

EXPLORACIÓN DE PRÁCTICAS DISRUPTIVAS EN EL AULA

DIANA GONZÁLEZ SANTOS
MIGUEL ÁNGEL ZÚÑIGA GUTIÉRREZ

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



EXPLORACIÓN DE PRÁCTICAS DISRUPTIVAS EN EL AULA

“Un pintor coge el sol y lo convierte en una mancha amarilla. Un artista coge una mancha amarilla la convierte en el sol”.

Pablo Picasso [Epi]

Diana González Santos

Candidata a Doctor en Administración, Magíster en Dirección y Administración de Empresas. Docente programa Contaduría Pública, Fundación Universitaria del Área Andina sede Bogotá. Correo electrónico: dgonzalez88@areandina.edu.co

Miguel Ángel Zúñiga Gutiérrez

Magíster en Gerencia Estratégica del Diseño. Docente de Emprendimiento e Innovación, Universidad EAN. Correo electrónico: mazuniga@universidadean.edu.co

Cómo citar este documento:

González Santos, D. y Zúñiga Gutiérrez, M. Á. (2020). Exploración de prácticas disruptivas en el aula (Documentos de trabajo Areandina, 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. <https://doi.org/10.33132/26654644.1730>

Resumen

En un mundo cambiante y dinámico, la educación es llamada a ser consecuente con dicha transformación, alineándose a necesidades emergentes de individuos que a diario buscan explorar y dar una nueva connotación al aprendizaje significativo, canalizando el nuevo conocimiento a través de experiencias memorables que disten de un esquema memorístico y/o conceptual sin conexión con la realidad y su entorno. Es así como, a través de un ejercicio desarrollado en el aula de clase se pretende articular el arte, la creatividad y la innovación como catalizadores del conocimiento a través de la propia creación de los estudiantes involucrados. Ahora, prácticas como las descritas en el presente artículo, pretenden motivar la labor del docente en su espacio de interacción con estudiantes a través de prácticas disruptivas que asocien múltiples actores de su entorno.

Palabras clave: Arte, aprendizaje significativo, creatividad, innovación, prácticas disruptivas, validación.

Introducción

Asistimos hoy a un real cambio de época, caracterizado por la globalización, la sociedad del conocimiento y el uso de nuevas tecnologías de la comunicación y de la información.

En la actualidad, premisas como el cambio constante, el compromiso de rediseñar las prácticas cotidianas explorando las necesidades volátiles de los usuarios y la creación de esquemas que incluyan la innovación como atributo indispensable en cada bien y/o servicio ofertado, resultan ser la piedra angular de nuestras rutinas diarias, convirtiéndose en un reto constante ante nuestro quehacer cotidiano.

La situación anteriormente descrita aplica en todos los campos, prácticas, servicios y modelos de negocio que pretenden tener cabida y participación en los mercados globales y la

docencia universitaria no debe ser ajena a esta realidad, que nos propone retos y nuevas formas de enseñanza y aprendizaje basadas en modelos vivenciales que le permitan al estudiante explorar su creatividad y conlleven a la apropiación del conocimiento desde un esquema reflexivo.

Ahora bien, ¿cómo rediseñar las prácticas en el aula incluyendo elementos actuales claves tales como creatividad, innovación y atención de necesidades explícitas de los estudiantes? Esta pregunta se convierte en un reto para el docente quien a través del tiempo de interacción en el aula debe lograr conexión precisa entre la atención del estudiante y su máxima capacidad de raciocinio y apropiación de conceptos claves sin generar factores distractores que inhiban su concentración y más cuando se deben abordar temáticas relacionadas a normatividad, auditoría, impuestos y procesos empresariales rígidos asociados con el cumplimiento de preceptos legales o en contra posición escenarios que impliquen la convergencia de múltiples variables como puede ser la validación de modelos de negocio.



Las artes y las humanidades han proporcionado una larga tradición de formas para describir, interpretar y valorar el mundo

Es buscando dar respuesta a esta pregunta, cuando surge la necesidad de incursionar en la relación arte y pedagogía, reconociendo los límites de una visión epistemológica que ha predominado en la enseñanza y que reduce la construcción de conocimiento al dominio y aplicación de enunciados verdaderos que significan la realidad como un espejo lógico formal, fuera del cual no hay representación válida posible. Por el contrario, asumimos que: “Las artes y las humanidades han proporcionado una larga tradición de formas para describir, interpretar y valorar el mundo: historia, arte, literatura, danza, teatro, poesía y música son algunas de las formas más importantes a través de las cuales los humanos han representado y configurado sus experiencias. Estas formas no han sido significativas para la indagación educativa por razones que tienen que ver con una concepción limitada y limitante del saber.” (Eisner, 1998, p.16)

Es así como, encontramos el detonante adecuado de la creatividad en las aulas de clase desde la iniciativa “Retrata a Frida Kahlo” diseñada teniendo en cuenta la siguiente cita de Einstein que señala: “No pretendamos que las cosas cambien si siempre hacemos lo mismo. La crisis es la mejor bendición que puede sucederle a personas y países porque la crisis trae progreso”. Entre tanto, la definición de creatividad se expresa como: “la habilidad para generar de manera fácil ideas, alternativas y soluciones a un determinado problema” (Idea, 2020) y el apoyo metodológico del pensamiento de diseño o design thinking concebido como la posibilidad de “creer que se puede hacer una diferencia y que se puede hacer un proceso proactivo con el fin de llegar a nuevas soluciones pertinentes que generen un impacto positivo”. (IDEO, 2008)

Objetivos

La articulación de los conceptos anteriormente citados, permiten la consolidación de la iniciativa, “Retrata a Frida Kahlo” cuyo principal objetivo surge de la asociación de conceptos a través de la imitación de un icónico personaje y el grado de detalle que puede tener esta actividad, en contraste con modelos rígidos y flexibles tanto en áreas legales como en aquellas de construcción y validación de propuesta de valor en modelos de negocio emergentes. Un reto que conjuga el saber con la creatividad y el arte.

Es así como en este documento se realizará un recorrido por la estructura conceptual de la iniciativa, abordando conceptos como creatividad, design thinking y el arte como herramienta educativa, para luego describir la actividad realizada con estudiantes de pregrado de la Fundación Universitaria del Área Andina y estudiantes de posgrado en la universidad EAN, los hallazgos a través de proceso de observación por parte del docente y los principales aprendizajes de dicha correlación.

Marco teórico

Creatividad

Hoy más que nunca, conceptos como la creatividad cobran vida, convirtiéndose en el motor asociado a la construcción de nuevas definiciones y procesos innovadores obligados en cualquier entorno actual. La generación y desarrollo de nuevas ideas y de mejora de las preexistentes resulta ser una oportunidad que atiende necesidades latentes de los usuarios que cada vez se alejan más de las tendencias predecibles del mercado.

Es así como, hablar de creatividad nos permite adentrarnos a la posibilidad de creación de nuestro cerebro y como esta acción ha sido recurrente en cada una de las etapas del ser humano, desde sus inicios en hábitats agrestes hasta su evolución con entornos desarrollados en los cuales se encuentran cubiertas todas sus necesidades con exploración de inexistentes; y es que la creatividad se encuentra asociada de manera inherente al ser humano casi a través de un esquema cíclico que ubica los problemas y permite la generación de ideas y la validación de las mismas. En el siguiente esquema se puede apreciar el proceso creativo de generación de ideas:

GRÁFICO 1.



Fuente: Idea (2020).

Ahora bien, Guilera (2020) define la creatividad como: “Un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se manifiesta en cualquier dominio del conocimiento: bellas artes, humanidades, diseño, ciencias y tecnología, etc. Se asocia con percibir y pensar de forma original, única, novedosa, pero a la vez útil y bien valorada socialmente.”

Y es que hablar de creatividad implica la articulación de todas las actividades humanas en todos los contextos; en áreas de conocimiento aunque se encuentra una basta conceptualización de modelos, métodos, metodologías, sistemas entre otros, la creatividad resulta ser el componente fundamental de activación de los procesos cognitivos del cerebro y más cuando hablamos de la apropiación del conocimiento, “por ende; resulta imprescindible cultivar la reflexión y las capacidades encaminadas a lograrla, así como lograr la variedad en las temáticas relacionadas con este asunto, como el trabajo, el pensamiento creador, la creatividad, la cultura y los fundamentos científicos para la educación de las capacidades creadoras, entre otros.” (Quimis, Barberán y Roca, 2018)

En el ejercicio docente por su parte, se hace necesario estimular el componente creativo en cada estudiante y es que “la vía principal para que un docente estimule el pensamiento creativo en sus clases, es siendo él mismo creativo. Por tal motivo, tiene que diseñar actividades en las que se les dé oportunidad a los estudiantes de que aporten sus ideas alrededor de una situación, pero no exclusivamente, relacionadas con la temática a tratar, ya que aprender creativamente es la forma más natural de aprender; esta produce mayor satisfacción y libertad de expresión. Es por ello que es un objetivo de la educación el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en los diferentes niveles de enseñanza.” (Yalama, 2019)

Design thinking

El design thinking te da confianza en tu capacidad creativa para transformar difíciles desafíos en oportunidades para el diseño". (Brown, 2011)



El desing thinking puede ser definido como “una metodología que impregna todo el espectro de actividades de innovación con una filosofía de diseño centrada en las personas” (Brown T. , 2008)

La exploración del pensamiento creativo supone la articulación de una metodología apropiada que permita la solución de problemas complejos y que nos permita explorar cada una de las posibles soluciones dejando de lado prejuicios o paradigmas establecidos. Bajo el anterior planteamiento, el design thinking o pensamiento de diseño surge como metodología que resulta ser un puente entre las creatividad e innovación y la solución de problemas, incidentes críticos y/o nuevas expectativas detectadas en los usuarios a quien va dirigida la solución en ambientes cambiantes, volátiles y cada vez más heterogéneos.

El desing thinking puede ser definido como “una metodología que impregna todo el espectro de actividades de innovación con una filosofía de diseño centrada en las personas” (Brown T. , 2008); y hablar de diseño nos remonta a la posición de aquellos profesionales cuya labor principal se centra en el diseño asociado a productos y servicios que deben cumplir con ciertos atributos para satisfacer las necesidades de los usuarios; sin embargo Tim Brown realiza una exploración más profunda de este concepto y nos invita a “Pensar como un diseñador puede transformar la forma en la que usted desarrolla sus productos, servicios, procesos y hasta su estrategia”. (Brown T. , 2008) con una importante precisión de las competencias que un pensador de diseño debe desarrollar para lograr la asertiva exploración de la estrategia:

Ahora bien, la exploración de la metodología design thinking se remonta a la década de los 60 como una evolución del concepto de diseño creado por Horst Rittel, Herbert Simon y Viktor Papanek. Luego de estos estudios, ya



llegando a la década de los 90, Nigel Cross se dio cuenta que en los procesos de diseño realmente podría darse un cambio a partir del proceso del diseño, pero fue hasta 1992 que Richard Buchanan popularizó el término y se dio cuenta que el pensamiento de diseño es un proceso que necesita diferentes perfiles de personas, es multidisciplinario lo cual lo hace diferente y colaborativo. “El design thinking es una manera de resolver problemas reduciendo riesgos y aumentando las posibilidades de éxito. Empieza centrándose en las necesidades humanas y, a partir de ahí, observa, crea prototipos y los prueba, consigue conectar conocimientos de diversas disciplinas para llegar a una solución humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable” (Manuel Serrano Ortega, 2008).



Podemos concluir que el design thinking es el resultado de un proceso estructurado que permite la generación y la evolución de las ideas con un enfoque centrado en el usuario y sus necesidades y que cuenta con los siguientes atributos:

Gráfico 2.



Fuente: Brown (2011).

2.3 El arte como herramienta educativa

Para iniciar es preciso mencionar que: “Nuestro cerebro tiene como misión crear” (Barquero, 2008) y no es para menos cuando el ser humano en su esencia desarrolla un ímpetu asociado a la curiosidad y a la creación; condición que lo hace un ser reflexivo y agente de transformación en su entorno. Ahora bien, acciones como creación y transformación resultan ser los detonantes de los procesos mentales del ser humano, los cuales requieren un componente de creatividad para lograr los objetivos y, para desarrollar esta creatividad se hace necesaria la exploración de actividades encaminadas a la estimulación del cerebro creativo como por ejemplo las artes.

Con el objetivo de explorar la incidencia de las artes en los procesos de creación del cerebro y en términos de aprendizaje y apropiación del conocimiento nos podemos remitir a Jové (2011) quien manifiesta: “enseñar, aprender y comunicarnos a través del arte contemporáneo nos permite trabajar a través de los préstamos de conciencia y las formas de vida de otros. Las interacciones que se generan en torno a las prácticas artísticas contemporáneas sirven a los futuros maestros como préstamos de



“Nuestro cerebro tiene como misión crear” (Barquero, 2008)

consciencia para entender, descubrir y construir nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.”

A través de la perspectiva de Jové, podemos inferir la importancia de la articulación del arte al aula de clase, como herramienta para docentes y estudiantes que permiten forjar nuevos modelos asertivos de aprendizaje y teniendo en cuenta experiencias previas establecidas podemos citar la siguiente conclusión: “Nuestro objetivo como formadores de maestros es empoderar a los estudiantes en la reapropiación del espacio-tiempo de aprendizaje para que puedan desarrollar formas de vida diferentes. La interacción con el arte contemporáneo es catalizadora de nuevas apropiaciones, ya que posibilita que emerja la heterogeneidad a la hora de reinterpretar sus entornos, así como concretar intervenciones transformadoras”. (Jové Monclús, Farrero Oilva, y Selfa Sastre, 2017)

Entre tanto, la labor incansable de un docente no finaliza en el aula de clase sino trasciende con la exploración de todas las posibles herramientas que den paso a la apropiación del conocimiento, situación que justifica la inclusión del arte como puente entre nuestro cerebro creativo y el conocimiento: “Definitivamente, descubrir y valorar que las artes son recursos, herramientas totalmente adaptables y adecuadas para incluir a todos en los procesos de construcción del aprendizaje, para propiciar experiencias y fomentar la inclusión es una invitación que les hacemos para que se acerquen, se involucren y empiecen a utilizar estas otras estrategias dentro de sus prácticas docentes”. (Gómez y Carvajal, 2015)

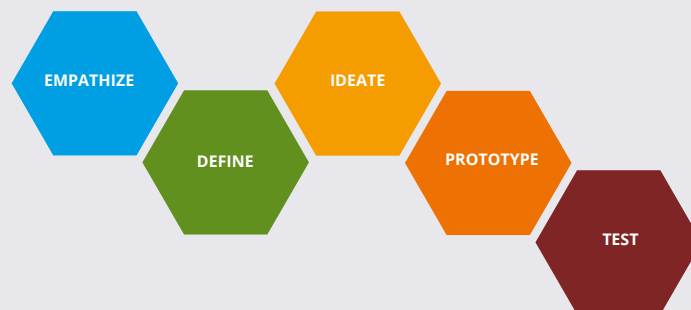




Metodología “Retrata a Frida Kahlo”

Una vez articulada la creatividad, el design thinking y el arte como herramienta educativa, es momento de la exploración de prácticas disruptivas en el aula y teniendo en cuenta la exploración del cerebro creativo de los estudiantes a través de la potencialización de su creatividad; se hace necesaria establecer las etapas e insights de cada una de las mismas bajo la metodología design thinking que incluye:

FIGURA 4



Fuente: (López, 2014)

Entender

Aunque el *design thinking* propone diferentes etapas, es importante mencionar que no corresponde a una metodología rígida y sistémica que no permita procesos rápidos de cambio y múltiples iteraciones, sino por el contrario le permite a quien la ejecuta la posibilidad de entender (inclusive en el proceso) las necesidades del usuario y/o cliente y como a través de sus expectativas se pueden explorar bienes y/o servicios con un alto componente de innovación; así las cosas, la primera fase: “Entender” sugiere el entendimiento del reto o incidente crítico que requiere nuestra atención y la exploración de esta metodología.

En esta primera fase es de vital importancia conocer al usuario y sus necesidades a través de un proceso juicioso utilizando instrumentos como por ejemplo la observación que nos permite identificar las principales dificultades que presenta un estudiante cuando se enfrenta de manera virtual a una sesión académica. Durante el proceso de observación, es de vital importancia entender como el incidente crítico que hemos detectado afecta a nuestros estudiantes y que emociones y comportamientos convergen y afirman nuestra declaratoria.

Para abordar la etapa “entender” en la práctica se realizó el proceso de observación con dos poblaciones de estudiantes:

TABLA 1.

Institución de educación Superior	Nivel académico	Asignatura
Fundación Universitaria del Área Andina	Pregrado	Revisoría Fiscal
Universidad EAN	Postgrado (Maestría)	Iniciativa emprendimiento



Dentro del proceso de observaciones de los docentes asignados; se concluyó que, aunque las sesiones académicas incluyan múltiples recursos y actividades de aprendizaje, la participación del estudiante debe ser motivada a través del hacer en la sesión, buscando la activa participación de estos; adicionalmente, la inclusión de pausas cerebrales o activadores cognitivos se encuentra asociada con la fluidez en la apropiación del conocimiento.

Definir

En esta segunda fase, se hace necesaria la definición de un reto teniendo presente al usuario que en este caso es el estudiante y su contexto. Es importante que el reto sea una inspiración para el grupo, que capture la mente y las emociones de la gente que se ha estudiado y que ayude a desarrollar soluciones que no sean tan lógicas. (Stanford)

Descripción de la experiencia

- » Para el caso “Retrata a Frida Kahlo” nuestro reto se basó en el precepto: ¿cómo rediseñar las prácticas en el aula incluyendo elementos actuales claves tales como creatividad, innovación y atención de necesidades explícitas de los estudiantes?

La actividad “Retrata a Frida Kahlo” llevada a una clase de Revisoría Fiscal del programa de Contaduría Pública de Bogotá inicia con la exposición de una de las pinturas de esta artista, en la cual y para su selección, el docente tiene en cuenta diferentes elementos de esta obra de arte que exigen atención al detalle por parte del estudiante; de manera posterior, se le solicita al estudiante retratar esta pintura procurando recrear con el mayor detalle la pintura, para el desarrollo de esta actividad se le propone el uso de elementos cotidianos y que encuentre de manera fácil en su entorno, también se abre la opción de trabajo colaborativo de su núcleo familiar quien puede sumarse a dicha actividad buscando el retrato más parecido y detallado de la obra de arte propuesta, se les recomienda igualmente evitar el uso de software y editores de imagen que pueden desviar el objetivo de esta actividad.

Mientras los estudiantes se encuentran en este proceso, se les cuenta un poco más acerca de la obra y de la artista y puntos en común entre las vivencias de Frida Kahlo y el diario vivir de los estudiantes y su entorno. Es importante mencionar que, durante dicho

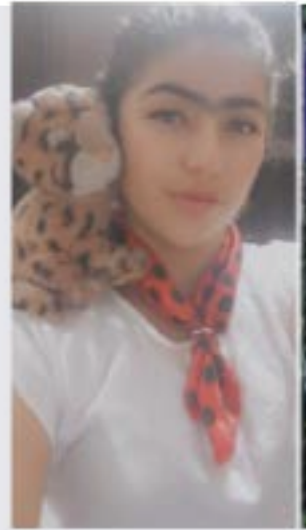


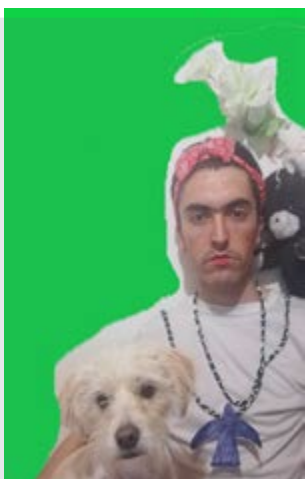
proceso, el estudiante desarrolla competencias asociadas a la atención al detalle asociado a algunos aspectos fundamentales de la pintura como lo son: volumen, proporción, color, dimensiones, entre las más representativas. Una vez finalizada esta actividad, cada uno de los estudiantes a través de sus cámaras comparten la versión de la pintura y la interpretación que ellos le dan a esta obra de arte a través de su propia percepción e inicia el proceso de reflexión y resultados de la actividad uniendo el retrato logrado y el énfasis que el Revisor Fiscal debe procurar en cada una de sus observaciones a través de la observación del detalle, situación última que permite generar una mirada especializada y específica en la ejecución de la Revisoría Fiscal dejando de lado formatos preestablecidos que de manera recurrente no son analizados con profundidad y resultan bajo esta perspectiva ser irrelevantes en el ejercicio de la profesión contable.

Y es que nuestro reto, (fundamento del proceso) incluía el hacer desde la exploración y emulación de un modelo entregado, que permitiera enlazar la atención del estudiante en el desarrollo del retrato de manera constante, apoyado de un contexto familiar, quienes a través de la actividad fueron partícipes del mismo y la atención al detalle necesaria en procesos tanto normativos como de creación de modelos de negocio.

» Idear

Es esta tercera fase; la metodología hace hincapié en la definición de la idea, teniendo en cuenta los hallazgos evidenciados en las etapas anteriores. En esta fase podremos llegar a ideas obvias que pueden ser convertidas en innovadoras y también a descubrir áreas de trabajo inesperadas. (Stanford)





Ahora bien, el proceso de ideación no solo se da para los docentes quienes a través de un proceso de polinización cruzada definen el reto “Retrata a Frida Kahlo” como una opción factible para la fase siguiente, sino para los estudiantes quienes en esta etapa se cuestionan respecto a la mejor forma de asumir el reto, explorando su creatividad y con el criterio de “Base Optimizante” el cual indica que se debe trabajar con los recursos existentes.

» Prototipar

En la etapa de prototipado, se busca hacer tangible la idea, explorando la experiencia del usuario, su percepción y posibilidades de mejora asociadas a las expectativas de este, el prototipo se hace con el fin de poder comunicar la idea a los demás y descubrir los errores que hay en la solución planteada.

Esta etapa, tan funcional para los estudiantes como para las docentes encargadas de la misma, se hace tangible la emulación de Frida Kahlo quien representa el arte y la posibilidad de representar emociones, actitudes y comportamientos no explorados en el aula de clase:

Evidencia “Retrata a Frida Kahlo” Fundación Universitaria del Área Andina:

» Testear

Una vez, las imitaciones se encuentran disponibles para el proceso de socialización se concluye la actividad con un proceso de reflexión de la misma asociado a la temática que se desea reforzar en el aula de clase: En Revisoría Fiscal asociada a la importancia de la atención al detalle en el ejercicio de este labor asociada al Contador Público y en Iniciativa de Emprendimiento asociada a la etapa de prototipo en el proceso de crea-



ción de valor de los modelos de negocio a través del *design thinking*. Esta fase se realiza por medio de las opiniones de nuestros propios usuarios y colegas, que también sirve para poner a prueba nuestra empatía. Esta fase es importante por crea experiencias a partir del contexto en el que estamos. (Stanford)

Conclusiones

Hablar de procesos disruptivos en el aula, resulta un tema habitual teniendo en cuenta múltiples circunstancias como: cambios en los modelos académicos y el replanteamiento de la educación superior a través de un modelo flexible que atienda las necesidades de los usuarios y el mercado más que la formación en una línea específica del conocimiento y cambios en las necesidades y expectativas de los estudiantes quienes a través de la exploración de modelos globales requieren un esquema innovador que les permita la apropiación del conocimiento a través de su propio entorno, entre los más representativos.

La convergencia de las situaciones anteriormente descritas, representan un importante reto para los docentes y profesionales de los servicios de educación quienes a través de la creatividad deben proporcionar múltiples alternativas para lograr atención y optimización de los tiempos en las sesiones académicas; sin embargo, es importante mencionar que dichas alternativas requieren un proceso importante de prototipado y testeo que permita desarrollar el número de iteraciones necesarias para lograr la mejor versión de la práctica propuesta; situación final que denota la dinámica del ejercicio de la docencia y la adaptación a cambios constantes.

La actividad "Retrata a Frida Kahlo" puede ser catalogada como una experiencia disruptiva en clase que permite la exploración de la creatividad del estudiante a través de arte y una sencilla emulación que genera un reto impor-

tante en términos estéticos que permite explorar de manera posterior el detalle conceptual del tema en el cual quiere hacer énfasis el docente.

Finalmente ponemos el arte como un medio para generar creatividad que a su vez despierta el proceso innovador, tanto del docente como de los estudiantes involucrados en el proceso.

El saldo pedagógico

Desde el punto de vista de la docencia en educación superior, esta experiencia se fundamenta en el enfoque constructivista que parte de las preconcepciones e intereses de los sujetos para generar ambientes de aprendizaje que permitan transformaciones profundas en lo conceptual, actitudinal, axiológico y práctico. El docente orienta los procesos y los estudiantes construyen significados más potentes, complejos y creativos.

La innovación y creatividad, arte y pedagogía, se unen para ampliar las posibilidades de representar el mundo aprovechando la sensibilidad y el sentido estético que se conjugan con el dominio de la cultura propia de la disciplina que se enseña.

Referencias

Eisner, E. (1998). *El ojo ilustrado*. Barcelona: Paidós.



