

24 de enero de 2023

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, da por recibido el Primer Reporte del Proyecto de Investigación N-561 “El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica”, el responsable es el Mtro. José René Maldonado Yáñez , adscrito al Programa de Investigación P-073 “Análisis y Prospectiva del diseño y la cultura”, que forma parte del Área de Investigación “Análisis y prospectiva del Diseño”, que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor de recibir el Primer Reporte: DI. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz, LAV. Carlos Enrique García Hernández y Alumno DI. David Alejandro Montero Huerta.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

01 de diciembre del 2022.

JDIC.JDIC.020.23.

Asunto: Turnar a la Comisión informe

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS
Presidente del Consejo Divisional de CyAD
Presente

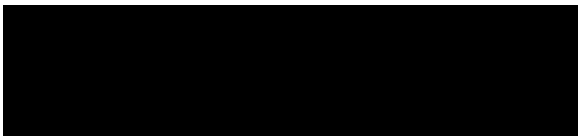
Por este medio solicito su amable intervención para turnar a la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, grupos de investigación así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación*, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, el primer reporte de investigación del proyecto con número de registro N-561, titulado:

El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica.

cuyo responsable es el Mtro. José René Maldonado Yañez.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente
“CASA ABIERTA AL TIEMPO”



MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento para el Diseño

Jueves 12 de enero del 2023

Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa del Depto. de Investigación y Conocimiento del Diseño

PRESENTE

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle que haga llegar a la comisión correspondiente del Consejo Divisional el primer reporte de investigación del proyecto con número de registro N-561, titulado: *El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica*, a cargo del Mtro. José René Maldonado Yañez.

El citado proyecto tiene una vigencia de agosto del 2021 a diciembre del 2023 y está adscrito al Programa de Investigación: Análisis y Prospectiva del Diseño y la Cultura, el cual forma parte del área de Análisis y Prospectiva del Diseño, con el número de registro P-073.

Sin más por el momento, y agradeciendo su valiosa intervención, me despido de usted y quedo pendiente de cualquier observación.

Atentamente



Dr. José Ignacio Acevas Jiménez
Jefe del Área de Análisis y Prospectiva del Diseño

lunes, 19 de diciembre de 2022

DR. JOSÉ IGNACIO ACEVES JIMÉNEZ
JEFE DEL ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO
PRESENTE

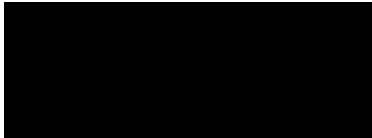

Por medio de la presente le hago llegar en adjunto el primer reporte de investigación del proyecto con número de registro N-561, titulado:

El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica.

Dicho proyecto tiene una vigencia de agosto de 2021 a diciembre de 2023 adscrito al Programa de Investigación P-073 “Análisis y Prospectiva del diseño y la cultura”, que forma parte del Área de Investigación “Análisis y prospectiva del Diseño” a su honorable cargo.

Se adjuntan resultados preliminares.

Estoy a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.


Mtro: José René Maldonado Yáñez
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño


PLANTEAMIENTO GENERAL DEL PROYECTO.

El presente proyecto busca aportar con investigación multidisciplinaria y de relevancia al campo disciplinar del diseño, enfatizando especialmente en los tópicos de la creatividad y la creación de imagen dentro del contexto de la enseñanza, buscando consolidar un corpus teórico que sustente su valor pedagógico para la enseñanza y su proyección para la práctica del diseño. El proyecto tiene los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL

Proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos a partir del concepto de “fantasía” en el diseño de la comunicación gráfica.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las artes y el diseño.
- Definir las consideraciones formales para la representación de un signo icónico.
- Proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos en el diseño de la comunicación gráfica.

AVANCE DE LA INVESTIGACIÓN CON BASE EN EL PLAN DE TRABAJO ORIGINAL.

	METAS	PORCENTAJE DEL PROYECTO	ESTADO
1	Consolidar un corpus de investigación acerca del concepto de la fantasía en el arte y diseño	12.5%	CUBIERTO
2	Determinar los atributos particulares de la fantasía para valorizar su potencial aporte a la creatividad en el diseño	25%	CUBIERTO
3	Consolidar el corpus de investigación sobre los conceptos de representación e imagen	37.5%	CUBIERTO
4	Investigar sobre las consideraciones formales para la representación de la imagen/signo	50%	CUBIERTO
5	Consolidar un corpus de investigación sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el trabajo de la forma en el diseño	62.5%	EN CURSO
6	Plantear una propuesta metodológica para el trabajo de la forma para la creación del signo icónico.	75%	PENDIENTE
7	Presentar y aplicar la dinámica de trabajo en el aula con alumnos de la UEA Diseño de mensajes gráficos I “Signos Icónicos”.	87.5%	PENDIENTE
8	Evaluar los resultados obtenidos por los alumnos.	100%	PENDIENTE

INVESTIGACIÓN CONCEPTUAL PRELIMINAR

A pesar de la diversidad de conceptos genéricos a los que se ajusta la fantasía, el rasgo específico distintivo coincide casi plenamente en todas las definiciones: contiene el señalamiento de que el resultado de esta fuerza o capacidad, o función es la creación de algo nuevo –nuevas imágenes, ideas, pensamientos originales, composiciones, nuevas combinaciones de imágenes e ideas, su nuevo origen, nuevas dependencias, etc. (Rozet, p.15).

Rozet, I.M. (2008). *Psicología de la fantasía*, Madrid: Akal. Imaginación, creatividad e invención son conceptos que han sido tradicionalmente vinculados con la fantasía, pero en esencia su resultado es la creación de algo nuevo.

La relación entre la fantasía y la realidad puede ser compleja y sutil [...] Es importante aclarar qué es lo que une a los elementos dados por la realidad, bajo qué principios se unen, qué es lo que hace elegir uno u otros elementos de la realidad [...]. (Rozet, p.29).

Rozet, I.M. (2008). *Psicología de la fantasía*, Madrid: Akal. Los vínculos entre la fantasía y la realidad son inevitables, pero se hace necesario definir que es aquello que propicia los vínculos de lo real, de entre toda la diversidad de fenómenos de la realidad qué es aquello que fomenta las relaciones.

Rozet (2008, p. 28) afirma que “El punto de vista según el cual las imágenes fantásticas dependen de la realidad, se basa en el principio materialista del conocimiento: nuestros conocimientos han sido extraídos del mundo externo objetivo realmente existente”.

Rozet, I.M. (2008). *Psicología de la fantasía*, Madrid: Akal. Cuando se habla de la imagen fantástica, se hace referencia inevitablemente a sus elementos, ya que dependen de lo real para formar lo irreal, nuestro conocimiento del mundo se da principalmente por aquello que es sensible a nuestros sentidos.

La noción de fantasía propuesta por Rozet (2008) sostiene que:

[...] independientemente del carácter y resultado de la actividad productiva, durante su ejecución siempre tiene lugar el desplazamiento de valores: por un lado, la devaluación de alguna información, procedimientos y modos de resolución, etc. (mecanismo de anaxiomatización); por el otro, la elevada apreciación de los resultados obtenidos, procedimientos utilizados, etc. (mecanismo de hiperaxiomatización), (p. 133).

Rozet, I.M. (2008). *Psicología de la fantasía*, Madrid: Akal. Para Rozet (2008) La fantasía es ante todo una actividad mental productiva independiente de los fines que tenga el sujeto que “fantasea”, del material que utiliza para ello y de los campos de aplicación.

Al respecto de las medidas pedagógicas respecto a la formación de capacidades creadoras Rozet (2008, p. 209) afirma que “se basan principalmente concepciones teóricas de la fantasía [...] La formación de capacidades creadoras es inseparable de la educación de toda la personalidad del hombre, de todos sus aspectos”. Finalmente desde una postura pedagógica es necesario empezar la reflexión sobre la creciente necesidad de desarrollar las capacidades creadoras de los estudiantes, y para ello la fantasía es un recurso fundamental, no únicamente para los campos del diseño, sino también para la educación en términos generales, la escuela del siglo XXI tiene como parte de sus objetivos, el desarrollo creativo de los individuos.

Rozet (2008) afirma que “[...] Los representantes de casi todas las corrientes psicológicas, más o menos significativas, hicieron el intento de resolver el problema central de la fantasía: el de responder a la pregunta sobre el surgimiento de lo nuevo. (p. 61). La creación es un tema que ha sido de mucho interés a lo largo de la historia, principalmente en el arte ha sido objeto de estudio, el intento por revelar el misterio de la creación ha llevado a diversos especialistas a analizar la vida y obra de los principales actores de la historia del arte, el objetivo siempre ha sido revelar cómo ha sido posible la creación de semejante obra.

Rodari (2008, p. 160) afirma que “debemos a Hegel la formulación definitiva de la distinción entre “imaginación” y “fantasía”. Las dos son para él manifestaciones de la inteligencia: pero la inteligencia como imaginación es solamente reproductora; como fantasía en cambio, es creadora [...]”.

La distinción entre imaginación y fantasía no es clara, si bien ambas son producto de la inteligencia una apunta exclusivamente a la reproducción, la otra a la creación, reproducir es volver a hacer presenta algo que ya estaba, crear es producir algo nuevo, al respecto Sánchez (2007, p. 247) afirma que “Lo que encontramos siempre en lo grotesco [...] es la presencia activa de algo extraño, fantástico, irreal, o antinatural [...]”.

El entendimiento de la fantasía puede tener giros inesperados de acuerdo con el campo de conocimiento que la aborda, en este sentido, los estudios estéticos dejan entrever una perspectiva que puede ofrecer un acercamiento diferente acerca del concepto, el estudio de la categoría estética de lo grotesco lleva en su ADN un énfasis en la fantasía.

Sánchez (2007, p. 247) afirma que “Lo extraño y fantástico puede ser de diversa naturaleza. Puede consistir en unir en la tendencia a unir lo más heterogéneo en los seres y objetos reales.

Sánchez, A. (2007). Invitación a la estética. México: Debolsillo. Para comprenderlo mejor, desde la perspectiva estética, la fantasía puede ser diversa pues su naturaleza permite vincular una gran cantidad de elementos de la realidad.

Sánchez (2007, pp. 247-248) “[...] En lo grotesco pues, lo fantástico, lo extraño, lo irreal, se produce al combinarse lo más heterogéneo, aunque los elementos que se mezclan o combinan sean reales.”

Sánchez, A. (2007). *Invitación a la estética*. México: Debolsillo. En definitiva, la fantasía se produce cuando se vinculan elementos de la realidad, en otras palabras, para producir la irrealidad “fantasía” se debe vincular la realidad, por medio de los elementos presentes en ella.

Sánchez (2007, p. 248) afirma que “[...] En lo grotesco encontramos cierta destrucción del orden normal, de las relaciones habituales, pero siempre desde lo irreal creado con materiales reales”.

Sánchez, A. (2007). *Invitación a la estética*. México: Debolsillo. Ahora bien, cuando nos referimos a la fantasía atendemos también a su característica como “desorden” natural de las cosas, cuando se combinan los elementos de la realidad para formar una imagen nueva se pierde el orden natural de aquello que se combina y surge un “desorden” producto de la unión de lo heterogéneo, se da paso a lo antinatural, la fantasía, desde su perspectiva estética, se desvaloriza lo real desde lo irreal y fantástico.

Sánchez (2007, p. 248) afirma que “[...] lo grotesco desvaloriza lo real desde un mundo irreal, fantástico, extraño”.

Munari nos ofrece un simple esquema para entender cómo nos relacionamos con el mundo exterior, y de dónde salen entonces creatividad, fantasía, inventiva e imaginación:

Nuestra inteligencia explora lo que nos rodea continuamente y nos lleva a interactuar con el ambiente externo a través de las percepciones. Como consecuencia de esta interacción hacemos experiencias que luego guardamos en nuestra memoria. La memoria funciona entonces como una biblioteca de recursos casi inextinguible, y de ella recuperamos los datos que luego nos sirven para poner en marcha creatividad, invención y fantasía. Estas son las tres acciones principales del proceso creativo que tienen que ver con el pensamiento, la imaginación, sin embargo, se relaciona con el acto de visualizar. Así que antes de imaginar una cosa debemos ser capaces de pensarla.

Munari nos ofrece entonces estas cuatro definiciones:

- Fantasía = da origen a algo que no existía antes aunque sea irrealizable, es totalmente libre
- Invención = da origen a algo que no existía, pero tiene una finalidad práctica y no se preocupa del lado estético
- Creatividad = da origen a algo que no existía pero que se puede realizar en su forma esencial y global, es libre como la fantasía y exacta como la invención, es también funcional a los dos primeros elementos

- Imaginación = es lo que nos permite visualizar un pensamiento, no tiene por qué ser algo nuevo, puede ser una ausencia o un recuerdo. Los medios a través de los que la imaginación actúa son el dibujo, la pintura, la escultura, el modelismo, el cine, el teatro, etc...

Munari define seis grandes categorías que sintetizan los mecanismos psicológicos de acción de la fantasía como diferentes modalidades en las que esta puede funcionar

- Pensar al revés
- Repetir un elemento
- Buscar parecidos entre las cosas
- Sustituir una cosa por la otra ((el color, la materia, la función, etc.)
- Juntar cosas diferentes para crear algo único
- Sumar dos o más acciones de las anteriores

Munari, B. (2018). *Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Barcelona: GG

Munari (2018) destaca la importancia de la cultura para establecer relaciones, afirma que:

El producto de la fantasía, como el de la creatividad y el de la invención, nace de las relaciones que el pensamiento establece con lo que conoce [...] Es evidente que uno no puede establecer relaciones entre lo que no conoce [...], la fantasía será más viva cuantas más posibilidades tenga el individuo de establecer relaciones (p. 31).

Para Munari (2018, p. 23) “La técnica de la fantasía consiste en relacionar cosas que uno conoce”.

La fantasía es la facultad humana que permite pensar en cosas nuevas (que no existían antes).

BIBLIOGRAFÍA

- APA. (2010). *Diccionario conciso de psicología*. México: El manual moderno
- Eco, H. (2007). *Historia de la fealdad*, España, Lumen.
- Munari, B. (2018). *Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Barcelona: GG
- Parini, P. (2002). *Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad*. Barcelona: Paidós
- Robinson, Aronica. (2014). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Debolsillo
- Robinson, K. (2017). *Out of our minds: The power of being creative*. 3 edition. New York: Capstone

- Rodari, G. (2008). *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de inventar historias*, Buenos Aires: Ediciones Colihue/Biblioser
- Rozet, I.M. (2008). *Psicología de la fantasía*, Madrid: Akal
- Sánchez, A. (2007). *Invitación a la estética*. México: Debolsillo.

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN / ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

EL CONCEPTO DE FANTASÍA PARA LA CREACIÓN DEL SIGNO ICÓNICO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

PARTE 1/3

José René Maldonado Yáñez

RESUMEN

La fantasía es un concepto importante para la enseñanza del diseño de comunicaciones gráficas, promueve la creatividad y facilita la comprensión del concepto de comunicación "visual" en los alumnos. El presente trabajo tiene como objetivo caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las artes y el diseño, explora la noción de fantasía con el objetivo de encontrar y definir sus posibilidades didácticas para la enseñanza y práctica del diseño. El texto es resultado de la primera de tres partes que constituyen el total de una investigación en desarrollo.

Palabras clave: Fantasía, diseño, creatividad, enseñanza.

ABSTRACT

Fantasy is an important concept for the teaching of graphic communication design, it promotes creativity and facilitates the understanding of the concept of "visual" communication in students. The present work aims to characterize the concept of fantasy and its specificity in the arts and design, explores the notion of fantasy with the aim of finding and defining its didactic possibilities for the teaching and practice of design. The text is the result of the first of three parts that constitute the total of an investigation in progress.

Keywords: Fantasy, design, creativity, teaching.

INTRODUCCIÓN

La fantasía es un concepto importante para la enseñanza del diseño de comunicaciones gráficas, promueve la creatividad y facilita la comprensión del concepto de comunicación “visual” en los alumnos. El presente trabajo tiene como objetivo caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las artes y el diseño, explora la noción de fantasía con el objetivo de encontrar y definir sus posibilidades didácticas para la enseñanza y práctica del diseño. El texto es resultado de la primera de tres partes que constituyen el total de una investigación en desarrollo.

En primer lugar, se revisa la noción de fantasía desde su vertiente psicológica ambivalente para referirse primero a experiencias y procesos mentales inconscientes caracterizados por la ausencia de lógica, y segundo, como un proceso mental consciente bajo control del individuo. En segundo lugar, se aborda la fantasía como una actividad mental productiva con apertura, es decir, independientemente de los fines y el material que utiliza el sujeto que fantasea ante la diversidad de campos de conocimiento para los que puede resultar útil. En tercer lugar, se revisa el concepto de la fantasía desde una perspectiva estética vinculada al arte y a la categoría estética de lo grotesco que ofrece un acercamiento insospechado a su entendimiento y donde la relación con lo real se aborda en el plano pictórico. En cuarto lugar, se destaca la fantasía e imaginación como actos de la inteligencia que perfilan su comprensión desde los terrenos de la comunicación visual donde la fantasía se entiende como creatividad haciendo énfasis en la importancia de la cultura para una mejor práctica creativa. En quinto lugar, se destaca una ejemplificación de lo que es la actitud estética y su vinculación con la noción de fantasía expresada por la estética grotesca y la fantasía como creatividad de Munari. Finalmente, en sexto lugar, ejemplificamos cómo estas perspectivas sobre la fantasía –la estética grotesca, la actitud descriptiva y estética, y la fantasía como creatividad– convergen en la comunicación visual para destacar el concepto de comunicación, en un segundo momento esto servirá para proyectar el potencial valor de la fantasía para la enseñanza del diseño de la comunicación gráfica.

DESARROLLO

La acción simple y sencilla de “fantasear” es normal en los individuos, cumple una función saludable destinada a liberar tensión, dar placer y diversión o estimular la creatividad. Desde esta perspectiva psicológica (APA, 2010) la noción de fantasía destaca por su carácter ambivalente, pues puede referirse a experiencias y procesos mentales inconscientes caracterizados por la ausencia de lógica, como también a un proceso mental consciente y bajo control del individuo. La fantasía se considera inconsciente cuando no da fruto por sí misma pues las ideas producidas no se insertan en un campo de valor en el que requieran aspirar a ser útiles. Por su parte, se considera que una fantasía es consciente cuando existe dominio del pensamiento, es decir, cuando viene acompañada de acciones que implican orden y restricciones como por ejemplo cuando la fantasía se relaciona con conceptos como la creatividad que contiene un pensamiento metodológico y en otras ocasiones proyectual.

Es a través de esa acción consciente que podemos entender la fantasía como una actividad mental productiva que mantiene vínculos con lo real, ciertamente es preciso definir que es aquello que los propicia, no es el pensar propiamente en el vínculo sino en qué es aquello que fomenta las relaciones tal como lo expresa Rozet (2008):

La relación entre la fantasía y la realidad puede ser compleja y sutil [...] Es importante aclarar qué es lo que une a los elementos dados por la realidad, bajo qué principios se unen, qué es lo que hace elegir uno u otros elementos de la realidad [...]. (p. 29).

Por ejemplo, cuando se habla de la imagen fantástica, se hace referencia inevitablemente a sus elementos, ya que dependen de lo real para formar lo irreal, nuestro conocimiento del mundo se da principalmente por aquello que es sensible a nuestros sentidos, Rozet (2008, p. 28) afirma que “El punto de vista según el cual las imágenes fantásticas dependen de la realidad, se basa en el principio materialista del conocimiento: nuestros conocimientos han sido extraídos del mundo externo objetivo realmente existente”.

La creación es un tema que ha sido de mucho interés a lo largo de la historia, en el arte el misterio de la creación ha llevado a diversos especialistas a analizar la vida y obra de sus principales actores, el objetivo siempre ha sido revelar cómo ha sido posible el surgimiento de semejantes obras. Rozet (2008) afirma que “[...] Los representantes de casi todas las corrientes psicológicas, más o menos significativas, hicieron el intento de resolver el problema central de la fantasía: el de responder a la pregunta sobre el surgimiento de lo nuevo, (p. 61).

Sin embargo, para Rozet (2008) La fantasía es ante todo una actividad mental productiva independiente de los fines que tenga el sujeto que “fantasea”, del material que utiliza para ello y de los campos de aplicación, noción amplia que apunta a la creación y utilidad.

El entendimiento de la fantasía puede tener giros inesperados de acuerdo con el campo de conocimiento que la aborda, en este sentido, los estudios estéticos dejan ver una perspectiva artística que ofrece un acercamiento interesante a su comprensión, el estudio de la categoría estética de lo grotesco lleva en su ADN un énfasis en la fantasía, Sánchez (2007, p. 247) afirma que “Lo que encontramos siempre en lo grotesco [...] es la presencia activa de algo extraño, fantástico, irreal, o antinatural [...]”. Fantasía e imaginación son conceptos que también se vinculan desde la estética grotesca, es precisamente el carácter fantástico, extraño y natural lo que lo diferencia de concepciones cotidianas sobre lo grotesco que coloquialmente lo asocian con conceptos como lo amorfo y lo deforme más propios de la fealdad y lo monstruoso (FIGURA 01), que con el carácter fantástico que en el presente trabajo se busca destacar.



Figura 01. Imagen coloquialmente relacionada con la categoría estética de lo grotesco.
Fuente: <https://www.filmin.es/pelicula/taxidermia>

Desde la perspectiva estética, la fantasía puede ser amplia pues su naturaleza permite vincular una gran cantidad de elementos de la realidad, lo fantástico y extraño consiste en combinar lo más inesperado de los seres y objetos reales. Ciertamente, la fantasía se produce cuando se combinan los elementos de la realidad, en otras palabras, para producir la irrealidad –la fantasía– se deben combinar elementos propios de la realidad entendida como el mundo perceptible al que pertenecemos, Sánchez (2007, pp. 247-248) afirma que “[...] En lo grotesco, lo fantástico, lo extraño, lo irreal, se produce al combinarse lo más heterogéneo, aunque los elementos que se mezclan o combinan sean reales.”

Esta perspectiva estética y artística puede observarse, por ejemplo en el arte surrealista, en la obra “El Trovador” (FIGURA 02) de la artista Remedios Varo, la imagen muestra a una persona navegando en el bosque sobre una barca con forma de sirena cuyo cabello está siendo peinado por el navegante a la par que lo está utilizado como cuerdas de un instrumento musical, durante el trayecto boscoso se ve rodeado de aves, así como de un ser fantástico que habita dentro de la corteza de un árbol y que parece estar soplando dos flautas largas y delgadas.

Los elementos presentes en la obra no son extraños, es una escena que se presenta con cierto orden y coherencia, aunque sepamos que la acción que se está desarrollando – navegar en el bosque sobre una sirena y entonar música con su cabello rodeado de aves– sea algo irreal. Cabe mencionar que la descripción no pretende explicar lo que los teóricos y filosofía del arte han hecho respecto de la vida y obra de los artistas, no debemos olvidar que esto es una perspectiva que se presenta desde la estética grotesca, ejemplificada desde luego, en las obras de arte. Se trata pues, de una acción fantástica, imposible, más ligada a lo increíble, mediante el uso de elementos reales, lo grotesco es una categoría que toma los elementos de la realidad para producir la fantasía, el resultado es extraño e irreal producto de la mezcla de partes de elementos de la realidad y combinándolos creativamente en formas insospechadas, el resultado es una escena desnaturalizada, fantástica.



Figura 02. El trovador, Remedios Varo, © Derechos Reservados 2015. Fuente: <https://www.remedios-varo.com/el-trovador-1959/>

En definitiva, cuando nos referimos a la fantasía desde la vertiente estética grotesca atendemos también a su característica como “desorden” natural de las cosas, cuando se combinan los elementos de la realidad para formar una imagen nueva se pierde el orden natural de aquello que se combina y surge un “desorden” producto de la unión de lo heterogéneo, se da paso a lo “antinatural” que caracteriza a la fantasía, esta vertiente estética desvaloriza lo real desde lo irreal. Sánchez (2007, p. 248) afirma que “[...] En lo grotesco encontramos cierta destrucción del orden normal, de las relaciones habituales, pero siempre desde lo irreal creado con materiales reales”.

En concordancia con la noción de fantasía como actividad mental productiva se destaca el carácter creativo que se da en la distinción entre imaginación y fantasía, si bien ambas son producto de la capacidad del entendimiento una apunta exclusivamente a la reproducción y la otra a la creación, reproducir es volver a hacer presente algo que ya estaba, crear es producir algo nuevo, al respecto Rodari (2008, p. 160) afirma que “debemos a Hegel la formulación definitiva de la distinción entre “imaginación” y “fantasía”. Las dos son para él manifestaciones de la inteligencia: pero la inteligencia como imaginación es solamente reproductora; como fantasía en cambio, es creadora [...]”.

Otra perspectiva que nos acerca a la fantasía como creatividad dentro de la comunicación visual la ofrece Bruno Munari (2018) quien mediante un modelo que explica las relaciones de los individuos con el mundo exterior, hace una diferenciación entre fantasía, invención y creatividad, (Figura 03).

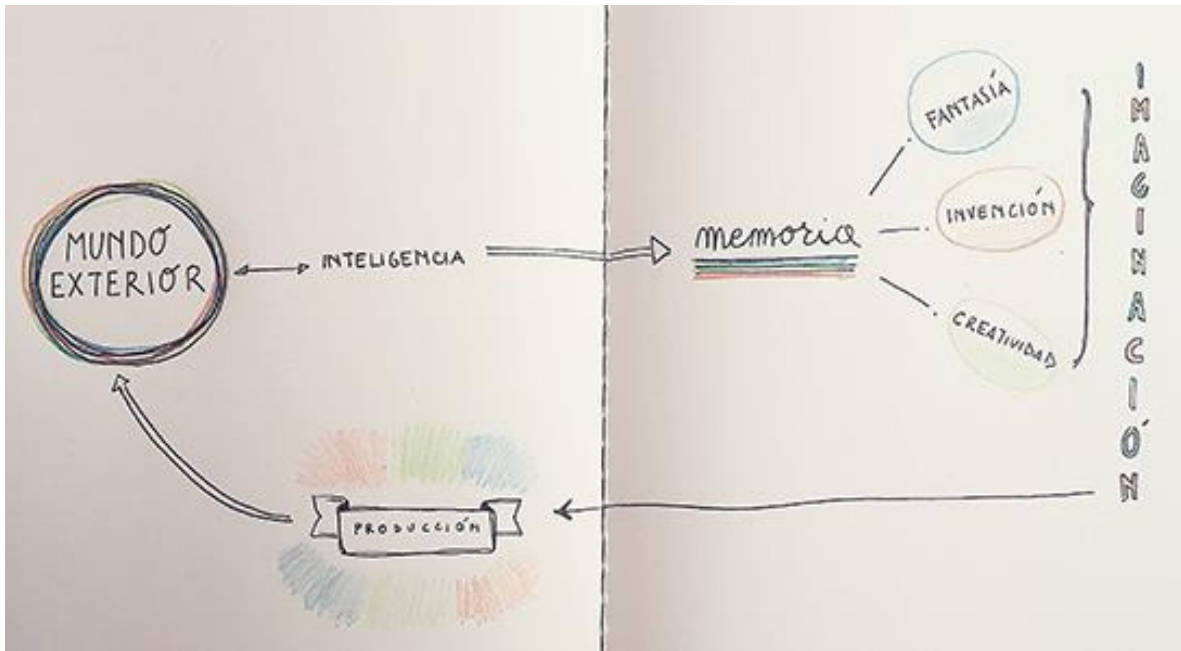


Figura 03. Esquema, cómo nos relacionamos con el mundo exterior, Bruno Munari. Fuente: <http://ninalaluna.com/como-funciona-la-fantasia-munari/>

De acuerdo con el esquema, mediante la capacidad sensorial y la inteligencia el ser humano explora el mundo que lo rodea de forma constante, toda esa experiencia de vida que experimenta en el mundo exterior es almacenada en la memoria, todas esas experiencias son posteriormente relacionadas por la fantasía como capacidad creadora. Para Munari (2018, p. 23) “La técnica de la fantasía consiste en relacionar cosas que uno conoce”. El esquema es acorde con la analogía del cerebro como un contenedor de experiencias que para los fines de la comunicación visual es valioso, ya que la creatividad, la invención y la fantasía se nutren de todas las experiencias que han sido almacenadas durante toda la experiencia de vida.

Fantasía, invención y creatividad son las tres operaciones principales del proceso creativo, antes de imaginar una cosa, ésta debe ser pensada, es así como Munari establece las diferencias entre fantasía, invención, creatividad e imaginación desde una perspectiva creadora, la fantasía goza de libertad y da origen a algo previamente inexistente aunque pueda ser irrealizable, por su parte, cuando se refiere a la invención enfatiza en su finalidad

práctica y no atiende a lo estético, para referirse a la creatividad atiende al carácter libre de la fantasía y al carácter exacto de la invención, da origen también a algo inexistente pero realizable en su forma esencial global, y finalmente, para referirse a la imaginación se destaca la visualización del pensamiento con la diferencia de que aquello que se imagina no tiene que ser necesariamente algo nuevo y destaca a las disciplinas artísticas –pintura, escultura, cine, teatro, etc.– como vehículos que contienen imaginación.

Munari (2018) destaca la importancia de la amplitud cultural en los individuos para ampliar las posibilidades de relación:

El producto de la fantasía, como el de la creatividad y el de la invención, nace de las relaciones que el pensamiento establece con lo que conoce [...] Es evidente que uno no puede establecer relaciones entre lo que no conoce [...], la fantasía será más viva cuantas más posibilidades tenga el individuo de establecer relaciones, (p. 31).

En síntesis, para el profesional implicado en la creación, tener un amplio bagaje cultural será muy importante para su práctica creadora, finalmente, desde los fines de nuestra investigación, se valora la aportación de Munari al respecto de las categorías que sintetizan los mecanismos psicológicos de acción de la fantasía: pensar al revés, repetir un elemento, buscar parecidos entre las cosas, sustituir una cosa por la otra, juntar cosas diferentes para crear algo único y sumar dos o más acciones de las anteriores.

Regresando a los terrenos de la estética, destaca una ejemplificación de lo que es la actitud estética y su vinculación con la noción de fantasía expresada por la estética grotesca y la fantasía como creatividad de Munari. Parini (2002) sostiene que un “objeto permite profundizar en la relación entre la percepción y la representación mental”, (p. 101).

Tomando como ejemplo una silla, Parini (2002), describe la actitud descriptiva y la actitud estética de la forma siguiente:

La observación más común, con una intención puramente descriptiva, nos llevará a distinguir a primera vista las partes del objeto que corresponden a una función predominantemente práctica y que [...] forman parte del léxico habitual: el respaldo, el asiento, las patas. El resultado es una división que resulta idéntica en todas las sillas [...] Las reflexiones anteriores nos permiten ahora comprender que la fragmentación perceptiva de la silla en sus tres componentes tiene su repercusión en el esquema mental requerido por el proceso de reconocimiento. (p. 101).

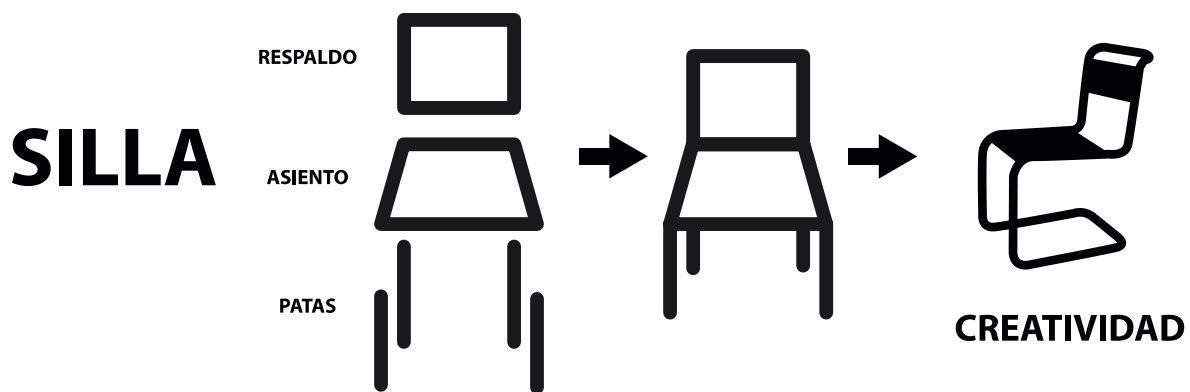


Figura 04. Esquema sobre la relación entre denominación, representación mental y percepción visual, Fuente: Reinterpretación realizada en referencia al esquema de Parini (2002).

En consecuencia, de esa actitud descriptiva, Parini (2002) sostiene que “el diseñador se ha servido de esta dinámica perceptiva cuyo resultado más estimulante y sorprendente se aprecia cuando las formas transgreden enérgicamente la estructura impuesta por el esquema mental” (p. 102). Resulta interesante observar que cuando una silla no coincide con los esquemas habituales se destaca la labor del diseño, la transgresión de la forma en las partes de los esquemas establecidos de las cosas representa el terreno de la observación estética. En definitiva, aquí se puede concluir que el atender a la estructura de las cosas mediante sus partes es un detonante primario que puede promover la creatividad, la fantasía aquí consiste en transgredir ese orden formal del esquema mental, (figura 04).

En otro sentido, recientes estudios definen la creatividad como “el proceso de tener ideas que aporten valor” (Robinson, 2009) esto implica que necesitamos entender la importancia de un proceso en el que no todas las ideas son buenas y la gran parte de ellas no trascienden, generalmente para obtener una idea de valor se necesita llevar a cabo un proceso de exploración profundo, entre más profundo sea la búsqueda mayor será la posibilidad de encontrar buenas ideas. Esto lleva a la reflexión sobre la búsqueda de la imagen como el reto creativo por excelencia para la práctica del diseño y enfatiza en la capacidad del diseñador para profundizar en las posibilidades de su estructuración.

La creatividad es poner a trabajar la imaginación (Robinson, 2011, p. 2), en el proceso de búsqueda de la imagen el diseñador recurre a diversas estrategias creativas que le permitan encontrarla, junto a su imaginación, su memoria y la variable de la comunicación se adentra en los terrenos de la fantasía donde el sentido de las cosas no es coherente, un territorio donde algunas expresiones artísticas y literarias han encontrado un campo fértil para la expresión, pero ¿cómo podríamos entender el trabajo de un diseñador gráfico desde el punto de vista de la fantasía?, ¿cuál es la relación del aspecto fantástico característico de algunas expresiones del arte y la literatura con la creación de imágenes en el diseño gráfico? Para responder a las interrogantes debemos enfatizar en las perspectivas teóricas sobre la fantasía citadas – la estética grotesca, la actitud descriptiva y estética y la fantasía como creatividad– pues ciertamente creemos que convergen en la comunicación visual para destacar el concepto de comunicación.

De la fantasía como creatividad propuesta por Munari (2018) destacamos el proceso de aprender el mundo y la experiencia cultural que incide en la asociación de ideas, toda esa experiencia sensorial es posteriormente relacionado por la fantasía como capacidad creadora, desde pequeños estamos expuestos a los fenómenos sensibles que la experiencia de vida nos ofrece, la asociación de conceptos a estímulos sensoriales permite el reconocimiento de los fenómenos sensibles de la realidad, se almacenan en nuestra memoria y posteriormente emergen de acuerdo con las necesidades cognitivas requeridas.

Sobre la actitud descriptiva y la actitud estética de PARINI (2002) destacamos que aprender el mundo y relacionar una palabra a una imagen ha permitido atender a la estructura de los fenómenos visibles sean naturales o artificiales, de tal manera que podemos identificar algo mediante las partes que los conforman, es así que podemos decir que una silla es aquello que tiene patas, asiento y respaldo, este reconocimiento de los objetos por medio la identificación de sus partes junto al desarrollo de habilidades de pensamiento como la comparación nos permite discernir que una silla sin respaldo es más bien un banco, las cosas que vemos tienen cualidades que las hacen ser lo que son y no otra, se revela su identidad. Sin embargo, la transgresión de la forma en las partes de los esquemas establecidos de las cosas representa el terreno de la observación estética, destaca el papel de diseño como actividad creadora capaz de transgredir el orden formal de los esquemas mentales.

Esta identidad de las cosas que se revela mediante la identificación de sus partes encuentra un vínculo con la categoría estética de lo grotesco. De Sánchez (2007) destacamos el poner en duda la identidad de los objetos y la imaginación como una de las características de la estética grotesca que se da por medio de la mezcla de las partes que definen su identidad, este aspecto propicia la aparición de la fantasía en el diseño como una acción práctica consecuentemente fantástica cuyos resultados evidencian la desconexión significativa y ausencia de lógica con la realidad.

Cuando un diseñador gráfico define dos o más conceptos para los que debe encontrar una imagen entra en una dinámica creativa y lúdica que gira en torno a las posibilidades de estructuración de los elementos. Ante la necesidad de la comunicación la imagen puede tomar formas diversas que entran en los terrenos de la fantasía, lo irreal y lo antinatural, las posibilidades de estructuración se dan por medio de la combinación de las partes que conforma cada elemento, la imagen fantástica es una consecuencia y transgrede la identidad de los elementos que la conforman (ver figura 05).



Figura 05. Logotipo. La imagen fantástica es resultado de la mezcla de elementos reales heterogéneos.

Fuente. https://www.instagram.com/maozha_design/?hl=es-la

De acuerdo con la caracterización de la categoría estética de lo grotesco, “Lo extraño y fantástico puede ser de diversa naturaleza y puede consistir en la tendencia a unir lo más heterogéneo en los seres u objetos reales. La figura 05 muestra los elementos implicados en la configuración de la imagen, las partes son claramente identificadas: una “garza” y una “pluma de ave” que se presenta como el cuerpo en la representación.

El proceso de creación de una imagen en términos de comunicación no es una simple combinación de posibilidades de aquello que se mezcla, hay variables que inciden directamente en los resultados, entre ellas la imaginación, la elección de aquello que se combina y la capacidad de configuración del diseñador. Es bastante común que en los resultados se pueda constatar el carácter fantástico, irreal y antinatural que adquieren algunas de las imágenes producto de la práctica del diseño gráfico, (figura 06).



Figura 06. Elementos implicados en la configuración de una imagen fantástica.

Fuente. Colage elaborado por el autor

Cuando el diseñador relaciona y mezcla diferentes imágenes transgrede la identidad de aquello que combina, pensemos en el ejemplo de una sirena cuyo apariencia resulta de la acción de mezclar parte del cuerpo de una mujer con parte del cuerpo de un pez, la transgresión a la identidad se da cuando aquello que se combina deja de ser lo que es para ser otra cosa, esa otra cosa en este caso particular recibe el nombre de “sirena”, se le denomina así por la tradición mítica, fantástica y literaria que hay en torno a ella, la primer parte que la conforma dejó de ser la imagen de una mujer, la segunda dejó de ser la imagen de un pez para convertirse en conjunto en la imagen que hoy denominamos como una “sirena”, un ser que solo puede justificar su existencia en los planos de la fantasía, el mito y

imaginación, en “otros mundos”. Las imágenes resultado de esas combinaciones generalmente no tienen una denominación, puesto que una gran parte de ellas como estructura no tienen un referente real con el mundo al que pertenecemos, no son cosas que hayamos aprendido y reconocido, pero su creación cumple una función en términos de comunicación visual, en el consumo de imágenes producto de la práctica del diseño, esa fantasía puede valorarse como una creación “grotesca”. Las imágenes fantásticas, insospechadas, irreales y antinaturales consecuencia de un proceso creativo con objetivos comunicativos forman parte del discurso visual de logotipos, carteles, portadas de libros, etc. (ver figura 07).



FIGURA 07. La imagen fantástica en el discurso visual de portadas de libros

Fuente. <https://www.alianzaeditorial.es/libro/filosofia/bosquejo-de-una-teoria-de-las-emociones-jean-paul-sartre-9788491041214/>

CONCLUSIÓN

Imaginación, creatividad e invención son conceptos que han sido tradicionalmente vinculados con la fantasía, pero en esencia su resultado es la creación de algo nuevo tal como lo expresa Rozet (2008):

A pesar de la diversidad de conceptos genéricos a los que se ajusta la fantasía, el rasgo específico distintivo coincide casi plenamente en todas las definiciones: contiene el señalamiento de que el resultado de esta fuerza o capacidad, o función es la creación de algo nuevo –nuevas imágenes, ideas, pensamientos originales, composiciones, nuevas combinaciones de imágenes e ideas, su nuevo origen, nuevas dependencias, etc. (p.15).

Nos hemos acercado a la fantasía como un proceso mental consciente bajo control del individuo que vinculada con la imaginación y la memoria puede considerarse un pensamiento de rango elevado e ingenioso si las ideas que produce la imaginación encuentran un valor potencial en determinados contextos, y se ha presentado una perspectiva que la vincula con los conceptos de invención e imaginación en los terrenos de la creatividad.

Finalmente, desde una postura pedagógica es necesario empezar la reflexión sobre la creciente necesidad de desarrollar las capacidades creadoras de los estudiantes, y para ello la fantasía es un recurso fundamental, no únicamente para los campos del diseño, sino también para la educación, la escuela del siglo XXI tiene como parte de sus objetivos, el desarrollo creativo de los individuos. Sobre las medidas pedagógicas respecto a la formación de capacidades creadoras Rozet (2008, p. 209) afirma que “se basan principalmente en concepciones teóricas de la fantasía [...] La formación de capacidades creadoras es inseparable de la educación de toda la personalidad del hombre, de todos sus aspectos”.

En este sentido, Parini (2002) sostiene que:

La actitud estética se diferencia de todas las demás maneras de observar por las operaciones específicas de la atención, hasta tal medida que desde un punto de vista didáctico puede resultar útil su análisis contraponiéndolo a una observación de tipo práctico y descriptivo, (p. 99).

Para los fines de nuestra investigación, la fantasía es ante todo una estrategia para la comunicación visual, nuestro objetivo radica en descubrir su valor potencial para la enseñanza del diseño y la comunicación visual.

BIBLIOGRAFÍA

- APA. (2010). *Diccionario conciso de psicología*. México: El manual moderno
- Eco, H. (2007). *Historia de la fealdad*, España, Lumen.
- Munari, B. (2018). *Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Barcelona: GG
- Parini, P. (2002). *Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad*. Barcelona: Paidós
- Robinson, Aronica. (2014). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Debolsillo
- Robinson, K. (2017). *Out of our minds: The power of being creative*. 3 edition. New York: Capstone
- Rodari, G. (2008). *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de inventar historias*, Buenos Aires: Ediciones Colihue/Biblioser
- Rozet, I.M. (2008). *Psicología de la fantasía*, Madrid: Akal
- Sánchez, A. (2007). *Invitación a la estética*. México: Debolsillo.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR / CONSIDERACIONES FORMALES PARA LA REPRESENTACIÓN DE LA IMAGEN-SIGNO

La investigación de este apartado temático se apoya en un trabajo previo que contiene una síntesis de ideas acerca de la representación formal del signo icónico.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR / ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL TRABAJO DE LA FORMA EN EL ARTE Y DISEÑO

Se consideró complementar la investigación con la revisión de metodologías activas de aprendizaje, con el objetivo de revisar su pertinencia como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE ENSEÑANZA

DEFINICIONES

Hablamos de método cuando hacemos referencia a un plan de acciones sucesivas para el abordaje de un problema generalmente “científico”, y cuya característica principal es la verificación producto de su aplicación rigurosa, el método se distingue de un proceso en que el primero solo contiene los pasos esenciales en la consecución del objetivo para el que se ha implementado, mientras que un proceso contempla todos los pasos que sobre un objetivo de acción han sido realizados, sean o no necesarios.

En este sentido, Fernández (2006) define el método como un procedimiento reglado, teóricamente fundamentado y previamente probado, en esencia, un plan de acción secuenciado que, desde la pedagogía, se caracteriza en función de los objetivos del profesor y los alumnos; el número y características de los alumnos, la materia, la especificidad del profesor son variables que junto a lo social y la cultural, inciden en su aplicación. Es por eso por lo que se habla no de uno sino de varios métodos cuya idoneidad para cada situación de enseñanza-aprendizaje depende de la decisión, que producto de la reflexión, realiza cada profesor, cada método tienen sus particulares indicaciones y contraindicaciones, un método no se valora en función de su polifuncionalidad en el aprendizaje.

Ya en el terreno de la Pedagogía, hablamos de metodologías activas con relación a los procesos de enseñanza-aprendizaje, la Universidad central de Chile (2017) plantea que hablar de metodologías activas tiene sentido cuando se busca que los estudiantes vivan un proceso de aprendizaje activo, y se conviertan, además, en agentes de éste. La metodología activa se vincula con el aprendizaje activo cuya especificidad refiere a la implicación y reflexión que sobre el hacer realizan los estudiantes, pensar sobre lo que se hace es la principal diferencia sobre las nociones tradicionales de aprendizaje. Como consecuencia del movimiento de renovación educativa, la metodología activa surge en el siglo XIX con la llamada “Escuela Nueva” o “Nueva Educación” creado por el pedagogo suizo Adolphe Ferrière quien propuso un cambio en la educación tradicional en favor del estudiante y su manera de aprender.

Silva y Maturana (2016) sostienen que hablar de metodologías activas es hablar de métodos, técnicas y estrategias que fomenten la participación de los estudiantes mediante pasos secuenciados de actividades que permitan alcanzar los objetivos de una asignatura. En el mismo sentido, para Hernando (2020) Las metodologías activas pueden definirse como un conjunto de métodos, técnicas y estrategias que ponen al alumno de cualquier nivel educativo en el centro del aprendizaje, fomentan el trabajo en equipo e incentivan el espíritu crítico, Sin embargo, pensar la implementación de la metodología activa exclusivamente para cumplir con los objetivos de una materia parece restringir su potencial, al respecto, Palau y Santiago (2021) definen las metodologías de aprendizaje activo como métodos para enseñar y aprender que se sustentan en la organización del proceso de aprendizaje y sus situaciones, enfatizando en la actitud y proactividad de los estudiantes, su objetivo es ayudarlos a ser competentes, críticos y autónomos. Desde ésta última perspectiva se advierte un objetivo más allá del contexto escolar que trasciende a la vida de los estudiantes.

CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA ACTIVA

La creación de metodologías activas implica un reto para su utilidad dentro de la enseñanza, para Fernández (2006) se trata de ampliar el repertorio metodológico existente intentando

conocer cuáles son las posibilidades de las diferentes estrategias y experimentar su aplicación en la práctica educativa, por lo tanto, su creación es transformativa, tiene fuertes implicaciones dentro de los ambientes de aprendizaje, se trata de apropiarse y adaptar los métodos a las circunstancias particulares que se nos presentan en los entornos de aprendizaje.

Instituciones como la Universidad de Toronto (2014) subrayan que el aprendizaje activo se fomenta por medio de la enseñanza eficaz, los alumnos deben hablar y escribir sobre lo que aprenden y relacionarlo con experiencias previas para poder aplicarlo a su vida cotidiana, deben hacer suyo el aprendizaje. En este sentido, Morales y Veytia (2021) consideran que el trabajo que se despliega en el manejo de metodologías activas busca movilizar conocimiento previo y dar respuesta a los distintos retos escolares y profesionales que se le presenten en su cotidianidad, el manejo de metodologías activas se caracteriza por lo siguiente:

- identificación de necesidades sociales
- resolución de manera creativa
- desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, reflexivo, y analítico

Ahora bien, si atendemos a las características de una metodología para poder entenderla como activa, de acuerdo con Toro y Arguis (2015), destacaríamos los siguientes aspectos:

- han de tener su origen en las motivaciones e intereses de los alumnos que aprenderán interactuando en situaciones contextualizadas;
- deben favorecer el espíritu crítico la creatividad y la iniciativa emprendedora;
- deben medirse los avances mediante una evaluación adaptada a las características del alumnado;
- han de ser un instrumento para que los alumnos logren su autonomía intelectual y moral;
- se tienen que fundamentar en ideas globalizadas relacionadas con los intereses de los alumnos;
- requieren flexibilidad en los espacios físicos y tiempos de trabajo;

- deben promover el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo;
- han de compatibilizarse con el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC);
- y el docente tiene que desarrollar un rol activo de guía y facilitador del aprendizaje.

Para Rubiano (2019) desde la metodología activa es posible pensar en un mundo mejor al hacer énfasis en la formación de ciudadanos libre, críticos y con conciencia ecológica que aspiran a convivir en sociedades autosustentables y humanas, sociedades que se encuentran como producto de la globalización y la migración, es por esta razón que, desde nuestra perspectiva, un aspecto fundamental que caracteriza a las metodologías activas es su trascendencia al contexto cotidiano de los estudiantes (University of Toronto, 2014; Morales y Veytia, 2021)

No se puede soslayar la importancia del trabajo colaborativo, aspecto característico que promueven las metodologías activas, de acuerdo con Jarauta y Medina, (2019) sus aportes son diversos, promueve, la adquisición del conocimiento académico y las capacidades intelectuales y profesionales, la reflexión juega un papel fundamental, la creatividad se estimula para solucionar problemas, se desarrollan las destrezas para la comunicación, se crece personalmente y favorece la autonomía personal de los estudiantes, la teoría del aprendizaje colaborativo se considera el sustento de la metodología participativa derivada del enfoque socioconstructivista.

ROLES ACTIVOS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En el aprendizaje activo los roles de alumnos y profesores han cambiado, sobre los primeros, la Universidad Central de Chile (2017) citando el informe de la Asociación para el Estudio de

la Educación Superior Norteamericana (Bonwell & Eison, 1991), señala las siguientes características asociadas al uso de estrategias que promueven el aprendizaje activo:

- a) Los estudiantes hacen más que solo escuchar.
- b) La transmisión de información se enfatiza menos y se da espacio para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.
- c) Los estudiantes se implican en un proceso de pensamiento de orden superior.
- d) Los estudiantes se implican en actividades (por ejemplo, la lectura, la escritura o el debate).
- e) Se enfatiza la exploración de actitudes y valores de los estudiantes.

Fernández (2006) precisa que el reto importante para los alumnos es la responsabilidad sobre su propio aprendizaje, buscar, seleccionar, analizar y evaluar la información son acciones que ejemplifican su rol activo, su facilidad para acceder a la información los enfrenta a discernir sobre ella. De la misma manera, Gómez (2006) plantea que la metodología activa implica un sistema didáctico, que invita a los estudiantes a involucrarse de forma activa en su aprendizaje y se responsabilicen de su proceso de aprendizaje como vehículo para el desarrollo de habilidades en la resolución de problemas del mundo real. Solá, García, y Trujillo (2021) coinciden con esta característica trascendente que promueven las metodologías activas, permiten a los estudiantes elaborar el conocimiento y aplicarlo de manera integral en los diferentes ámbitos de su vida, los alumnos son protagonistas de su aprendizaje, adquieren autonomía, los motiva y los convierte promueve su participación.

Rubiano (2019) destaca el carácter plurisémico del saber, el aprendizaje es abierto y la metodología activa es participativa y constructiva, los sujetos que aprenden son protagonistas y tienen consciencia de cómo aprenden, por su parte, el profesor provoca el aprendizaje, al mismo tiempo que desarrolla su autonomía, se vuelve mediador del aprendizaje significativo y comprensivo. En definitiva, Fernández (2006) sostiene que las dos grandes tareas de los profesores en el terreno metodológico se pueden resumir del modo siguiente:

- Planificar y diseñar experiencias y actividades de aprendizaje coherentes con los resultados esperados, teniendo en cuenta los espacios y recursos necesarios.
- Facilitar, guiar, motivar y ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Acercas del rol del profesor, llama la atención la descripción que el Northern Ireland Curriculum (2007) hace acerca del ambiente de clase activo, en el que el profesor es un facilitador que ayuda a los estudiantes en la medida en que aprenden y desarrollan habilidades como toma de decisiones, resolución de problemas, trabajo independiente y colaborativo entre otras, se considera que el docente en ocasiones puede asumir algunos de los siguientes roles ante el desafío de mejorar el aprendizaje en clase:

- Facilitador neutral: El facilitador le permite al grupo explorar una gama de diferentes puntos de vista sin expresar su propia opinión.
- Abogado del diablo: El facilitador adopta deliberadamente una postura opuesta para confrontar personas, independientemente de sus propias opiniones. Este método es ligeramente 'irónico'.
- Intereses declarados: El facilitador declara su propia posición para que el grupo conozca sus puntos de vista.
- Aliado: El facilitador apoya los puntos de vista de un subgrupo o individuo en particular (generalmente una minoría) dentro de un grupo.
- Vista oficial: El facilitador informa al grupo de la posición oficial sobre ciertos problemas, p. organismos oficiales, la ley, etc.
- Desafiador: El facilitador, a través de preguntas, cuestiona los puntos de vista que se están expresando y anima a los alumnos a justificar su posición.
- Provocador: el facilitador presenta un argumento, punto de vista e información. que saben que provocará a la clase, y que no necesariamente creen, pero debido a que son creencias auténticas de otros individuos o grupos, presentan ellos de manera convincente.

- En su rol: El facilitador puede “convertirse” en una persona o caricatura en particular (por ejemplo un líder de la iglesia o un político), poniendo sus argumentos y posición a la clase.

TIPOLOGÍA METODOLÓGICA ACTIVA

La necesidad de estrategias de enseñanza-aprendizaje en beneficio de la formación de ciudadanos autónomos es cada vez mayor, el perfil docente para la educación del siglo XXI demanda competencias que caractericen el aprendizaje desde la perspectiva activa, en este sentido, el docente debe ser capaz de discernir entre cuáles metodologías son más adecuadas a determinadas materias y contenidos, el repertorio metodológico es amplio y su potencialidad depende de aquello que se pretende que los alumnos aprendan. Fernández (2006) presenta una selección de diferentes recursos metodológicos activos para el desarrollo autónomo de los estudiantes, por su parte, Benito y Cruz (2012) plantean en que el repertorio metodológico abarca dinámicas y actividades para activar la clase como métodos más complejos como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas y el método del caso, en este mismo sentido, la Universidad Central de Chile (2017) coincide en que las metodologías activas se dividen en técnicas y métodos, las primeras para apoyar la activación de la clase, las segundas, para abordar unidades temáticas o semestres completos.

El repertorio metodológico planteado por Fernández (2006) apunta a la complejidad que implica su implementación en unidades temáticas individuales o en su conjunto, como parte de los conocimientos que deben aprender los estudiantes en una materia o en un semestre, su descripción se presenta a continuación:

- Aprendizaje cooperativo. “Estrategias de enseñanza en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo”. Se puede considerar como un método a utilizar entre otros o como una filosofía de trabajo.

- Aprendizaje orientado a proyectos. Estrategia en la que el producto del proceso de aprendizaje es un proyecto o programa de intervención profesional, en torno al cual se articulan todas las actividades formativas.
- Contrato de aprendizaje. “Un acuerdo que obliga a dos o más personas o partes”, siendo cada vez más común que los profesores realicen contratos con sus alumnos para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP). Estrategia en la que los estudiantes aprenden en pequeños grupos, partiendo de un problema, a buscar la información que necesita para comprender el problema y obtener una solución, bajo la supervisión de un tutor.
- Exposición / Lección magistral. Presentar de manera organizada información (profesor-alumnos; alumnos-alumnos). Activar la motivación y procesos cognitivos.
- Estudio de casos. Es una técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de llegar a una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces.
- Simulación y juego. Dan a los estudiantes un marco donde aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva, afrontar situaciones que quizá no están preparados para superar en la vida real, expresar sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentar con nuevas ideas y procedimientos.

Por su parte, el Manual de Apoyo Docente de la Universidad Central de Chile (2017), considera dentro de su repertorio metodológico activo la distinción entre técnicas y métodos, los dos grandes ámbitos se presentan a continuación:

Técnicas que permiten “activar” la clase:

- a) Técnicas para fomentar la discusión en la clase.
- b) Técnicas de enseñanza recíproca.
- c) Técnicas que utilizan organizadores gráficos

d) Técnicas centradas en la escritura.

Metodologías que involucran unidades temáticas individuales o semestres completos:

- a) El trabajo basado en equipos.
- b) El método de casos.
- c) El aprendizaje basado en problemas.
- d) El trabajo basado en proyectos.
- e) El aprendizaje + acción (A+A).

Cabe mencionar el caso del Northern Ireland Curriculum (2007) expone más de sesenta métodos de enseñanza y aprendizaje activo, su objetivo es empoderar a los alumnos en la toma de decisiones informadas y responsables para su vida y trabajo en el siglo XXI desde sus distintas etapas, a su vez, le permite a sus profesores ser flexibles con el contenido curricular para desarrollar las habilidades y capacidades de sus estudiantes. Así mismo, la propuesta coincide con el repertorio metodológico descrito por Benito y Cruz (2012) que abarca dinámicas y actividades para activar la clase. Se espera que de entre la diversidad de las siguientes metodologías de enseñanza, los profesores consideren su incorporación a su práctica:

• Espiral de Arte	• Pasos gigantes	• PMI (Más – Menos – Interesante)
• CAF consecutivo (considere todos los factores)	• Tablero de graffiti	• Colección de post-it
• Clasificación de cartas	• Líneas de problemas	• Pirámide de prioridad
• carrusel	• Globo aerostático	• Círculo Giratorio
• Agrupación	• Asientos calientes	• Simulación
• collage	• Embudo de ideas	• Bola de nieve
• Callejón de la conciencia	• Peligro	• Debate de espectro
• Rueda de consecuencias	• Rompecabezas	• Debate de palos
• Construcción de muros	• Solo un minuto	• FODA (Fortalezas, Debilidades, Oportunidades, Amenazas)
• Matriz creativa	• KWL (Saber - Quiere saber - Aprendió)	• Cuadro
• Evaluación de diana	• Líneas de vida	• Tabú
• Clasificación Diamante	• Juego de memoria	• Cabezas Parlantes
• Votación por puntos	• Mapas mentales	• Piensa, empareja y comparte
• Técnicas Dramáticas	• Películas mentales	• Herramienta de pulgar
• Cada uno enseña uno	• Misterios	• Semáforos
• Hecho u opinión	• Sin tablero de respuestas fáciles	• Dos estrellas y un deseo
• Estrategia de espina de pescado	• El que no encaja	• Uso de fotografías
• De puño a cinco	• Buscadores de opinión	• Debates ambulantes
• Cinco preguntas	• OPV (opiniones de otras personas)	• Cuando el viento sopla

• Congelar cuadro	• Bingo de personas	• Juegos de palabras
		• Zona de Relevancia

Figura: Lista de métodos de enseñanza y aprendizaje activo para el nivel 1, 2 y 3 de la Northern Ireland Curriculum, tomado de <https://dokumen.tips/documents/active-learning-and-teaching-methods-for-key-stages-1-a-active-learning.html?page=1>

DIDÁCTICA METODOLÓGICA ACTIVA

De entre la diversidad de métodos disponibles, es pertinente mencionar los criterios mediante los cuales los profesores se decantan entre unos u otros, la realidad es que la elección no resulta sencilla cuando se abordan materias o contenidos que responden a campos de conocimiento particulares, así la elección de métodos y estrategias para el campo de las ciencias o el arte puede ser específica, en todo caso los criterios no pasan por una simple elección al gusto sino por su idoneidad para determinado objetivo.

Fernández (2006) plantea que los criterios para la selección metodológica de uno o más métodos en combinación pasa por las siguientes consideraciones:

- a) Los niveles de los objetivos cognitivos previstos.
- b) La capacidad de un método para propiciar un aprendizaje autónomo y continuo:
- c) El grado de control ejercido por los estudiantes sobre su aprendizaje influye considerablemente sobre la calidad de este último.
- d) El número de alumnos que un método puede contemplar no es variable.
- e) El número de horas de preparación, de encuentros con los estudiantes y de correcciones que un método exige.

Prince (2004) apunta que el aprendizaje activo contempla una amplia gama de actividades, todas ellas involucran a los estudiantes en el aprendizaje activo, se requiere que realicen actividades que les permitan pensar sobre lo que hacen. En este sentido, como apunta Rubiano (2019) el propósito de implementar metodologías activas es preparar para la vida y favorecer el desarrollo de la autonomía en los estudiantes, en así que en la didáctica metodológica activa, el profesor conduce la acción de aprendizaje y establece retos para el

conocimiento apoyándose en la mediación, sin olvidar el contacto con la naturaleza y la vida que la escuela debe promover. Finalmente, Hernando (2020) es directo al afirmar que los docentes ya no son la única fuente de aprendizaje, desde su punto de vista, la clave para el éxito de la metodología activa es la capacidad docente para apoyar y dirigir a sus alumnos.

ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN DE LAS ORGANIZACIONES

La Universidad Central de Chile (2017) afirma que ante el mito de la clase entretenida, pero sin objetivos claros, la finalidad de implementar una metodología activa es simple, potenciar el aprendizaje de los estudiantes, de ahí que la labor docente consista en implementar actividades de enseñanza-aprendizaje que promuevan que los estudiantes sean activos, no pasivos. Esto confirma que, como sostienen Jarauta y Medina (2018) los modelos tradicionales estén siendo sustituidos por aquellos que promueven la colaboración y reflexión sobre lo que se hace, hoy más que nunca se busca compartir información, experiencias y aprender del otro mediante proyectos en común. Finalmente, como afirman Solá, García y Trujillo (2021) la metodología activa de enseñanza-aprendizaje permite flexibilizar el currículo para adaptarlo a los alumnos, mejora su interés y motivación en los contenidos y ofrece la posibilidad de considerar otros indicadores de evaluación, se valora el aprendizaje de competencias para desarrollar habilidades que se vinculen con el concepto a lo largo de la vida.

Las anteriores apreciaciones son claramente resumidas por Rubiano (2019) al respecto de las configuraciones didácticas de la metodología activa entre las que se encuentran,

- Los objetivos de enseñanza por etapas, las competencias para aplicar de forma integrada los contenidos de cada enseñanza y etapa.
- Los contenidos o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen a alcanzar los objetivos
- La metodología didáctica, su descripción y organización del trabajo docente
- Los criterios de evaluación del grado alcanzado en la adquisición de competencias.

Los elementos anteriores se relacionan con las siguientes configuraciones didácticas de la metodología activa:

- Los propósitos, metas y objetivos
- los contenidos
- la metodología: secuencias, estrategias, acciones o actividades
- los espacios de aprendizaje
- Los recursos educativos y
- La evaluación.

Sánchez, M. y Morales, A.N. (2020) afirman que las competencias transversales y disciplinares, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el pensamiento analítico, el pensamiento reflexivo, la creatividad y el trabajo colaborativo, se potencian con la implementación de metodologías activas tales como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), Método de casos, Aprendizaje Basado en Retos (ABR), el Aprendizaje basado en servicio, el Aprendizaje Situado, así como el Aprendizaje Basado en Relaciones y el Design Thinking, entre otras.

Finalmente, la University of Toronto (2014) concluye que como resultado de la implementación del aprendizaje activo pueden obtenerse los siguientes beneficios:

- Aumenta la satisfacción de los estudiantes y la actitud positiva hacia el material del curso.
así como su autoconfianza y autosuficiencia (Springer et al., 1998).
- Motiva a los estudiantes a ser estudiantes comprometidos (Huston, 2009).
- Aumenta el conocimiento del contenido, el pensamiento crítico y el recuerdo del contenido del curso
(Cherney, 2008).
- Permite la inclusión de diferentes estilos de aprendizaje (Thaman et al., 2013).

- Aumenta el entusiasmo por aprender tanto en los estudiantes como en el instructor (Diochon y Cameron, 2001).
- Hace que los estudiantes se involucren en un pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, pensamiento creativo, adaptabilidad, resolución de problemas, etc. (Gosser et al., 2005).

BIBLIOGRAFÍA

Universidad Central de Chile. (2017). Metodologías activas para el aprendizaje. Manual de apoyo docente. Santiago: Universidad Central.

Moreno, A.J., Trujillo, J.M. y Aznar, I. (2021). Metodologías activas para la enseñanza universitaria, Barcelona: GRAÓ

Casamayor, G; Ramos, T. (Coords). (2019). Ecosistemas de aprendizaje. Barcelona: Editorial UOC.

Hernando, S.M. (2020, diciembre). Metodologías activas. Hacia un cambio en la enseñanza del siglo XXI. (No 8). pp. 27-34.
https://ciberespiral.org/entera20/enTERA2_8_metodo_activas.pdf

Gómez, I.M; Rubiano,E; Gil, P. (coords). (2019). Manual para el desarrollo de la metodología activa y el pensamiento visible en el aula. Madrid: Pirámide

University of Toronto. (2014). Active learning and adapting teaching techniques. Disponible: <https://tatp.utoronto.ca/wp-content/uploads/sites/2/Active-Learning-and-Adapting-Teaching-Techniques1.pdf>

Prince, M. (2004, Julio). Does active learning work? A review of the research. The research journal of engineering education, Vol 93, (No 3), pp. 223-231. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

Palau, R. y Santiago, R. (2021). Las metodologías activas enriquecidas con tecnología. UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis), (No 1). pp 5-16. <https://raco.cat/index.php/UTE/article/view/401568/495124>

Morales, R.E. y Veytia, M.G. (2021). Metodologías activas que mejoran el aprendizaje en la Educación Superior. UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis), (No 1). pp. 93-111. <https://raco.cat/index.php/UTE/article/view/401573/495130>

Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. Educatio Siglo XXI. Vol. 24, pp 35.56. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>

Sánchez, M. y Morales, A.N. (2020). Metodologías y prácticas para la generación de experiencias significativa. Puebla: UPAEP

REFERENCIAS

Solá, J.M., García, M., Trujillo, J.M. (2021) Metodologías activas de aprendizaje: Aproximación al concepto. En Moreno, A.J., Trujillo, J.M. y Aznar, I. Metodologías activas para la enseñanza universitaria. Barcelona: GRAÓ

Jarauta, B. y Medina, J.L. (2019). Nuevas metodologías, el nuevo papel del docente. En Casamayor, G; Ramos, T. (Coords). Ecosistemas de aprendizaje. (pp. 137-162). Barcelona: Editorial UOC.

Rubiano, E. (2019). Metodología activa para el aprendizaje constructivo. En Gómez, I.M; Rubiano,E; Gil, P. (coords). Manual para el desarrollo de la metodología activa y el pensamiento visible en el aula. Madrid: Pirámide

CONCLUSIONES

El trabajo se encuentra en la etapa de análisis y definición de la metodología activa adecuada a las características de la UEA Diseño de mensajes gráficos I “Signos Icónicos”, una vez elegida, el siguiente paso es plantear la propuesta metodológica para el trabajo en clase, presentar la dinámica de trabajo en el aula con los alumnos y evaluar los resultados obtenidos, las acciones representan las siguientes metas dentro del plan de trabajo propuesto para el proyecto, no hay que olvidar que la investigación teórica justificará las decisiones que se tomen al respecto, en este sentido, la implementación de una estrategia didáctica y su incidencia en los resultados de los alumnos serán etapas fundamentales para la conclusión del proyecto y la elaboración de los productos que consecuentemente se tienen proyectados como resultado del proyecto de investigación.

Fwd: JDIC.020 INFORME ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA 2022.pdf

1 mensaje

Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx> 23 de enero de 2023, 10:48
Para: SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO <sacad@azc.uam.mx>, OFICINA TECNICA
DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>
Cc: DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Director de la Estimadas Mtra. Areli y Lic. Lupita

Por este medio envío a trámite de la Comisión de Proyectos de Investigación la solicitud de la Jefatura de Departamento Investigación y Conocimiento para el Diseño, referente al Proyecto N-561.

Agradezco su atención enviando cordiales saludos. División de Ciencias y Artes para el Diseño

Universidad Autónoma Metropolitana Azc.

dircad@azc.uam.mx

Tel: 55 53189145

M: 55 48701011

----- Forwarded message -----

De: **DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO** <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

Date: jue, 19 ene 2023 a las 14:01

Subject: JDIC.020 INFORME ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA 2022.pdf

To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>, José Ignacio Aceves <ajji@azc.uam.mx>

Estimado Mtro. Salvador,

Por este medio reciba un cordial saludo así como mi solicitud de turnar a la comisión correspondiente el expediente anexo correspondiente al primer informe que presenta el Mtro. José René Maldonado.

Saludos cordiales,
Sandra

--

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174

@InvestigacionyConocimientoUAMAZC

www.azc.uam.mx



INFORME ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA 2022.pdf

1489K