

Pedagogía del cambio: Técnicas educativas de motivación para lograr mejores resultados

Patricia Claudia Barrios y María Cecilia Ribecco (*)

“La única forma de hacer un gran trabajo es amar lo que haces”
STEVE JOBS

Tanto docentes como profesionales del diseño conocen en profundidad el proceso creativo, y suelen citar como punto de partida a algún autor que permita "referenciar las etapas del proceso creativo". Desde la labor docente se implementan diferentes estrategias didácticas para trabajar y reprocesar junto a los alumnos una serie de técnicas y métodos que ayudan a desarrollar y estimular la creatividad; aún así sabemos que si hablamos de creatividad estamos refiriéndonos a un proceso que no es para nada lineal.

Con este instrumental se asume el desafío de entrenar al alumno de cara al mundo laboral, impartiendo desde el espacio áulico estrategias que potencien la creatividad desde diferentes ángulos, haciendo foco en las problemáticas inherentes a la disciplina desde el abordaje de situaciones comunes entre las que se encuentran como defectos recurrentes, la carencia de claridad en los objetivos a tener en cuenta a la hora de encarar un proyecto de diseño, en donde emerge como principal amenaza el miedo al fracaso, el bloqueo de la instancia creativa y la dispersión propia de los innumerables estímulos del mundo exterior, que determinan pérdidas irreparables de tiempo y la imposibilidad de concretar los procesos de manera exitosa.

La aplicación en la práctica de estrategias abordadas desde la “inteligencia emocional” brinda herramientas que además de fortalecer el trabajo dentro del proceso creativo, permite alcanzar excelentes resultados, además de abrir el juego al intercambio de ideas desde la confianza, la formulación de preguntas abiertas para que los alumnos encuentren sus propias respuestas y de ese modo puedan cuestionarse a sí mismos generando otras alternativas de abordaje dentro del proceso.

El propósito es acompañar a los educandos en el aprendizaje, transponiendo umbrales del conocimiento, incursionando más allá de los aspectos metodológicos, brindando una herramienta “aggiornada” para enfrentar los crecientes desafíos actuales.

Mejorar el proceso creativo con imaginación y pragmatismo, podrá finalmente permitirnos variar nuestras estrategias educativas dentro del aula, para brindar a los alumnos una manera “diferente” de acceso al aprendizaje, más efectivo, reaprendiendo el contexto actual en el cual se van a desenvolver con sus clientes.

El nuevo milenio trae consigo un cambio de paradigmas que tienen que ver con reorganizaciones de variada índole; el gran sueño sigue siendo generar impacto, recordación y perdurar en el tiempo, generando altos niveles de posicionamiento, que los diferencie de la competencia.

Esto sólo será posible realizando todos los aspectos determinantes del proceso creativo, con el objeto de maximizar ciertos conceptos y minimizar otros alcanzando la sintonía de un perfecto equilibrio entre ambos para obtener resultados altamente satisfactorios.

El diseño involucra un proceso que tiene en la humanidad sólo al hombre como protagonista, creando sistemas y modelos de producción, a través de métodos y herramientas generadoras de valor, por lo tanto su tratamiento debe contar con una planificación estratégica que aborde todas las claves posibles. La propuesta innovadora apunta a despertar la motivación y el entusiasmo para concretar el objetivo: enfatizando la necesidad de un cambio personal y la ruptura con modelos que los limitan. Elaborar un plan de acción, haciendo una fortaleza basada en la importancia de la generación de espacios de tiempo de ocio y vacío para la construcción de elementos visuales, con asertiva contemplación y acción, fomentando la percepción por vacíos, equilibrios asimétricos y contrastes agudos. Demanda de quiebres generados con la rebeldía y el impulso de decir: “Aquí estoy”.

El enfoque que proponemos es uno integrador, que permita establecer relaciones sinérgicas entre los objetivos personales y los del equipo de trabajo, trabajar con el alumno desde la motivación como fuerza interna haciendo de disparador para que el mismo actúe, se desempeñe y desee participar “ser parte” de la experiencia enseñanza-aprendizaje entendiendo la motivación como impulso y el deseo de una persona para emprender cierta acción.

¿Qué mejor para un docente que la “fidelización” del alumno en cuanto a dicho proceso? Los resultados son y serán inimaginables porque estarán apuntalados en el sentimiento como motor del proceso.

Nos encontraremos con muchas preguntas, seguramente todos nosotros tenemos nuestra experiencia en esto a prueba de ensayo error, un background propio en cuanto a formas de motivar a nuestros educandos, nosotras les proponemos comenzar por aquí, desde la motivación para la creatividad.

Para ello, es menester analizar algunos de los objetivos que consideramos interesantes a tener en cuenta a la hora de abordar su implementación, el primero tiene que ver con el fortalecimiento de los procesos de desarrollo personal por medio de la instalación de una nueva cultura de las relaciones interpersonales, fundamental si tenemos en cuenta que el diseñador trabaja en un campo multidisciplinario de interacción permanente y constante a través del tiempo.

Vinculado estrechamente a éste citamos el “empoderamiento” de las redes de interacción del factor humano para propiciar, vincular y potenciar los recursos personales y de trabajo en equipo a través de intercambios conversacionales más claros como por ejemplo el liderazgo creativo, la coordinación de acciones más efectivas, y el alcance y extensión de los objetivos propios y comunes para el cumplimiento de la tarea, pero sin olvidar los sueños y anhelos personales que unidos a la tarea de crear, generan los mejores resultados.

Es significativo citar en esta reflexión el modelo de “aprendizaje transformacional” desde el observador para la generación de alternativas educativas. Traer a colación la diferencia que existe entre el aprendizaje Acumulativo y el aprendizaje Transformacional. El docente que incita y permite este tipo de aprendizaje en el aula, ayuda a los estudiantes a “aprender a desaprender”, es decir, a tener la mente abierta para considerar nuevas formas de pensar; consideramos que el docente debe estimular la capacidad de reflexión permanente, de cuestionamiento de ideas, de expresión de sus propias opiniones, pensamientos y sentimientos; es importante que pensemos cómo

generar esos espacios para vehicular la palabra, propiciar encuentros en contextos que posibiliten el acceso a dichas metodologías y si contamos con problemas edilicios que afectan dichos procesos por qué no adaptarlos o contextualizarlos partiendo de las necesidades del grupo.

El aprendizaje Transformacional es definido por Mezirow como: “El proceso mediante el cual transformamos nuestros Marcos de referencia, dados por seguros (perspectivas de significados, hábitos mentales, marcos mentales), para que sean más inclusivos, exigentes, abiertos, emocionalmente capaces de cambiar y reflexivos, y para que generen creencias y opiniones que demuestren ser más verdaderas o justificadas para guiar la acción”. Nuestro aporte como docentes a las metodologías que se vienen implementando comúnmente en los claustros de diseño tiene que ver específicamente con la vinculación de ésta con la “Pedagogía Ontológica” que comprende estrategias en base a “cooperative learning”, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, las distinciones de la Ontología del lenguaje, los procesos de escucha y las conversaciones productivas.

Todos ellos aplicados a la tarea de maximizar resultados a la hora de diseñar, tomar decisiones y presentar proyectos de diseño en un contexto cada más vez más competitivo.

Una de las herramientas que proponemos sumar tiene que ver con el enfoque del lenguaje que plantea la teoría de Echeverría, un postulado inicial con relación a la ontología, es que “cada planteamiento hecho por un observador nos habla del tipo de observador que ese observador considera que es...” Esto nos plantea una apertura al juego diferente con los alumnos; hagamos lo que hagamos, digamos lo que digamos, siempre se revela en ello una cierta comprensión de lo que es posible para los seres humanos y, por lo tanto, una ontología subyacente” (Echeverría, 1996), es decir, que cada vez que actuamos o decimos algo, no sólo se manifiesta el objeto sobre el cual actuamos o decimos, sino que principalmente se manifiesta una interpretación de lo que significa ser humano y, por lo tanto, una ontología.

La mayor fuerza de la ontología del lenguaje se encuentra en la interpretación que proporciona sobre el individuo, dado que lo trata a él y a su mundo como construcciones lingüísticas, ofreciendo con ello una mayor expansión de posibilidades humanas. Para ello es necesario compartir los “Postulados básicos del Lenguaje” como generador de mundos desde la creación propia para vincularlo con la posibilidad de ampliar desde el lenguaje la capacidad creadora.

La estructura básica de la propuesta se nutre, según Echeverría, de tres postulados básicos: (1) los seres humanos como seres lingüísticos; (2) el lenguaje como generativo; (3) los seres humanos se crean a sí mismos en el lenguaje y a través de él.

Estos postulados nos permiten ampliar nuestro bagaje a la hora de abordar las consignas, nos permiten salir de las prácticas tradicionales y repensar desde el lenguaje la construcción de significado desde el diseño.

Uno de los postulados de Echeverría que consideramos de gran ayuda a la hora de motivar al educando desde la acción es la de plantear ciertas distinciones en el aula que nos permitan implementar el lenguaje desde lo “generativo” desde una nueva perspectiva,

desde un reconocimiento del lenguaje no sólo desde la posibilidad de hablar sobre las cosas, sino fundamentalmente “como lo que hace que sucedan las cosas”.

En esta medida hay una transición del lenguaje pasivo a un lenguaje generativo: el lenguaje no sólo permite describir realidades, también las crea, genera ser. La forma en que una realidad externa existe para cada ser humano es lingüística; cuando algo se convierte en parte de nuestras vidas, cuando la realidad externa existe para nosotros(as), ya no es externa y la hacemos existir para nosotros(as) en el lenguaje. Al conceder al lenguaje la característica de ser generativo, decimos que es acción, es decir, que no sólo a través de él hablamos de las cosas, sino que nos brinda la capacidad de alterar el curso de los acontecimientos: hacemos que las cosas ocurran, creamos realidades, modelamos el futuro, nuestra identidad y el mundo en que vivimos.

Llevando dicha teoría al campo práctico; al decirle sí o no a algún alumno o compañero que nos está proponiendo alguna estrategia, un camino, creamos opciones diversas, abrimos o cerramos posibilidades para sí mismos(as) y para otros(as), interviniendo activamente en el curso de los acontecimientos; ser concientes de ello y hacer concientes a los alumnos a través de dichas prácticas in situ propone un juego comprometido, serio, propio de un profesional que ama lo que hace, que transita un espacio de aprendizaje mirando hacia el futuro, priorizando la construcción colectiva “con sentido”.

Si logramos reflexionar sobre ello encontraremos seguramente en cada uno de nosotros muchos caminos e ideas para implementar, para renovarnos y renovar nuestras prácticas de cara a vincularnos desde un lugar distinto; siendo guía de la construcción de éstos cimientos a través del lenguaje en una primera instancia y partícipes del logro cuando las mismas se implementen como propias en la metodología de trabajo de los estudiantes.

Maturana aporta a esta perspectiva, partiendo del hecho de que como seres humanos acontecemos en el lenguaje y toda actividad humana lo tiene como ambiente condicionante, es decir, que éste nos precede como mundo lingüístico al nacer y nos configura como humanos al aprehenderlo: “somos concebidos, crecemos, vivimos y morimos inmersos en las palabras y la reflexión lingüística y por ello; y con ello, en la posibilidad de la autoconciencia”

Toda nuestra realidad humana es social y somos individuos, personas, sólo en cuanto somos seres sociales en el lenguaje” (Maturana, 1995). Consideramos esencial tomar como partida dicha perspectiva, como sustento de nuestra práctica para repensar el lenguaje y mejorar los resultados tanto desde el compromiso con lo académico y con lo emocional en cuanto al desarrollo del concepto de “autoconciencia” en las aulas, sentando bases para educar diseñadores “responsables” en su hacer.

Entendemos al docente como actor decisivo en el aula, él es precisamente quien genera el clima creativo; y el que determina el tiempo y espacio de la acción planificada. Él educador es la invitación, el que despierta la magia...el punto de partida. Del mismo modo puede ser un instrumento de humor y amor, su respuesta es la que decide el resultado final. El docente es el que crea el clima emocional del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hoy creemos que la herramienta del lenguaje que proponemos puede acercarnos al alumno, en una sociedad fragmentada e hiperconectada pero comunicada es tan importante como urgente a la vez, apelar a toda la creatividad del docente para formar “talento en clase”, para generar efectivos diseñadores con un gran poder de conocimiento, pero persuasivos a la hora de ofrecer sus productos, profesionales con un alto nivel de sensibilidad hacia sí mismos y hacia su entorno, con capacidad de liderazgo, resiliencia y respeto en todas las dimensiones de la vida dando batalla al miedo paralizador.

Vivimos en mundos interpretativos si asumimos esta postura, necesariamente abandonamos toda pretensión de acceso a la verdad y pondremos como docentes energía desde el amor apasionado hacia lo que más amamos y hacia lo que hacemos; formar diseñadores.

(*)|Patricia Claudia Barrios Diseñadora Gráfica U.B.A.

María Cecilia Ribeco | Diseñadora Gráfica y Publicitaria I.S.A.C.E.P.E.C.