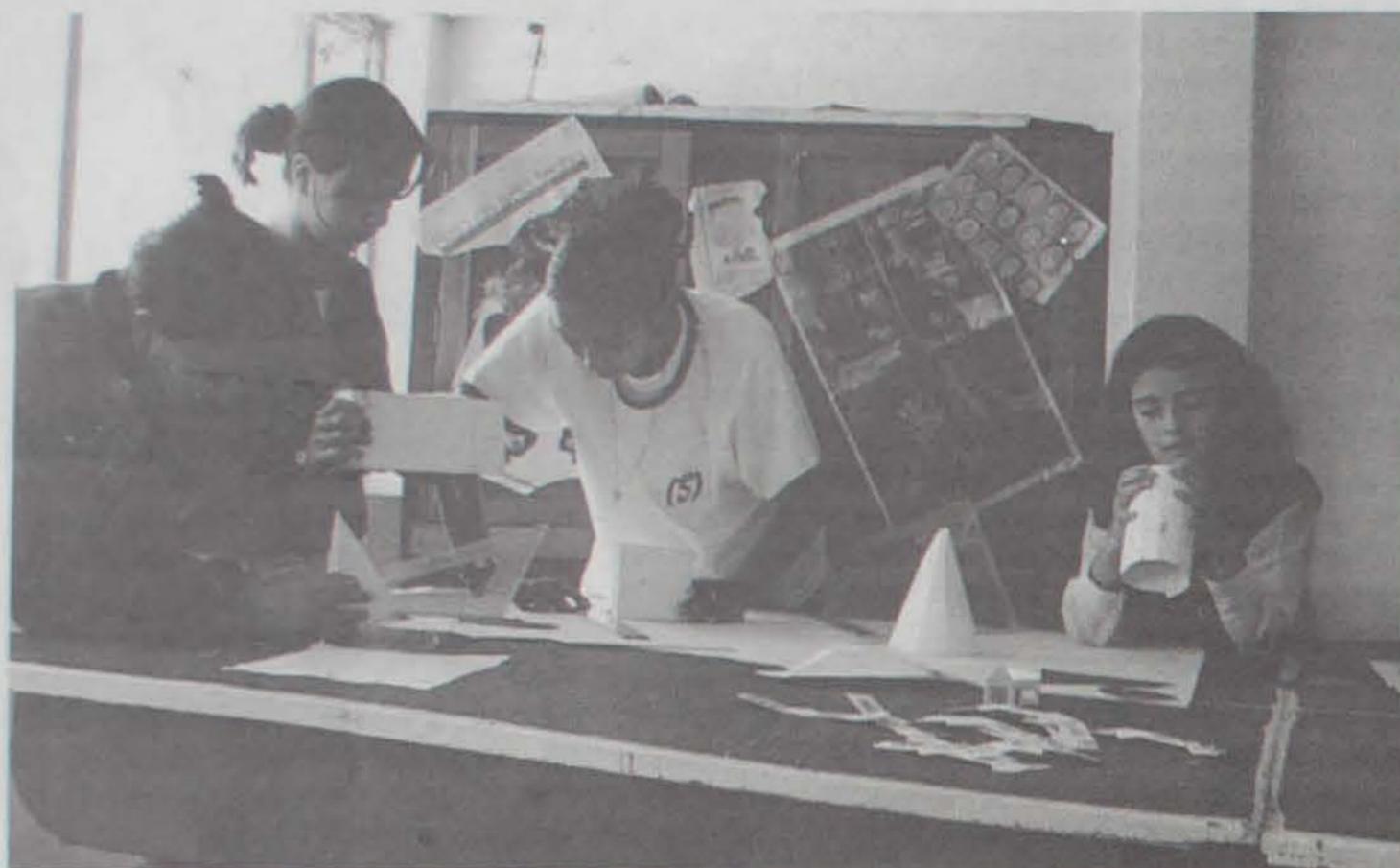


PROYECTO SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Aprender con actitud crítica y creativa



En el proyecto busca transformar la actitud pasiva de las estudiantes frente al aprendizaje.

El proyecto Susurro de la Creatividad del colegio Stella Matutina busca desarrollar la creatividad, afinar la percepción y el pensamiento divergente e incentivar la dinámica cotidiana del colegio desde la expresión gráfica y conceptual.

Susurro de la Creatividad surge de la necesidad de transformar la actitud pasiva, poco creativa y crítica hacia el aprendizaje con amor por el conocimiento y el arte. Su afianzamiento en el colegio Stella Matutina ha generado cambios que se reflejan en las actitudes, los afectos y las didácticas aplicadas en una rica dinámica de confrontación, reflexión y permanente creación entre estudiantes y profesores.

Precisamente, dentro de esas dinámicas cotidianas los docentes han adquirido el compromiso cotidiano de socializar los diseños creativos de sus guías.

Los talleres del susurro

Para desarrollar el proyecto Susurro de la Creatividad se han creado cuatro talleres: Taller de la Pregunta, de la Percepción, de la Divergencia y de Pensar la imagen. Cada uno de estos talleres está conformado por 25 guías, que constituyen un paquete de cien herramientas didácticas que se aplican en el área de educación artística y en el área de filosofía.

El taller de la Pregunta busca abandonar los procesos de aprendizaje basados en la respuesta, para dinamizar la pregunta como meca-

nismo didáctico que haga posible el aprendizaje significativo. Las niñas y los maestros plantean preguntas cognitivas, interpretativas, hipotéticas, analíticas y valorativas. De este modo, se ha logrado que las estudiantes aprendan a cuestionar con sentido, emoción y razón todo su entorno.

Con el taller de la Percepción mediante ejercicios didácticos, se asume la percepción como un suceso cognitivo y se logra generar la conciencia de identificar a la visión como función de la inteligencia. Aquí, las niñas aprenden a observar, determinar, identificar y caracterizar desde las particularidades del sujeto, del objeto o de la experiencia. No se asumen el árbol o la mesa como entes genéricos sino desde su individuación. Es decir, ¿cómo es realmente este árbol o esta mesa?, ¿qué hace diferente a este árbol de los demás?, etc. De esta forma, las niñas aprenden a ser respetuosas

de su entorno, de cada ser humano que las rodea, de cada objeto y de toda su realidad. En esta experiencia, no se divide el mundo en bellos y feos para valorarlo desde su individuación. Así se aprende a asumir a cada ser humano como único e irrepetible, cada uno tiene algo que preguntar, algo que reflexionar y que aportar.

El taller de la Divergencia pretende que las niñas aprendan a responder una pregunta con variadas respuestas posibles y a resolver un problema desde muchas opciones, y lo hacen desde el arte y desde la Filosofía. En la escuela, durante mucho tiempo se ha dado prioridad a los procesos de aprendizaje memorísticos y lógico matemáticos, descuidando el pensamiento lateral con todas sus posibilidades creativas.

En Susurro de la Creatividad, sin descuidar la inteligencia lógico matemática, el pensamiento convergente, lineal, vertical o natural, se hace énfasis en el pensamiento divergente; es decir se le plantean a las estudiantes problemas gráficos, conceptuales o situacionales que impliquen su resolución desde múltiples alternativas. Un ejemplo de este tipo de ejercicios es el que a partir de una línea curva, deben crear nueve o más diseños con diferentes temas, técnicas, estilos y texturas. En vez de dibujar una casa, en una hoja de trabajo, crean nueve casas diferentes en contextos distintos y en diversas técnicas, y así sucesivamente en todos sus dibujos. Además, se hacen ejercicios ilusorios en los que se crea todo tipo de figuras sin dibujarlas y producen efectos visuales engañosos; también se diseñan gráficos que expresan dos, tres y más formas en una sola. De esta manera, no sólo llevamos al aula de clase los presupuestos de la teoría de la

INNOVACIÓN

Gestalt, sino que además, se trasciende y comprende que no todo lo que se ve, es lo que aparenta ser. En estos ejercicios, se hace explícita la unión entre filosofía y arte.

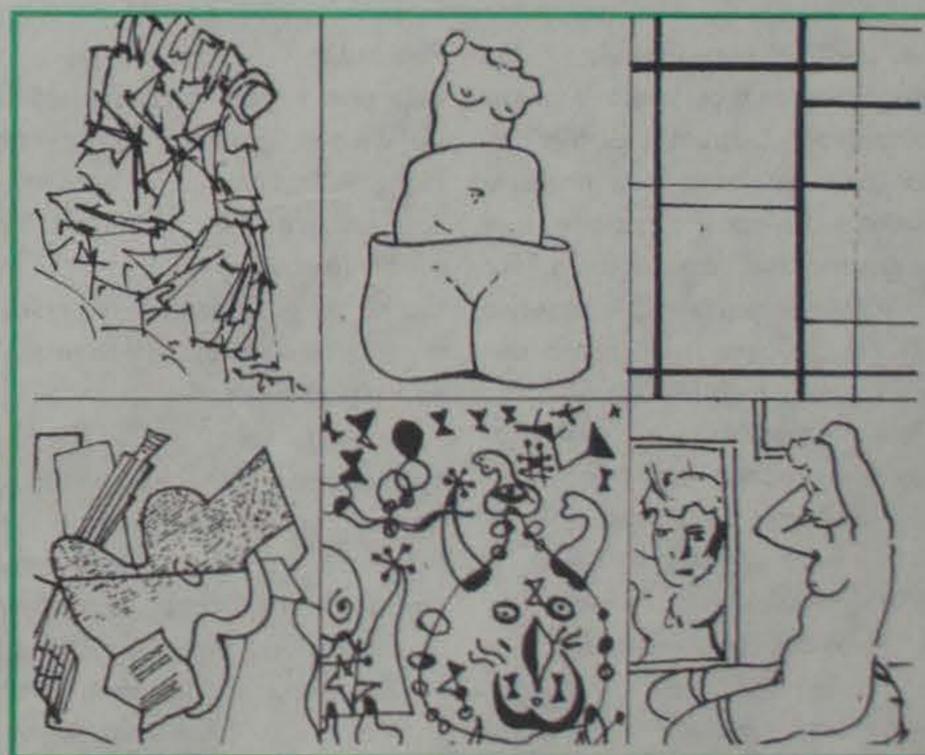
En el taller de **Pensar la imagen** se considera que todo escrito, gráfico, imagen, video, televisión, o convivencia, constituye un texto que puede ser leído. Aquí, se busca que las niñas pierdan el miedo a la expresión, a errar y a enfrentar su entorno y su realidad. Concretamente en el área de filosofía, desde la lectura de un libro, o desde un video, se plantean problemas disciplinares o cotidianos que implican una resolución divergente. Se aplican tres procesos de razonamiento: El analítico en el cual se resume, se sintetiza, se interpreta, se confronta, se interconecta, se argumenta y se concluye. El creativo en el que se propone, se idea o se crean nuevas situaciones o realidades y el práctico, en el que se aplica y se auto critica la situación en cuestión.

Logros tangibles

Este proyecto ha alcanzado varios logros en el colegio Stella Matutina. Ha creado tres *Tecnopolidícticos*¹ de la Creatividad por parte de las estudiantes de los grados 8°, 9°, 10° y 11°.

A esto se suma la creación del juego de las variables que consta de 50 fichas y cuya función es afinar la percepción y aprender a identificar y diferenciar técnicas, estilos y texturas. También se crearon cinco micro *Tecnopolidícticos de la creatividad*

El proyecto ha generado cambios en las actitudes, afectos y didácticas aplicadas a diario en una dinámica rica de confrontación, reflexión y permanente creación entre estudiantes y profesores.



Ilustraciones como estas, forman parte del material utilizado en los talleres del proyecto Susurro de la creatividad.

formados por nueve cubos de madera que llevan en cada uno de sus seis lados una enseñanza. Es claro el desarrollo del proyecto en la aplicación efectiva de tres procesos de razonamiento en el área de filosofía y educación artística: analítico, creativo y práctico. Actualmente, las estudiantes aplican esta filosofía de trabajo en sus preocupaciones cotidianas.

Para los docentes constituye un logro el haber conformado en equipo un modelo sencillo para dinamizar la Creatividad en el aula de clase; este modelo consta de nueve pasos: Motivación y Emoción; Percepción y Preparación; Inferencia; Divergencia; Iluminación; Interconexión; Valoración; Aplicación y Socialización y Autorrevisión crítica.

Otra contribución del proyecto es el haber logrado liberarse del currículo cerrado en un texto escolar. Del mismo modo, las estudiantes preparan ponencias con suficiente argumentación y convicción, escriben ensayos, alegorías, reflexiones, diseñan portadas de libros, diagraman, ilustran y pierden el miedo a errar.

Susurro de la Creatividad ha dado a conocer sus talleres y su filosofía a diversas instituciones educativas privadas y distritales las cuales han aplicado a sus estudiantes estos principios con excelentes resultados.

Susurro de la Creatividad es un proyecto del área de innovación, financiado e intervenido por el Idep. Coordinador del proyecto: Pablo Romero Ibáñez.

(1) Se trata de una creación de Susurro cuya finalidad es afinar la percepción mientras se aprende a identificar y diferenciar técnicas artísticas, estilos, texturas y degradaciones cromáticas, además, se aprende a armar rompecabezas complejos. Los polidícticos de la creatividad (hay 3) están formados por 70 cubos y otros, por prismas sostenidos por unos ejes verticales de madera sujetos por una especie de armario. Para cada uno de los cubos hay cuatro usos diferentes: 1. Técnicas artísticas 2. Estilos artísticos, 3. Degradaciones cromáticas y 4. Rompecabezas.