetivos del siguiente diagrama:



Si partimos del hecho que el DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD es un objetivo terminal, no tendría trascendencia para el arquitecto sin la capacidad de resolución de problemas reales, comprendidos sensible e interesadamente. Dicha CREATIVIDAD deberá manifestarse, en último término, en la facilidad con que plantea sus respuestas, o sea en la FLUIDEZ y FLEXIBILIDAD de su actitud creativa que, producirá objetos arquitectónicos eficientes y adecuados.