

**La motivación como elemento fundamental en el proceso creativo desde la monitoria
estudiantil en la didáctica diario de vida en la clase de Teoría de Comunicación de
Diseño Gráfico**

Daniela Valencia Galindo

Director de trabajo de grado
Sandra María Ramírez Botero

Noviembre 2020.

Universidad Santo Tomás
Facultad de Diseño Gráfico

Tabla de Contenidos

Introducción	4
Justificación	9
Planteamiento del problema	11
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Capítulo 1. Estado de la cuestión	13
Creatividad	14
La creatividad como estructura	17
Bloqueos creativos	19
Proceso creativo	21
La creatividad como proceso	26
Motivación	27
Motivación intrínseca	31
Motivación extrínseca	32
Educación Emocional	33
Las emociones	35
Narrativa Visual	37
Diario de vida	38
Didáctica	40
Método D4	41
Capítulo 2	46
Empírico analítico	46
Entrevista semiestructurada	47
Metodología	48
Presentación, análisis y discusión de resultados	53
Método D4	54
Etapa 1. Descubrir	54
Etapa 2. Desarrollar	59
Etapa 3. Definir	61
Etapa 4. Dirigir	62
Mapa de vida	64
Entrevistas	66
Entrevista 1	67
Entrevista 2	69
Entrevista 3	71
Entrevista 4	72
Entrevista 5	73
Impacto del proyecto	75
Conclusiones	76
Lista de referencias	79
Anexos	85

Lista de figuras

Figura 1. Esquema del Proceso creativo, Oscar Llorca (2011)	25
Figura 2. La motivación y el aprendizaje, Carrillo, Padilla, Rosero, Villagómez, La motivación y el aprendizaje (2009)	28
Figura 3. Modelo jerárquico de Motivación Intrínseca y Extrínseca, Vallerand (2001).....	29
Figura 4. Cuadro motivaciones de Carrillo	31
Figura 5. Modelo jerárquico de Motivación Intrínseca y Extrínseca, Vallerand y Rousseau (2001)	33

1. Introducción

Los retos a los que se enfrenta la sociedad actual, la interacción con el otro y los avances en innovación y tecnología, ha llevado a plantear cambios importantes en disciplinas como las que crecen y se construyen alrededor de la imagen y la comunicación, generando nuevos paradigmas, que parten de las necesidades de sus propios contextos. El diseño se trata de trabajar con el otro, por el otro y para el otro (Frascara 2000), como lo afirma el autor, las metodologías del diseño se deben tener como partida la interacción con el usuario, validando el trabajo del diseñador, generando un nuevo paradigma de investigación, donde el fin último del diseñador trascendiendo lo objetual, llevándolo a proponer e innovar en la búsqueda de un profesional integral que logra una sinergia entre sus saberes disciplinares y las necesidades de sus entornos profesionales y personales, entendiendo que su labor se fundamenta con el trabajo con el otro, dónde el desarrollo de las competencias comunicativas son parte transversal del desarrollo del profesional de la clase de Teoría de la comunicación de primer semestre que pertenece al módulo de Diseño, Identidad y Cultura de la Universidad Santo Tomás donde se realiza la didáctica de clase el Diario de vida motivo de análisis en esta investigación.

Contextualizando lo anterior, es necesario mencionar que la Universidad Santo Tomás- USTA (2010), y en este caso la Facultad de Diseño Gráfico, reconociendo los retos a los que se enfrentan sus estudiantes y egresados, busca la integralidad en todas las dimensiones de la persona, como son el ser, el hacer y el obrar; todas ellas orientadas a estructuras fundamentales del sujeto, garantizando estos procesos, promoviendo una formación integral reflejándose en su currículo.

En esta línea Humanista Tomista, la Facultad de Diseño Gráfico de la USTA, se enfoca en una educación integral, donde su línea de investigación parte de los nuevos paradigmas sociales enfocada en el diseño para la transformación social con una visión de 360 grados alineada a las nuevas perspectivas sociales, tecnológicas y de comunicación con enfoques innovadores alineados con las expectativas de los nuevos retos globales del siglo XXI, ofreciendo un campo de estudios que permiten adquirir y consolidar los conocimientos de diseño, creando líderes en la formación de profesionales encargados de proyectos en Comunicación Visual. (P.E.P., 2016).

Entonces, es necesario ratificar el papel del diseñador gráfico, es trascendental en la construcción de tejido social, ya que su trabajo le permite conectar con el otro y crear productos visuales acordes a las necesidades de los contextos, generando empatía con el otro, es aquí donde el trabajo de competencias comunicativas y emocionales alineadas con herramientas propias de la profesión, pueden llegar a dar sentido a su trabajo generando motivación, siendo esto parte importante de su proceso creativo.

Frascara, J. (2017). menciona que para enfocar el diseño en el usuario se necesita motivación y conocimiento, es decir, hay que estar dispuesto a hacerlo y saber hacerlo bien. La motivación se puede desarrollar a través de la educación y el conocimiento se puede desarrollar mediante la orientación. Frascara, J. (2017). “El diseño se centra en el usuario, y ayuda a transformar situaciones existentes en situaciones mejores.” Los diseñadores deben comprender las necesidades de las personas, sus deseos, sentimientos, expectativas, posibilidades y limitaciones, preferencias y comportamientos, y su entorno. Esto debe incluir lo que ven, la estética que les gusta, lo que leen y los medios que utilizan.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente esta investigación se centra en los aportes que nacen del desarrollo de la monitoria en la clase de Teoría de la Comunicación, específicamente la didáctica desarrollada por la docente Sandra Ramírez denominada Diario de Vida en la Universidad Santo Tomás (USTA). En el desarrollo de esta monitoria se origina el interés de realizar un análisis al trabajo realizado en el aula de clase tanto de la docente como de los aportes que nacen del trabajo de monitoria durante el periodo 2019-1, 2019-2.

La figura de monitores permite a los docentes tener un apoyo en sus labores académicas y a los estudiantes generar competencias específicas que lo ayudarán a su crecimiento personal, académico y laboral. En el reglamento estudiantil (2018), se define y propone la monitoria como, “una distinción académica que habilita al estudiante como auxiliar de docente, en cursos inferiores al que él está cursando”. (Reglamento Estudiantil Pregrado, 2018, pp. 129, párrafo 2). Las monitorias son un eje fundamental que la universidad ha implementado, ya que no sólo permite que los estudiantes asistan al docente cuya clase ha sido de su agrado, sino que también les permite recordar y ampliar su conocimiento de esta clase, así como generar competencias psicosociales.

Es preciso aclarar que el proyecto de aula denominado Diario de Vida trasciende a la clase de Primer Semestre de Teoría de la Comunicación donde se realizó la monitoria, permitiendo a la investigación generar trazabilidad al procesos de los estudiantes, en la clase de Comunicación Visual donde se continúa realizando un segundo trabajo de aula denominado Diario de Creación, que conecta el trabajo realizado en primero, logrando generar continuidad en los procesos de Enseñanza - Aprendizaje. Es de resaltar que los dos

espacios académicos pertenecen al primer eje temático, teniendo en cuenta que La Facultad plantea cuatro ejes, divididos en los ocho semestres; el primer eje temático es “Diseño, cultura e identidad” que se desenvuelve en primer y segundo semestre en el cual se desarrolla este proyecto, donde se tiene como propósito lograr que los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás, de Teoría de la Comunicación de primer semestre logren desarrollar habilidades que le permitan conocer su potencial creativo enfocando sus esfuerzos en el desarrollo creativo propio, contribuyendo de manera positiva al crecimiento del profesional íntegro, entendiendo cuáles son sus motivaciones frente a los procesos creativos que se ejecutan ya sea en el aula de clase, o en su tiempo de formación libre y autosuficiente; también, se pretende identificar la importancia del trabajo en clase; y el trabajo individual de cada uno, en su proceso de enseñanza – aprendizaje. Esto permitirá indagar en el salón de clase si la presencia del profesor incide de alguna forma en la creatividad del estudiante.

Para lograr este análisis se plantea tomar como referencia una de las didácticas de clase dirigida por la docente Sandra María Ramírez Botero en la clase de Teoría de la Comunicación denominada Diario de Vida de primer semestre de Diseño Gráfico; en esta investigación se plantea realizar un análisis al proceso del estudiante desde la mirada de la monitora que a su vez es estudiante de último semestre, quién desde el año 2016-2 ha sido monitora de esta clase en diferentes momentos y ha evidenciado el proceso y evolución del Diario de Vida, así mismo aportando desde su visión como estudiante y monitora a los trabajos de clase y a la didáctica el Diario de Vida, con una metodología llamada Método 4D con 4 etapas claves de trabajo, dando otra herramienta al docente para evaluar los estudiantes frente a los resultados. Estas etapas, son creadas con el fin de que los estudiantes aprendan a reconocer quienes son realmente para comprender las diversas actitudes en las

diferentes actividades, y cómo esto puede o no generar un pensamiento creativo en sí mismos a la hora de ejecutar cualquier proyecto en su día a día.

Estas etapas están basadas en el método D4, Descubrir, Definir, Desarrollar y Dirigir de Jordi Cano (2016). Cada una de estas etapas permite descubrir cuáles son las motivaciones que los estudiantes tienen al momento de desarrollar actividades; fortalecer habilidades que les permitan conocer su potencial creativo desde el inicio de su carrera universitaria, a través del planteamiento de actividades lúdico-creativas enfocadas en trabajar la motivación para estimular el desarrollo creativo propio, aportando de manera positiva al desarrollo del profesional íntegro y con gran sensibilidad por lo social, características propia del egresado Tomasino (Proyecto Educativo del Programa, Programa de Diseño Gráfico, 2016, p. 18 - 24). Para este fin se realizará un análisis en el espacio académico de Teoría de la comunicación de primer semestre, con el fin de proponer una actividad que aporte a la creación de estrategias didácticas.

Palabras clave (separadas por comas)

Motivación, Identidad, Educación emocional, Diseño gráfico, Creatividad, Método D4.

2. Justificación

Hoy en día los diseñadores están en constante presión, y la exigencia de creatividad cada vez es mayor en los diseñadores que en otro tipo de profesionales, esto generado desde cualquier ámbito, ya sea familiar, personal, laboral, entre otros, haciendo que su capacidad para generar nuevas ideas se vea afectada. Entonces, si el profesional es afectado por cualquier circunstancia que no ha aprendido a manejar, a la hora de cuantificar la importancia de la creatividad en el diseño gráfico habría que tener en cuenta, no sólo cuán necesaria es para desarrollar bien un proyecto, sino también el proceso psicológico que se deriva de la falta de creatividad (Muñoz y Cima, 2010). Por ende, en la clase de Teoría de la Comunicación de primer semestre, surge el proyecto el Diario de Vida que se manifiesta como didáctica de la clase dirigida por la profesora Sandra María Ramírez Botero, con la intención de que los estudiantes por medio de la indagación de su pasado generen nuevos conocimientos, desde una metodología de aprendizaje significativo, logrando encadenar su presaberes con lo enseñado en clase, dando significado a sus aprendizajes, fortaleciendo sus competencias comunicativas visuales.comunicativas visuales.

Esta investigación se realiza desde la mirada de la Daniela Valencia Galindo de último semestre, (que en adelante en este documento será mencionada como la monitora de clase). La monitora en compañía de la docente, como iniciativa, plantea 4 etapas, donde se puede evidenciar en cada una de ellas, no solo el avance con el Diario de Vida, sino que, además, ver los resultados motivacionales y creativos de los estudiantes desde la educación emocional.

La monitora de clase desde el 3 semestre (2016-2) presencia la evolución del proyecto Diario de Vida, evidenciando en cada uno de los siguientes semestres, el proceso creativo de los estudiantes y la motivación que ellos poseen a la hora de realizar el proyecto. Este proceso presenta un gran reto, y es que el diseñador debe ser capaz, de manera incesante, llevar a cabo una producción novedosa, y, sobre todo, innovadora; en donde es imprescindible identificar cuáles son las necesidades de los estudiantes frente a sus procesos creativos y niveles motivacionales que pueden llegar a tener durante la clase, desarrollando una serie de talleres a lo largo del semestre para lograr ejecutar este proyecto.

3. Planteamiento del problema

En la actualidad, los diseñadores gráficos se cuantifican según la capacidad de desarrollar bien un proyecto, de su proceso creativo y psicológico que se deriva de la creatividad. Así que, es necesario identificar competencias comunicativas y creativas que logren generar mayor eficiencia en su desempeño, apoyadas en la motivación que el diseñador posea, guiadas por el proceso creativo desde la educación emocional. Entendemos que el diseñador debe desarrollar ciertas habilidades comunicativas, así que, ¿que vendría siendo la educación emocional?, bueno, como menciona Bisquerra (2010) es un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarlos para la vida. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social (Bisquerra, 2010, p.165). Esto quiere decir que, la educación emocional juega un papel importante dentro del diseñador gráfico ya que, al desarrollarse primeramente como persona integral, con un bienestar personal, podrá desarrollar su mayor potencial creativo.

Así que basado en lo anterior, y teniendo en cuenta las características que la Universidad Santo Tomás plantea para un profesional integro, donde se prima el ser, el hacer y el obrar, se desea con este proyecto potenciar el desarrollo creativo y emocional de los estudiantes, y saber ¿De qué manera la motivación influye en el proceso creativo y en los resultados finales de los estudiantes de Diseño Gráfico en la didáctica Diario de Vida de la clase de Teoría de la Comunicación de primer semestre de la Universidad Santo Tomás, Bogotá?.

4. Objetivo general

Analizar las diferentes actividades realizadas en el aula de clase, para identificar los aportes al desarrollo motivacional del proceso creativo del Diario de Vida, donde el factor motivacional es parte fundamental del resultado final de los estudiantes de Diseño Gráfico de la clase de Teoría de la Comunicación de primer semestre de la Universidad Santo Tomás Bogotá.

4.1 Objetivos específicos

- Identificar los procesos creativos y motivacionales al interior de la didáctica Diario de vida.
- Evidenciar los resultados finales del estudiante desde los procesos creativos y motivacionales a partir del método 4D.
- Analizar los aportes de la monitoria al crecimiento profesional y personal de la estudiante.

Capítulo 1. Estado de la cuestión

En este apartado se pretende elaborar una lista bibliográfica de partida, que permita al lector entender conceptos importantes que se desarrollan a lo largo de la investigación. Para ello se hizo un barrido bibliográfico que abarca desde datos, artículos, repositorio universitario, internet para identificar significados, documentos y teorías que acogen el eje temático de esta investigación.

El diseño gráfico se ha desarrollado de diversas maneras y ahora cuenta con una gama tan amplia de instalaciones y medios más que nunca, y la sociedad continúa enriqueciéndose en imágenes y en avances tecnológicos cada vez más audaces, expandiendo constantemente las fronteras del mundo. Vivimos en una era de rich media (Es un término en el campo de la publicidad digital que se usa para describir anuncios con características avanzadas, como video, sonido u otros elementos que atraen a los espectadores e interactúan con el contenido.), en esta era, somos bombardeados desde todos los aspectos por productos y servicios que se dirigen específicamente a sectores específicos. Cada uno de ellos atrae nuestra atención a través del arte de los diseñadores gráficos. Desde tableros de anuncios hasta botellas de champú, revistas, televisión o Internet, le ofrecemos productos en formatos impresos y electrónicos. Sin embargo, Philip B. Meggs (2009) en su libro "La historia del diseño gráfico" se refirió a "Un intento de escribir el desarrollo del diseño gráfico" y "El diario de descubrimiento personal del autor" realizado más de diez años de investigación.

El diario de descubrimiento personal del autor ... En esencia, esto es diseño gráfico. Este es un sistema de conocimiento que todos deben explorar, usar y continuar innovando. Esta es la forma en que el diseño avanza en cualquier campo, y pronto cada diseñador ellos perciben todo lo que les rodea de una manera completamente diferente. Aunque el mismo conocimiento se aplica a todos, no se aplica de la misma manera. Algunas personas continúan explorando su creatividad y poniendo en práctica su proceso creativo. (Ambrose y Harris, 2004)

5. Creatividad.

“**Creatividad**” se define como: 1. f. Facultad de crear. 2. f. Capacidad de creación. Y “**crear**” se define como: 1. f. Producir algo de la nada. 2. tr. Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado. Entonces se puede decir que crear, es “**inventar**” y es definida como: 1. tr. Hallar o descubrir algo nuevo o no conocido. (Real Academia Española RAE); el significado de la creatividad, se podría decir que va cambiando desde el punto de vista de quién lo usa, en el “libro de creatividad, Q’ buena Idea (2015), la creatividad estaría formada por funciones complejas o paquetes de funciones básicas de la Inteligencia, que soportan las siguientes funciones:

- Efectuar extrapolaciones y estimaciones del resultado, dadas las relaciones existentes.
- Comprensión de los límites de los parámetros involucrados en las relaciones y su efecto sobre las mismas.
- Detectar el cambio de relación provocado por un cambio de los parámetros, dicho de otro modo, implicaciones cualitativas por cambios

cuantitativos.

-Manejo simultáneo de varias dimensiones.

-Realizar cambios de variable, de escala o de modelo, alterar los nuevos parámetros y volver a la variable, escala o modelo inicial en el punto adecuado a los cambios correspondientes de los parámetros originales.

Es decir, los conceptos relativos a los diferentes tipos de aplicaciones definidos en las matemáticas de conjuntos.

-Funciones relacionadas con el pensamiento estadístico avanzado tales como distinción entre valor medio y valor normal, valor diferente y valor raro.

Lógicamente, para ser creativo, no es necesario tener todas las funciones anteriores.

Sin embargo, además de algunas de las funciones comunes anteriores se deberán tener tanto las capacidades elementales de la inteligencia asociadas a dicha materia como las capacidades específicas de la misma que no forman parte de la inteligencia; bien sea la música, el fútbol, la economía. Entonces, todos los individuos son creativos; la creatividad puede ser potenciada o bloqueada de muchas maneras.

No obstante, se puede decir que crear no es comenzar de cero ya que se requiere de ciertos conocimientos previos aprendidos, mecanismos de memoria, de razonamiento, de lenguaje; entonces, la creatividad podría definirse como una función cerebral que asocia, analiza e interpreta conocimientos adquiridos para generar nuevas ideas, que beneficien al individuo o a la comunidad. Según lo anterior, entendemos que, si la creatividad es una función cerebral, esto quiere decir que En principio, todos somos creativos, pero en un entorno social muy crítico, esta cualidad se verá reducida. La naturaleza no es el resultado de

la humanidad, sino el producto del cambio humano, por lo que nuestro desarrollo se atribuye en gran medida al proceso creativo de millones de personas. (Libro Q'buena idea)

Como lo afirma, Escobar y Gómez (2006) Precisando que: Creatividad es la función cerebral que asocia, analiza e interpreta conocimientos adquiridos para generar nuevas ideas, realizando cambios propios en sus contextos, en búsqueda de soluciones a sus problemáticas; años después, Pérez (2009), dice que esta debe ser una habilidad que debe ser ejercitada como un músculo; pero, aunque se sea creativo, solo a cierta población le surge fácilmente y en otros requiere un esfuerzo mayor. Sorin (1992) ya había propuesto que cualquier persona puede ser considerada creativa, si es original en su campo y si produce innovaciones.

Atendiendo a lo anterior, Escobar y Gómez (2006), Pérez (2009) y Morgado (2012) dicen que la creatividad como una actividad humana, implica mecanismos múltiples, ya sean complejos o simples, y esto conlleva a la generación de memoria, ya que se posee los conocimientos previos que llevan al razonamiento seguido de la invención, y de la creatividad. Además, se pueden precisar ciertas características que permiten procesos involucrados en la creatividad como, por ejemplo,

- Se requiere de un gran manejo de conocimiento para que puedan ser estudiados durante el proceso creativo.
- Precisan diferentes modos de pensar, hacer o actuar que permitan encontrar posibles soluciones.
- Ser capaz de fijarse sus propias metas y de dirigir sus pasos hacia ellas según estrategias de su propia elección.
- La creatividad depende de la capacidad de explorar su propia mente.

- También requiere del manejo de variados modos de representación.
- Implica la capacidad de tomar decisión sobre sus propias representaciones, para así darse cuenta que idea sirve y que se puede descartar.
- Y, por último, requiere del tiempo necesario y un esfuerzo enorme para reunir ideas y ver que puede crear.

En conclusión, a estas características, no se trata de ser creativos porque conocemos lo que nos rodea, sino que podemos hacer con ello, encontrar las soluciones pertinentes a la hora de imaginar, pensar, crear, tomando las decisiones adecuadas a la hora de representar la idea, juzgando con nuestro propio criterio si ha de servir o no.

5.1. La creatividad como estructura

Para ser creativo, debe estar abierto a todas las opciones. Dado que todas las personas desarrollan discapacidad intelectual en el proceso de maduración y socialización, este grado de apertura no siempre es posible. Algunos de estos obstáculos tienen su origen en el exterior, como el entorno familiar, el sistema educativo o la burocracia organizativa. Otros patrones se generan internamente al impedir nuestra respuesta a factores externos o mediante factores físicos. La cuestión clave a la hora de incrementar la creatividad es ser conscientes de nuestros obstáculos y afrontarlos de determinada forma.

Aunque todas las personas tienen barreras a la creatividad, el número y la intensidad de estas barreras varían de una persona a otra. La mayoría de nosotros no conoce nuestro bloque de conceptos. Estar atentos a esto no solo nos permite comprender mejor nuestras fortalezas y debilidades, sino que también nos proporciona la motivación y el conocimiento

necesarios para romper esta barrera. La discapacidad intelectual se ha dividido en perceptiva, emocional, cultural, ambiental e intelectual. Las barreras de percepción son barreras que limitan nuestra capacidad para percibir el problema en sí o la información necesaria para resolverlo. Como todos sabemos, nuestros ojos nos engañan cuando observamos ciertos números. Nuestras opiniones no siempre son precisas. (Libro de creatividad, ¡Q'buena idea!)

Ahora bien, ya se planteó según varios autores, que los seres humanos son creativos y se tiene una definición “científica” de dónde proviene la creatividad, pero que es la creatividad; García (1998) plantea la creatividad y la define como un conjunto de capacidades que una persona tiene para elaborar productos creativos con frecuencia y describe y divide estas capacidades de la siguiente manera:

- **Sensibilidad a los problemas:** permite que los individuos presenten problemas y puedan proponer soluciones a los mismos.
- **Flexibilidad o habilidad de transferencia:** Permite que el individuo pueda cambiar los enfoques a un problema, y que sea capaz de resolver una serie de tareas con estrategias diferentes.
- **Fluidez de pensamiento o fertilidad de ideas:** es la generación de ideas en un corto tiempo ofreciendo soluciones a problemas.
- **Originalidad:** recolección de materiales y ocurrencias diferentes para producir elementos nuevos.
- **Capacidad para percibir conexiones no obvias entre los hechos:** asociar información distante con el problema, esto permite un nuevo orden entre elementos en la misma estructura.

- **Capacidad de representación:** esta capacidad permite esclarecer y descubrir relaciones diferentes entre sus elementos.

Entonces, entendiendo lo anterior, el ser humano tiene la posibilidad de innovar, esto quiere decir que lleva los procesos de aprendizaje a los procesos creativos, por lo tanto, hablamos de creatividad haciendo referencia al producto, y al proceso, un proceso de creación de ideas, realización y comprobación para resultados finales exitosos; concluyendo que el sujeto, producto y proceso que menciona Pérez P. (2009) son elementos esenciales del proceso creativo.

5.2 Bloqueos Creativos

Las barreras creativas son situaciones y actitudes que dificultan o dificultan el desarrollo de la creatividad. Hay varios tipos de cerraduras:

1. Bloqueos Cognoscitivos: Es la dificultad de la capacidad intelectual que puede tener un individuo y no le permite proponer nuevas ideas. Hay varios tipos:

- Perceptuales: No sabemos dónde está el problema o no nos damos cuenta del factor de "distorsión" en la situación. Empieza a resolver el problema, pero no tiene un propósito claro.

- Sujeción funcional: Al intentar encontrar una solución a un problema, la experiencia nos afecta y nos impide ver el propósito del trabajo en una nueva situación.

- Fijación del modo de solución: se deben tomar acciones rígidas y mecánicas al resolver problemas.

- La frase “sí... entonces...”: Implica buscar causalidad y encontrar soluciones cuando se encuentran problemas, por lo que se debe buscar la causalidad.

2. Bloqueos Emocionales: Limitan nuestra libertad para estudiar y manipular nuestros pensamientos. Afectan nuestro intercambio de ideas con los demás. Estas barreras también se denominan barreras psicológicas y son las barreras más importantes y duraderas para la innovación. El miedo a la novedad es una característica común de muchas personas en los países desarrollados. Este es un obstáculo dentro de nosotros. Este es un trastorno psicológico que puede ser causado por el miedo, la falta de motivación y la baja autoestima.

- Miedo al fracaso y los errores: Creer en "no lo suficientemente bueno" y no implementar ideas por miedo.

- Ambigüedad intolerable: deseo, seguridad y orden.

- Tiende a juzgar ideas en lugar de concebir ideas:

- Dificultad para relajarse

- Falta de estímulo creativo

- Entusiasmo excesivo

- Lugar inimaginable

- Falta de control imaginativo

- Difícil de distinguir entre realidad y fantasía

3. Bloqueos Culturales: Se configuran en función de la exposición a determinados patrones culturales. La cultura de los países industrializados disipa los sentimientos de

juego, fantasía y autorreflexión, reemplazándolos con el valor de la eficiencia, la eficacia y la generación de dinero. Los tabúes y los mitos son los principales obstáculos para el comportamiento creativo. Por lo tanto, debe ser muy valiente para tomar acciones innovadoras en una cultura que no promueve el cambio creativo. Nuestro entorno físico y social actual crea barreras ambientales. Las personas creativas suelen tener libertad para desarrollar su potencial en la infancia. Como todos sabemos, el clima organizacional puede convertirse en un obstáculo o estímulo para las actividades creativas.

5.3 Proceso Creativo

Graham Wallas, en su libro “el arte del pensamiento” (1926), menciona que son 4 etapas del proceso creativo que se realimentan entre sí, la **preparación**, que básicamente es la recogida de información para definir el problema, **la incubación**, es la interiorización del problema, **la iluminación**, es donde se encuentra la solución al problema, y, por último, **la verificación**, aquí es donde la idea se lleva a la práctica y se le da un valor final. Aunque este fue un estudio realizado hace ya varios años, es importante mencionar que fue la base que fundamentó el proceso creativo. Estas etapas están basadas en procesos conscientes e inconscientes.

Más adelante, Wallas plantea que este modelo está organizado a nivel de proximidad del conocimiento; ya no serían cuatro etapas, sino cinco, (donde se incluye la **intuición**, que es la que une la incubación y la iluminación, la intuición creativa), estas están unidas entre ellas, pero separadas por el trabajo consciente e inconsciente, es decir, las etapas de preparación y verificación son alcanzadas voluntariamente y con esfuerzo por el trabajo

consciente, mientras que la incubación es alcanzada involuntariamente y sin esfuerzo por el trabajo no consciente y no es abierta a la reflexión. El modelo de Wallas ha desarrollado interpretaciones nuevas para objetivos específicos, aumentando y adaptando el modelo, y superando la conceptualización original.

Esta teoría nos permite comprender el proceso creativo de manera más fácil, esto nos lleva al punto clave de esta investigación, entender por qué la creatividad es afín a los diseñadores. Hoy en día, existen muchos estudios y documentos que hablan acerca del proceso creativo, todos mencionan pasos o estrategias a seguir ya sean desde procesos cognitivos, procesos neurológicos, entre otros, y trataremos de explicar algunos de estos pasos. Para Menchén (2012), atreverse a ser creativo, es dar “un salto abismal” desde lo racional, lo que hacemos habitualmente, hacia una mente universal, que es donde hacemos que los imposibles sean posibles; y plantea 7 pasos para lograr este gran salto.

- **Establecer nuevas creencias: yo soy creativo.** “Conócete a ti mismo”, pero conocerse uno mismo es muy complejo, ya que nos encontramos en un constante cambio, ya que tenemos nuevos pensamientos, nuevos sentimientos.
- **Estimular el hemisferio derecho del cerebro.** El Hemisferio Derecho procesa la información de distinta manera, es intuitivo, imaginativo, fantasioso y soñador.
- **Activar los “órganos creativos”:** “órganos in. Menchén (2012), menciona que la creatividad es una capacidad **Innata**, **Inherente** a la persona. Las personas creativas suelen ser **Inconformistas**, **Inquietas**, que buscan lo **Inusual**, con el objeto de **Inmortalizar** la realidad. El proceso creativo se desarrolla en el **inconsciente**. El

producto creativo es una obra **innovadora**. La creatividad es una actitud humana, responsable de buscar lo **Inesperado**, lo **Invisible** y todo aquello que es **Inexistente**. La creatividad es un recurso **Inagotable**, reciclable, no se acaba, simplemente, cambia, muta, se recrea día a día. El pensamiento creativo es Impredecible y se manifiesta cuando la mente está **Incondicionada** y actúa a la **Intemperie**, es decir con libertad”. (Menchén F. 2012, p.255).

- **Conectar con el inconsciente.** “Debemos desaprender y eliminar de nuestro cerebro lo que ya no nos sirve y empezar a explorar en el inconsciente con una mirada clara, inquisitiva, transparente y empezar de nuevo a aprender”. (Menchén F. 2012, p.257).
- **Visualizar nuevas realidades.** Explorar por zonas desconocidas e invisibles y pensar en lo imposible, o seis imposibilidades al comenzar el día, como Alicia del país de maravillas, este es un claro ejemplo que hará que nuestro cerebro se expanda.
- **Relacionar la conciencia con el inconsciente.** Cuando el inconsciente aparece en la conciencia genera nuevas conexiones en el cerebro que afecta a la experiencia, la memoria y la voluntad.
- **Explosión de ideas.** Es dejar salir todo lo anterior sin dejar quitarle importancia a ninguna idea.

Ahora bien, Carson (2012), menciona que “la creatividad no es un rasgo que disfrutan las personas que han logrado ciertos reconocimientos por haber inventado algo, o escrito una novela o canción, sino que todos, en cualquier lugar usamos el cerebro creativo, ya sea para crear un dibujo o alguna receta. Todos poseemos habilidades para aumentar nuestra creatividad”. (Reseña Editor, Librería de la U. 2012). Adicional a esto, habla acerca de los pasos a seguir para tener un cerebro creativo como lo son, la **absorción**, la **visualización**, la

conexión, el **razonamiento**, la **evaluación**, la **transformación**, y la **fluidez**, si lo notamos bien, ambos autores mencionan 7 pasos, que, aunque llevan nombres distintos, son casi lo mismo.

Ya se hizo mención acerca del proceso creativo visto desde varios autores con sus diversas opiniones, pero Ricard (2008), hace mención de las etapas del proceso creativo directamente con el diseño, y estas son: **Definir el público objetivo:** esto es el target del proyecto, **Detallar sus características:** el briefing, **Presentir el concepto:** el feeling, **Imaginar soluciones:** la ideación y **Desarrollar el diseño:** la proyección de lo ideado. Ricard (2008) hace mención en que las dos primeras etapas las hace el cliente, entre más información obtengamos, la creatividad emerge, y ¿cómo se sabe que llegó la creatividad?, es cuando ya se ha analizado toda la información y de repente se tiene la sensación de que algo fluye, y este es el **Feeling** que llama Ricard y este es la idea que se quiere desarrollar.

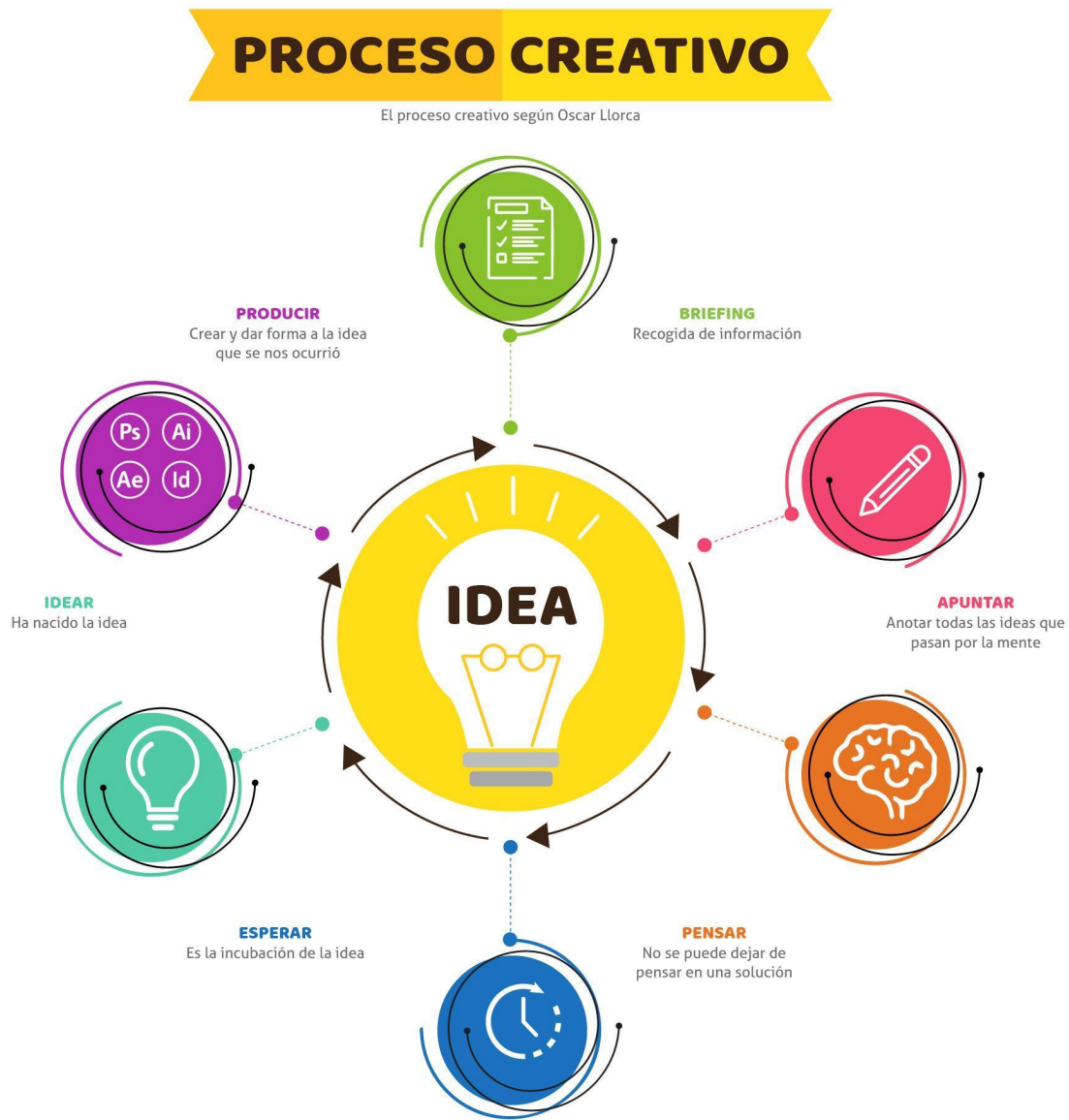


Figura 1. Esquema del Proceso creativo, Oscar Llorca (2011)

Entendiendo lo anterior, surge una pregunta, ¿puede el diseñador resolver todo el proceso creativo?, la respuesta a este cuestionamiento la responde Ricard (2008), donde dice que esto depende del tipo de producto de que se trate, es decir, si es de baja complejidad, son en su mayoría productos del cotidiano que se puede resolver con el diseño simple y que el diseñador puede resolverlo solo; pero en cambio, si se trata de algo más complejo, para esto existe un equipo de trabajo que ayudan a la resolución del producto o el proyecto, pero no

cambia el rol del diseñador, este sigue siendo indispensable, ya que su papel es optimizar todo lo que facilite su uso, es decir, que la comprensión del producto dependen del acierto del diseño, no basta con que funcione bien, sino que el usuario sepa usar su producto al derecho y al revés y se sienta experto en este uso, de los diseñadores depende la comodidad de uso del producto.

5.3.1 La creatividad como proceso

Crear no es solamente hacer algo nuevo e innovador, sino que las personas entiendan lo creado, no importa si es una excelsa sinfonía, una pintura o una compleja formulación matemática, debe ser entendido, al menos, por las mentes más avanzadas de esa cultura. El proceso creativo tiene también muchos registros de la personalidad. Y ello se corresponde con la idea de que la creatividad es un proceso intrínseco al propio diseño del cerebro humano. (Mora 2014). Entonces, haciendo un muy breve resumen de lo que ya se ha mencionado, la creatividad es la acción o el proceso de crear algo nuevo, se da en todos los seres humanos, posee rasgos de nuestra personalidad y debe ser entendida por el resto de personas, y así es como surge el proceso creativo, con un conjunto de fases que surgen desde antes de la generación de una idea, hasta la elaboración final de la misma, y para García (1998) son 4 las etapas que conforma en proceso creativo:

- **Encuentro con el problema:** el individuo debe ser consciente de que es una necesidad crear, debe ser capaz de solucionar problemas y de exteriorizar ideas.
- **Generación de las ideas:** En esta fase, el individuo juega con sus ideas, deja que la inspiración tome el control y encuentra posibles soluciones al problema.
- **Elaboración de la idea:** se seleccionan las ideas, se les da forma, y se somete a pruebas para determinar si sirve.

- **Transferencia creativa:** se relaciona la idea nueva con otros saberes y con otros campos problemáticos.

Como se puede notar, el proceso creativo tiene fases muy similares como las que se mencionan en el apartado de la creatividad, en donde se encuentran semejanzas en la incubación de la idea y el desarrollo de la misma, siendo probada no solo en diversos campos, con diferentes personas para descartar o aprobar la misma. Ahora bien, hace unos instantes se mencionaba que la creatividad tenía rasgos de la personalidad del individuo, así que si una idea es pintoresca, llamativa, quizá sea el reflejo claro de que como sea la persona quien planteó dicha idea, pero la creatividad también tendrá que ver con las motivaciones que el individuo posea al momento de crear.

5.4 Motivación

La motivación tiene factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona. “La motivación, del latín *motivus* (concerniente al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana”. Carrillo (2009). Una necesidad genera interés por una actividad, esto hace que la persona sea estimulada hacia la acción, entonces, cada vez que aparece una necesidad, ésta irrumpe la naturaleza de equilibrio del organismo y produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que empuja al individuo a desarrollar un comportamiento capaz de descargar tensión. Una vez satisfecha la necesidad, el organismo vuelve a su estado de equilibrio anterior.



Figura 2. La motivación y el aprendizaje, Carrillo, Padilla, Rosero, Villagómez, La motivación y el aprendizaje, (2009).

Para Lieury (2016), la motivación es perteneciente a la intención, esto quiere decir que, las personas actúan por diferentes tipos de factores, ya que viven experiencias diversas con consecuencias variadas. Son motivadas por alguna actividad favorita, ya que puede existir una conexión con esto o lo otro, o simplemente tienen interés de conseguir algo, y puede comportarse de manera diferente si se trata de una motivación personal que lo haga feliz o quizá estén motivadas por miedo ya que pueden estar siendo vigiladas. Si comparamos las personas cuya motivación es auténtica, con personas que están siendo obligadas a hacer algo que no les emociona, podremos notar que la diferencia es abismal, ya que, en el primer caso, habría interés, excitación, confianza y esto a su vez se demuestra en su desempeño, la persistencia y la creatividad que pone en cada una de sus acciones.

Para entender lo anterior, Maslow (1956) planteó una teoría piramidal sobre la motivación y es la *Jerarquía de Necesidades Humanas*. En esta, Maslow propone las necesidades básicas del individuo en la base y las que son más relevantes las puso en la cima;

de abajo hacia arriba, los cuatro primeros niveles, los catalogó como “necesidades de supervivencia” y al nivel superior lo denominó “necesidad de ser”. Cada piso de la jerarquía va apareciendo, cuando el individuo es capaz de controlar sus necesidades. Maslow presenta este orden de prioridades, ya que considera que era el orden lógico en las diferentes etapas de la vida, pero el orden puede variar; es más, existen casos de personas que anteponen necesidades ante otras, esto depende de cada individuo, de cómo se sienta y como se haya desarrollado durante su vida, lo que para unos es importante, para otros es una etapa más.



Figura 3. Jerarquía de necesidades humanas de Maslow.

Complementando lo anterior y pasando a otro ámbito, se hablará del aspecto académico, allí la motivación se ha convertido en un aspecto fundamental en el aprendizaje, y que no solo debe existir con el individuo, sino que debe haber una estrecha relación en el aula de clase, debe de ser entre el estudiante y el profesor, ya que esto puede llegar a favorecer la

motivación intrínseca (que más adelante se explica a profundidad de qué se trata) , que permite alcanzar al individuo logros personales, y la importancia que tiene y como puede ser lograda. Motivar a los estudiantes, es darles las herramientas necesarias para que realice determinadas tareas y pueda colocar todo su empeño, interés y voluntad para obtener algún logro, ya sea sacar buenas notas, o conseguir obtener un número significativo de objetivos. (González, 2009)

Ahora bien, recordemos cuando íbamos a la escuela, varios estudiantes en la misma aula escuchando al profesor dar su clase, para algunos alumnos estar allí no era más que estar obligados a aprender algo que no les interesaba y por esta razón no tenían, quizá, ningún tipo de motivación, mientras que los estudiantes que, si les interesaba el tema, desarrollaban interés. El profesor, es quien debe motivar a sus estudiantes a conseguir logros, interés por el tema. Pero simplemente existen estudiantes que carecen de hábitos de estudio, esto puede influir en aquellos que si desean esforzarse y aprender. (Muñoz y Cima, 2010). Cuando son los alumnos quienes inciden negativamente en la calidad del sistema educativo, hacen que los profesores sean desmotivados, y baje la calidad de sus enseñanzas, provocando así, resultados académicos mediocres, afirman Muñoz y Cima (2010). Por supuesto que, no es sólo deber de los profesores motivar a sus alumnos enseñándoles temáticas que les sirvan para sus vidas, sino que también es algo que les compete a los padres, y a los mismos alumnos. Si desde casa y desde pequeños se les motiva a los hijos conseguir logros, a cumplir metas, a desarrollarse de manera madura ante momentos de estancamiento, es probable que cuando desarrollen proyectos ya sean personales o laborales, su motivación cada vez sea empujada por su deseo personal de superarse.

Ahora bien, es importante saber cuál es el tipo de motivación que mueve a los estudiantes y Carrillo (2009) plantea que primero se debe diferenciar entre la motivación intrínseca y extrínseca; y luego diferenciar entre la motivación positiva y la negativa. (ver figura 4). La motivación negativa es la que trata evitar un castigo, perjuicio o daño; cuanto las motivaciones estimuladas desde el exterior que obedecen a recompensas, no persisten. Únicamente la motivación intrínseca, que obedece a motivos internos es sostenible. (Padilla, 2009).



Figura 4. Cuadro motivaciones de Carrillo.

5.4.1 Motivación Intrínseca

La motivación intrínseca es "buscar novedades y desafíos, expandir y ejercitar las propias habilidades, explorar y aprender tendencias relacionadas" (Ferran, 2015). La motivación intrínseca también se puede definir como la motivación que hace que las personas hagan algo por voluntad propia. La motivación depende del trabajo interno, significa que

incluso si las personas no actúan, no serán restringidas, no se les pagará ni se les pagará, y no se las castigará ni monitoreará. Por el contrario, Lieury (2016) afirmó que lo que corresponde al completo placer, interés, curiosidad y felicidad de una persona es la búsqueda constante, que es un reflejo positivo de la naturaleza humana.

Luego de comprender el significado de la motivación intrínseca, Vallerand (1997) propuso un argumento para tres posibles tipos de motivación intrínseca, es decir, la motivación intrínseca por el conocimiento, que se refiere al interés por temas o situaciones que permiten la expansión del conocimiento del tema. Le gusto a él. Luego está la motivación interna de ejecución, que se refiere a aprender a mejorar el tema; finalmente, está la motivación interna de estímulo, que es la razón por la cual la actividad se realiza por la sensación producida.

5.4.2 Motivación Extrínseca

Por otro lado, los motivos extrínsecos están controlados por refuerzos, logros, recompensas, dinero, etc. La motivación extrínseca se refiere a la motivación externa que estimula la motivación intrínseca de una persona. (Muñoz y Cima, 2010). La motivación extrínseca es la razón por la que las personas esperan ser recompensadas cuando hacen cosas, ya sea un determinado objeto o sentir que les gusta, evitando consecuencias o simplemente obteniendo algunos beneficios materiales. Aunque el deseo de ser recompensado no se origina enteramente en las personas, la sociedad también ha establecido una serie de valores y circunstancias, estos valores y circunstancias no son motivaciones para algunas personas, sino que deben integrarse en la vida cotidiana y aceptarlos. Esto es lo que él llama internalización. (Villalba, 2014)

En 2001, Vallerand y Rousseau propusieron que en la motivación interna y la motivación externa también se reflejaban otros niveles de motivación. El primero es el nivel general, que es la motivación general, el nivel de antecedentes y la orientación general de una persona hacia cosas más específicas, y finalmente el nivel situacional, es decir, la motivación del individuo en el desarrollo de actividades específicas. (Villalba, 2014). Y estos tres niveles se influyen entre sí.

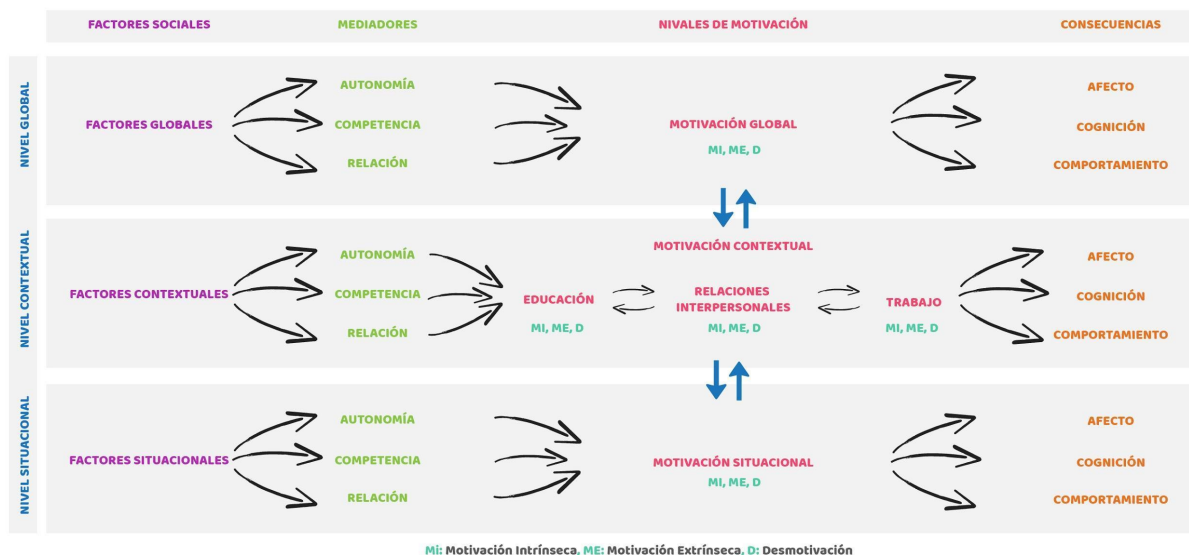


Figura 5. Modelo jerárquico de Motivación Intrínseca y Extrínseca, Vallerand y Rousseau (2001).

5.5 Educación emocional

La educación permite adquirir y transmitir los aprendizajes y experiencias que nos ayudarán a lo largo de la vida, en todos sus ámbitos (material, psicológico y espiritual, entre otros), esto permitirá crear una mayor comprensión con el alrededor (demás personas,

animales, plantas...) para así tener una evolución integral. La educación engloba todo lo que puede contribuir al conocimiento y la evolución del ser humano para que la humanidad sea capaz de aprender de sus errores pasados y deje de repetirlos de forma cíclica. "Entendemos la educación como un valor importante en la persona, pero, en la práctica, educar significa expresar sólo lo que es correcto". (Bisquerra. 2011)

El objetivo de la educación emocional debería ser descubrir y aprender a relacionarse, primero con nosotros mismos, y luego con el entorno. Para eso es preciso que alguien nos enseñe a entender nuestras emociones. Actualmente, la educación que se transmite es una "educación del adulto", es decir, está dirigida desde el adulto hacia el niño (no compartiendo conocimientos, sino exigiendo que el niño se comporte como el adulto le dice que es correcto hacerlo). Este caso se evidencia cuando el adulto ha perdido la capacidad de conexión con su parte emocional. (Bisquerra R. 2011). Se puede evidenciar que la interacción con los niños ayuda a despertar o a reconocer nuestro niño interior. Es una buena oportunidad que nadie debe desperdiciar. La razón no es un buen aliado de la educación emocional. El sentimiento sí. Al final debe prevalecer el equilibrio entre lo que el niño puede aportar a los adultos y lo que ellos pueden brindar a los niños.

Mientras no partamos de esa premisa, no accederemos a una base para una buena educación emocional. Esta forma de entender la educación emocional requiere que se realice un cambio en nuestra vida, y para ello son necesarios dos elementos importantes: 1. Partir desde donde nos encontramos en nuestra propia evolución personal, aceptando dónde estamos realmente y no dónde nos gustaría estar, y eso, la mayoría de las veces, hemos aprendido a justificarlo o a ignorarlo; y 2. Entender que el cambio debe comenzar en uno

mismo, es decir, en nuestro proceso evolutivo personal, ya que, si no es así, corremos el riesgo de crear e idealizar un nuevo personaje que no hará sino lentificar dicho proceso.

(Bisquerra, 2000)

En la infancia todo lo que percibimos lo vivimos como "nuestro": si estamos tristes, será por algo ha pasado y nunca se podría imaginar que alguien ha "transmitido" su tristeza. Aún no se tiene la capacidad de distinguir, en un nivel superficial, los sentimientos personales que llegan del exterior. (Bisquerra R. 2011) Quiere decir que, si nadie nos enseña que hay una interacción con el exterior, y que nos afectan las situaciones emocionales, no entenderemos muchas de las sensaciones que, de repente, explotan en el interior del individuo. La educación emocional es la aplicación práctica que se origina de la inteligencia emocional, aunque toma como fundamentos otros elementos como la teoría de las inteligencias múltiples, las habilidades sociales, la autoestima, las habilidades para la vida, el bienestar, la neurociencia, la psico-neuro-inmunología, etc. Bisquerra, (2009) menciona que, la educación emocional propone un conocimiento desde las propias emociones, profundizando en el conocimiento de sí mismo; entender las emociones de las demás personas logrando una empatía, esto hace que se regulen las propias emociones como la ira, el miedo, la ansiedad, la tristeza, la depresión, etc. como forma de relacionarse mejor consigo mismo y con otras personas, generando competencias socio-emocionales que faciliten una mejor convivencia.

5.6 Las emociones

Las emociones son un mecanismo de respuesta rápida en situaciones inesperadas y aparecerán automáticamente. También son fenómenos inesperados y pueden conducir a una

situación más sencilla. Sin embargo, si hablamos de reacciones accidentales, debemos decir que, además de esto, también son reacciones instintivas y cogniciones elevadas en la naturaleza, que como decía Aristóteles dependen de la forma en que interpretamos las emociones, como si fueran otras. El comportamiento y la motivación son los mismos (Constan (2004). Para Lacunza (2004): “Las emociones se pueden pensar como eventos instantáneos, repentinos, incontrolables, irracionales e incomprensibles (...), que se manifiestan a través de síndromes físicos, que provocan diferentes problemas. Los científicos estudian su papel en la evolución humana "(P. 1).

Como lo menciona Tuan (2001), “Las emociones entregan colorido a todas las experiencias humanas, incluyendo a los niveles más altos de pensamiento (...), el pensamiento da color a toda experiencia humana (...), la sensación es rápidamente calificada por el pensamiento de un tipo especial” (p. 5), por lo tanto vivimos experiencias a partir de lo que se nos presenta en el mundo y así lo podemos comprender desde los diversos fenómenos que lo componen para actuar sobre ellos y transformar la realidad en nuestro beneficio. Estrictamente hablando, Aristóteles no propuso una teoría emocional, sino que encontramos algunos bocetos esparcidos en sus papeles. más La investigación sobre su concepto de emoción ignora los siguientes hechos: El análisis de Aristóteles de la pasión o la emoción responderá en todos los contextos teóricos. Satisfacer intereses filosóficos específicos y tratar de responder preguntas específicas, y Tiende a reducir el concepto aristotélico de camino a algunos de sus componentes sin considerar los diversos enfoques del tema, esto nos da una visión Pasiones o emociones extremadamente ricas y complejas.

5.7 Narrativa Visual

Hablar sobre qué es un diario, un diario de viaje, un cuaderno de bocetos, una discusión del diario y elementos de uso. Cuaderno de bocetos, exploración visual, porque el Diario de Vida se convierte en una narrativa visual.

Las imágenes son poderosas para narrar, cómo me comunico conmigo mismo y cómo me percibe la gente que está a mi alrededor

La narrativa visual, construye un relato por medio de sucesos simbólicos que tiene en las imágenes una unidad central, en las relaciones entre ellas surge su eje de significado global (López, 2004). Las narrativas visuales, involucran palabras que incorporan secuencia, tiempo y lugar. En el relato cinematográfico, por ejemplo, los cortes, los planos de rodaje, los *flashbacks* y otras técnicas producen los matices subjetivos de la narración, así como los contenidos presentes en las imágenes (Xavier, 2008). Toda narrativa establece un contexto. Tiene un sujeto, en cuya perspectiva se experimenta algo y se establece cierto sentido. “Esta narración posee una estructura a partir de la cual podría surgir una trama más elaborada. Y sobre todo, este enlace de símbolos transfiere una leve fuerza afectiva. Además, a partir de esta evocación de la acción vital, el acto narrativo, refleja un ritmo sobre el cual se monta el movimiento afectivo de la narración. En cuanto a la forma, una narrativa es fundamentalmente lenguaje hilado, configurado de modo que revele su anterior encarnación en la vida. La narrativa refleja una simetría estructural entre sus contenidos y la vida humana” Yanes, (2007).

5.8 Diario de Vida

El diario es un relato que permite al autor reencontrarse consigo mismo, con su entorno, con su hogar, mientras lo rodea un paisaje desconocido. El proceso de redacción del diario es:

- Es activo y personalizado.
- Como estrategia de recolección de información, se basa en observaciones no estructuradas, abiertas desde la perspectiva del observador (marco de conocimiento)
- Apoyado por registros de campo
- Implica la reflexión sobre el comportamiento narrativo y didáctico.
- Necesita estructurar cuidadosamente su significado correlacionando la información adquirida con la información previamente experimentada.
- Tiene múltiples representaciones e imaginaciones, lo que favorece la organización de la experiencia en el aula.
- Promueve la reconstrucción del proceso de seguimiento, a través del cual obtendremos información sobre el desarrollo del pensamiento docente.
- Permite el acceso a información auto reforzada e informativa.

Por lo que el proceso de escritura del diario:

- Favorece la estructuración, análisis y síntesis de la información.
- Fomenta el análisis y la reflexión.
- Facilita la inclusión de la acción en los comentarios del profesorado.
- Produce un filtrado cognitivo de la conducta y un alejamiento respecto a ella.

Y permite:

- Detectar problemas y explicitar las concepciones personales.
- Cambiar concepciones, así como
- Transformar la práctica.

Sabiendo lo anterior, la didáctica del Diario de Vida es una propuesta que surge en la clase de Teoría de la Comunicación, por la docente Sandra Ramírez, que permite que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender a través de la indagación de su pasado; logrando generar absorciones del conocimiento, usando semejanzas y alegorías mostrando sus capacidades comunicativas. Esta didáctica se encamina para dirigir al estudiante a entender el ¿Cómo? y el ¿para qué? de los procesos de enseñanza y aprendizaje, entendiendo esto les permitirá afrontar les dará las herramientas necesarias para su futuro, profesional y personal.

El Diario de Vida, consta de diferentes momentos; y está diseñada para cada uno de los contenidos que se proponen durante el semestre. El Diario de Vida se desarrolla a través de un libro que el estudiante elija, y este será intervenido de manera libre, generando una narrativa visual, esto permite el gran propósito de la didáctica, que los alumnos se retengan a conectar y sensibilizar al espectador con su historia.



5.9 Didáctica

La didáctica es parte integral del método de enseñanza, se interesa por comprender el entorno educativo. Por lo tanto, se pueden generar estrategias de enseñanza de acuerdo a cada método de enseñanza para promover el desarrollo integral de los estudiantes. Entonces, en este orden de ideas, una didáctica debe ser considerada para generar procesos de reflexión, comparación, apropiación y reconocimiento vivido en cada concepto y aula. Cabe destacar que el método de enseñanza en el aula no está diseñado para brindar una única oportunidad de aprendizaje, por lo tanto, cuenta con un método de aprendizaje que puede orientar a los estudiantes a aprender a través de la investigación, siendo la observación, el análisis, la deducción y la evaluación los más importantes. El proceso de enseñanza y parte indispensable del aprendizaje de los compañeros, intenta desarrollar habilidades específicas y generales para fortalecer su labor profesional y la interacción social con ellos, promoviendo así su adaptación al entorno laboral.

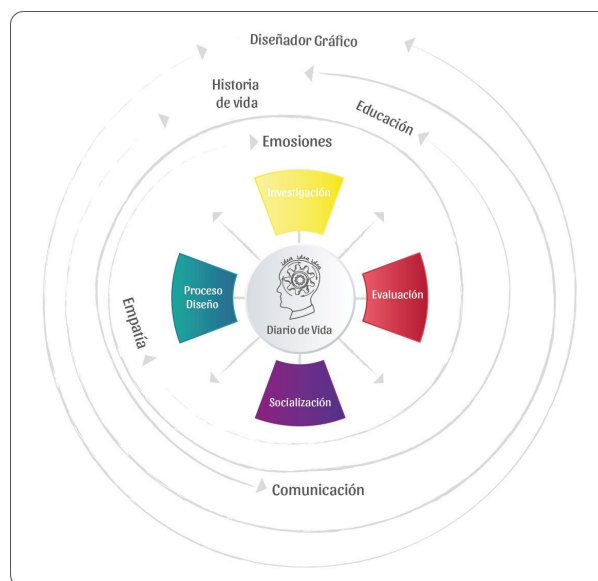


Ilustración 1 componentes de estrategia didáctica

5.10 Método D4

Este proyecto está basado en el método D4 de Jordi Cano (2016), y propone 4 maneras para la generación de ideas, las cuales son Descubrir, Definir, Desarrollar y Dirigir. Son 4 etapas del proceso creativo que se realimentan entre sí; **Descubrir**, esta es la primera etapa, la cual debe ser tomada con mente abierta, una etapa que permite el ensayo y el error, la exploración de todo lo que nos interesa, entre gustos personales como música, animales, colores, entre otros, y contenido de temas más general, como las tendencias sociales, económicas o todo aquello que logre aportar información importante para el Diario de Vida. **Definir**, aquí, es donde creamos nuevas ideas conectando los elementos mencionados en la tapa anterior, las relacionamos para crear pequeñas historias que nos permitan generar nuevas perspectivas, con ayuda de una guía. **Desarrollar**, en esta etapa, permite a los estudiantes acortar, sintetizar, y dar forma a su idea dándole la importancia necesaria; y finalmente **Dirigir**, aquí es donde todo lo anterior se junta y crea el nuevo concepto basado en las ideas anteriores, permitiendo no solo al estudiante, sino al resto del grupo desarrollar casi cualquier proyecto que tengan en su vida cotidiana. Según Jordi Cano,

“el método D4, es un proceso que se divide en diversas fases, iniciando por el descubrimiento de ideas, seguido de la definición de conceptos que permiten desarrollar ámbitos necesarios para la aplicación del proyecto; dirige a los expertos hacia la co-creación de la estrategia. D4, un método que propone generar pensamiento no convencional”. (Cano J. 2016, p.13)

Cada una de las etapas del método D4, está muy bien planteada, **Descubrir**, o como también la llama Jordi, es “*pensar con los pies*” alejarse para ver, explorar y descubrir; en esta etapa, encontramos el contexto, aquí es donde se definen los parámetros del proyecto,

cuál es el rumbo que tomará, las múltiples variables que puede tomar el mismo, el entorno, la lugar de la aplicación, el presupuesto, entre otros; se debe tener en cuenta cualquier idea que pueda surgir en el proyecto que se esté llevado a cabo con este método. Luego vienen los referentes, es necesario conocerlos y saber manejarlos como materia prima, ya que el objetivo principal es evitar el estancamiento creativo, los referentes no solo deben ser de gusto personal, sino que también deben de ser de gustos profesionales, hasta pueden ser alejados de todo lo que ya tenemos como una idea clara, esto permitirá que el individuo explore muchos más campos de interés. Seguido de esto, encontramos las tendencias, Marta Marín en su obra “De Platón a Lady Gaga”, describe 8 atributos propios de las tendencias que predominan en nuestro entorno: Impureza, Fusión, Espectáculo, Efímero, Artificio, Erotismo, Apropiación, Simulacro. Conocer los rasgos propios de estos ocho atributos, permitirá identificar tendencias del mercado y a su vez definir una parte de la estrategia estética que emplearemos y aplicaremos en el proceso proyectual.

La imagen, la búsqueda y la organización de las mismas nos ayudan a crear un marco de referencia visual estén relacionadas o no con el proyecto. La palabra, debe tener capacidad prefigurada, esto quiere decir que debe darle forma a la idea, que configura y da forma al proyecto; capacidad evocadora, con códigos, con la capacidad de trasladarnos hacia universos visuales, sensoriales y experienciales concretos. y, por último, capacidad comunicadora, que introduzca y prepare el lector, estructure un discurso, describa y matice atributos del proyecto.

Definir, “*pensar con los ojos*”, relacionar, conectar y crear, aquí se encuentra la clave del proyecto, donde se crean las ideas, se le da sentido y forma a lo que antes no se había relacionado. En esta etapa, se usa un Concept Wall,

“Es un espacio de trabajo en formato de mural, en donde se dispone la información que ya se ha recogido. El Concept Wall, se caracteriza por relacionar y conectar las piezas, creando pequeños relatos que generan conceptos inspiradores y novedosos hasta encontrar nuestro diamante en bruto creativo”. (Cano J. 2016, p.33)

Aquí se dispondrán todas las imágenes y recursos seleccionados y se relacionan con el fin de construir pequeños relatos que generen nuevas posibilidades creativas.

Desarrollar, “*pensar con la cabeza*”, conceptualizar, desarrollar y comunicar, luego de haber dado forma a este nuevo mundo creativo, es necesario acotar la información, y quedarnos con lo que realmente vamos a trabajar, y esto se logra a través de un Concept Board,

“Es el resumen visual del proyecto. Es un documento que contiene una frase de la idea principal, imágenes que generen un anclaje de dicha frase, y la disposición de dichos elementos, cuya composición transmita valores expresivos que acaban de concretar el tono y/o el carácter del proyecto”. (Cano J. 2016, p.51)

Y, por último, **Dirigir**, esta etapa es necesaria, ya que, con ella, no solo el diseñador puede seguir con el proyecto de manera organizada, sino que también permite que otras

personas de su entorno entiendan el orden del proyecto y cuales solos los alcances que el mismo puede llegar a tener. Y Cano J. (2016) la define por medio de un Creative Book, “Es un documento que recopila toda la información necesaria sobre el proyecto, el concepto y sus facetas estéticas de aplicación como el tono, el estilo, la tipografía, etc.” (Cano J. 2016, p.57)

La monitora, tiene en cuenta estas etapas, y las aplica en las clases, evaluando el comportamiento de los estudiantes, frente a estos nuevos conceptos, permitiendo la participación activa de los individuos no solo en el aula de clase, sino que también desde la comodidad de sus hogares.

Es necesario crear nuevas didácticas en clase para que los estudiantes desenvuelven su creatividad, ya que, en muchos casos, los diseñadores gráficos no conocen su potencial, y creen que siempre deben rendir al máximo, entregando trabajos movidos por su motivación extrínseca y no desde su creatividad empujada por la motivación intrínseca. La creatividad es importante, y todos los seres humanos nacemos creativos, pero la misma persona es quién se encarga de desarrollarla, no nace de la nada; puede entrenarse, pero ese entrenamiento depende del trabajo, de la disposición del diseñador, de la cantidad de horas que esté dispuesto a concederle. La motivación está relacionada con el entusiasmo, pero también con la confianza en uno mismo. Cuando esta última falla, el sistema se desmorona. La confianza se cultiva controlando las expectativas, las emociones, fortaleciendo el carácter a la hora de recibir críticas y, sobre todo, experimentando por nosotros mismos la mejora en nuestro trabajo de diseñadores gráficos. (Mique, s.f.)

Así que, la importancia de la creatividad en el diseño gráfico es alta, pero ser creativo no es lo único que cuenta para alcanzar el éxito en una profesión exigente y muy cambiante. Es necesario plantear nuevas actividades que permitan el desarrollo y, sobre todo, el fortalecimiento y control de las emociones del diseñador, a través de la educación emocional, de su identidad y su motivación, aprendiendo a conocer su entorno y contexto, pensando no solo en su formación académica, sino profesional, con calidad humana.

Capítulo 2.

La presente investigación se aborda desde un análisis teórico descriptivo, en donde se explica y desarrolla los objetivos planteados al inicio de este documento, dando a conocer el trabajo que se viene realizando en clase de Teoría de la Comunicación con actividades como lo son el Diario de Vida, vistas y apoyadas desde una perspectiva empírico analítico de la monitoria que se viene realizando desde el 2016-2 y que tuvo un nuevo enfoque desde el año 2018-2 hasta este momento 2019-2, con las etapas que se proponen.

6. Empírico analítico

El empirismo, desde que surgió el término, define que todo tipo de conocimiento proviene y se sustenta de la experiencia, “es una teoría epistemológica que considera la experiencia sensorial como única fuente del saber. Afirma que todo conocimiento se fundamenta en la experiencia” (Cerdeña, 2005, p. 35). Ahora bien, el método empírico analítico, es un método de observación que permite profundizar el estudio que se esté llevando, estableciendo conexiones que existen entre causa y efecto en un contexto determinado. Explicando lo anterior, es necesario experimentar el objeto de estudio de manera minuciosa, valiéndose fundamentalmente del método cualitativo y en ocasiones cuantitativo que permitan datos importantes que suministren información pertinente a la investigación.

Es importante enfatizar que, la didáctica del Diario de Vida ya se encontraba implementada cuando la monitoria inició con el apoyo en la clase de Teoría de la Comunicación, en el año 2016-2, desde esta fecha, la monitoria fue evidenciando las

evoluciones de esta didáctica, proponiendo desde la perspectiva de estudiante y guía de la docente, nuevas herramientas que le permitiera motivar a sus compañeros a , llevar a cabo una producción novedosa, y, sobre todo, innovadora, además de motivar el trabajo dentro y fuera de clase; así que, propone 4 etapas para lograr esto. Estas 4 etapas surgen de conocimientos previos que la monitora tenía, gracias a la clase de Énfasis en Diseño editorial Digital dictada por la profesora Paula Amador, dando cuenta del eje interdisciplinar y la transversalidad que tiene la Facultad de Diseño Gráfico de la USTA, siendo

“la interdisciplinariedad se sustenta principalmente en el modelo pedagógico problematizador aplicado en el desarrollo del currículo y el sistema modular del plan de estudios. Ambos aspectos plantean una estrategia que favorece la interdisciplinariedad: por una parte, la opción por la pedagogía problémica promueve el análisis de una misma situación o problema visual desde diversos saberes, además, se aplica la interacción de éstos últimos para el planteamiento de posibles soluciones y la innovación en aras de generar un beneficio mutuo”. (P.E.P. 2016, p. 21, párrafo 1)

Y la transversalidad como

“la integralidad de la formación en el programa de Diseño Gráfico se declara desde su misión y se concreta en su currículo cuyos propósitos se traducen en competencias que se pretenden desarrollar en los estudiantes enmarcadas en las cuatro dimensiones de la acción, el comprender, el hacer, el obrar y el comunicar”. (P.E.P. 2016, p. 21, párrafo 4). Es importante destacar estos dos ejes que posee la Facultad de Diseño Gráfico de la USTA, ya que se evidencia que los temas, recursos aprendidos en otras asignaturas, pueden ser herramientas claves para otras asignaturas y el desarrollo integral del profesional.

6.1 Entrevista semiestructurada

Las entrevistas semiestructuradas parten de preguntas que son planeadas, pero pueden ajustarse a quién sea entrevistado, al ser adaptables los sujetos entrevistados estarán más cómodos, podrán aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos. La propuesta que hizo Martínez (1998) sobre los pasos que se deberían seguir al momento de hacer una entrevista semiestructurada son los siguientes:

Al iniciar la entrevista, se debe contar con una guía a seguir, seguidamente es importante escoger un lugar agradable, donde el entrevistado se sienta cómodo y permita una fluidez en la entrevista. también, se le debe avisar al entrevistado el fin de la entrevista y si da su autorización para poder grabar o hacer un video de tal entrevista. Se deben tomar los datos personales que se consideren apropiados para los fines de la investigación. El entrevistador debe estar atento a lo que su entrevistado dice, debe ser receptivo y sensible. Se debe seguir la guía de preguntas de manera que el entrevistado hable de manera libre y espontánea, si es necesario se modifica el orden y contenido de las preguntas acorde al proceso de la entrevista. No se debe interrumpir el pensamiento del entrevistado, pero tampoco se puede permitir la desviación de la entrevista hacia otros temas que no son relevantes en la entrevista. y dar libertad de tratar otros temas que el entrevistador perciba relacionados con las preguntas.

Estos pasos que propuso Martínez (1998) son mencionados más adelante por Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013), y estos autores mencionan que los pasos son importantes para poder establecer una buena comunicación, logrando tanto el entrevistador y el

entrevistado se sientan cómodos, y más que ver la entrevista como una investigación, será una cómoda charla.

7. Metodología

La presente investigación permite dar al estudiante las herramientas conceptuales necesarias para la creación de su Diario de Vida o cualquier otro tipo de proyecto; a su vez le permite conocerse y plantearse nuevos retos en su vida cotidiana, motivados intrínseca o extrínsecamente. Se determina para esta investigación un enfoque empírico analítico, que define que todo tipo de conocimiento proviene y se sustenta desde la experiencia, así que, la monitora desde el año 2016-2 ha evidenciado la estructura y evolución de la didáctica Diario de Vida, aporta el Método 4D desarrollándose en 3 fases.

En estas 3 fases se hizo un análisis analítico decutivo y se dividió en 3 momentos que a partir del 2do corte se implementa. 1 corte, en donde los estudiantes por medio de actividades como el “Taller de emocionalidad” que maneja la profesora Sandra, empiezan a entender la investigación desde el desconocimiento y desde su parte intuitiva. 2 corte, por medio del “Taller de los sentidos”, los estudiantes comprenden la importancia del significado de su entorno y sus significados implícitos y/o explícitos, adicionalmente a esto, en este 2do corte, los estudiantes empiezan a conectar el pensamiento abstracto, y se identifican con un libro. En 3 corte y último corte, los estudiantes tienen diálogos con la profesora, el “taller mapa de vida” dictado por la psicóloga de la UDIES, quién siempre ha estado presente en este clase como apoyo importante a la misma, entre otras cosas que se explicarán más adelante.

Para iniciar con el desarrollo de esta investigación, se caracterizaron los procesos creativos al interior de la didáctica Diario de vida del espacio Teoría de la Comunicación, en los dos grupos de estudiantes presentes durante todos los semestres que la monitora realizó su función., para así plantear y realizar las estrategias didácticas divididas en cuatro etapas por medio de guías basadas en el método D4, con un orden específico, en donde la monitora de clase les explica a los estudiantes lo que se realizaría en esta primera etapa. Seguido de esto, se analizó el proceso creativo y emocional de los estudiantes durante las clases. La monitora guía a los alumnos por medio de preguntas que les permitía direccionar mejor su propuesta del Diario de Vida; esto permite que los estudiantes propongan ideas frescas, y sin ser conscientes, van explorando la relación entre su estado motivacional y su proceso creativo, sin dejar de aprender con los talleres que la profesora les realiza durante todo el semestre, estos factores pueden incidir manera positiva o negativa a sus trabajos finales.

También, se realizaron entrevistas semiestructuradas a algunos estudiantes de diferentes semestres que experimentaron la didáctica del Diario de Vida de maneras diversas, (Cabe aclarar que no todos los estudiantes dieron su consentimiento para mostrar sus diarios y que fuesen entrevistados). Durante todo el proceso de formación de esta investigación, hubo un constante diálogo con la docente y la Psicóloga de la UDIES, y la observación de los estudiantes de estas dos clases por parte de la monitora, analizando la metodología de clase durante y después de la misma, dentro y fuera del espacio académico, ya que algunos de los estudiantes, hablaban con la monitora fuera de los espacios académicos, permitiendo identificar a los estudiantes que se les dificulta mostrar puntos esenciales de su personalidad.

Primer corte

En la mayoría de los casos los estudiantes llegan solos al aula de clase, quiere decir, que no todos ya entran con amigos de la infancia a la misma carrera y universidad como les pasa a algunos, así que desde el primer día el estudiante empieza siendo sometido a conocer su entorno. En algunos casos, el estudiante llega sin un previo conocimiento, con expectativas acerca de su aprendizaje, esto permite que su motivación inicial sea intrínseca y esta evolucione.

Para romper la tención que los estudiantes pudiesen llegar a sentir, la profesora Sandra ha diseñado una serie de talleres que permiten al estudiante conocerse a fondo, permitiendo activar las emociones, es aquí cuando se les recomienda a los estudiantes ver la película “Intensa Mente - Pixar” (2015), ya que allí de manera muy clara se explica cómo surge cada una de las emociones que el ser humano puede sentir. Teniendo lo anterior claro, el estudiante ya puede empezar a entender quién es, y sus “para qué” están allí, cuál es su motivación y que pueden lograr con el conocimiento que seguirán adquiriendo no solo a lo largo de la carrera, si no que también de sus vidas.

Segundo corte

En este corte, los estudiantes, (la gran mayoría de ellos), ya han conformado grupos de trabajo, amistades que los acompañarán al menos por el resto del semestre. Aquí es cuando la profesora realiza su “Taller de exploración de los sentidos”, este taller pretende conectar las emociones personales con las emociones del otro y condicionar estas mismas. Entonces, consiste en que cada estudiante debe llevar algo comestible, ya sea dulce, picante,

salado, simple, amargo, etc y adicionalmente deben llevar una venda. Se les pide a los estudiantes que se hagan de a parejas, y uno de ellos debe vendarse los ojos y confiar en su compañero, el estudiante cuyos ojos no están vendados debe darle a probar de la comida que trajo y sugestionar a su compañero, es decir, puede darle a oler un chocolate, decirle que es un chocolate y al momento de que probarlo cambia la comida por algo de sabor diferente, como puede que si le de el chocolate; este taller no solo permite ver cuánto confían entre ellos, sino que también puedan ver el poder de sugestionar al otro y lo importante que esto para los diseñadores gráficos, ya que como diseñadores deben comunicar todo el tiempo, “no es lo que se comunica, sino cómo se comunica”. En este corte, los estudiantes siguen completando y construyendo su nuevo conocimiento, no solo de diseño, sino que de ellos mismos, así que se les pide que el siguiente taller que realizan, es que se identifiquen con un libro, ya sea por su contenido, su portada o solo por simple gusto, esto se hace para que en este libro inicien su Diario de Vida, es con el fin de enseñarles y que entiendan que su vida no es escrita sobre hojas blancas, sino en hojas que ya han sido escritas por sus familias, sus antepasados, y que ellos reescriben la historia como deseen. La dinámica de clase que la profesora Sandra maneja en la clase es para permitir que los estudiantes exploren y se permitan ser creativos, y ellos mismos se dan cuenta de sus emociones y la importancia que tiene ya que pueden influir de manera positiva o negativa en su motivación y proceso creativo.

En este corte los estudiantes ya han aprendido sobre técnicas visuales, así que es momento que la monitora entra a aportar a la clase con el método 4D (Concept Wall, Mood Board, Concept Board y Concept Book), para que sea aplicado en el Diario de Vida.

Tercer corte

En este último corte, los estudiantes ya se han permeado de conocimiento de todas las clases, esto les permite tomar decisiones comunicativas en sus trabajos, así que junto con la profesora, la monitora sigue guiando a los estudiantes en la realización del Diario de Vida, con el método 4D. En este corte, la psicóloga de la UDIES Alejandra Ramírez, hace una importante actividad de cierre, no solo para que los estudiantes culminen sus Diarios de Vida, y proyectos modulares, sino que también puedan ver sus avances no solo a nivel académico sino personal ya que es importante que se retroalimentan de las vivencias de otros para conocer y experimentar en sus propios proyectos.

Así que, la profesora Sandra ha innovado su clase semestre tras semestre, y en este corte ofrece a los estudiantes un desayuno, en donde cada uno de ellos (incluyendo la profesora y la monitora) deben llevar alguna comida para compartir, ya que no solo se trata de comer, sino de mostrarle a los que los rodean que es lo que los inspira, que es lo que los motiva a seguir adelante, el porqué escogieron esa comida en específico y porque desean compartir.

8. Presentación, análisis y discusión de resultados

La investigación que se está abordando, se desarrolla en el espacio académico de Teoría de la Comunicación de primer semestre² (desde el periodo 2019-1 hasta el 2019-2) de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás en la ciudad de Bogotá. En esta clase, se desarrolla la didáctica del Diario de Vida. El aporte de la investigación, se desarrolla en dos grupos diferentes (1A jueves de 1-4 p.m. y 1B lunes 1-4 p.m.), y permite dar al estudiante las

herramientas conceptuales para la creación de su Diario de Vida o cualquier otro tipo de proyecto no solo en su carrera sino como proyectos a futuro; a su vez le permite conocerse y plantearse nuevos retos en su vida cotidiana, ya sean motivados intrínseca o extrínsecamente, esto, con el fin de establecer la relación entre la motivación y el proceso creativo de los estudiantes.

2 Desde el año 2016-2, Daniela Valencia es monitora de la clase de Teoría de la Comunicación, esto le permitió conocer a fondo la clase y la evolución de la didáctica del Diario de Vida que dirige la profesora Sandra Ramírez. Se hace la aclaración, de que la investigación que está abordando ha sido aplicada desde el 2019-1 hasta el 2019-2.

Adicional a esto, se puede evidenciar la relevancia del proyecto desde los resultados obtenidos en clase de Teoría de la Comunicación de primer semestre y el crecimiento de los estudiantes de la misma; también, se puede evidenciar la transformación de la didáctica Diario de Vida y el método 4D evolucionando de tal forma que se lleva a la aplicación en la clase de Comunicación Visual de segundo semestre dictado por la profesora Paula Amador, logrando que los estudiantes se acerquen, y encuentren maneras alternas de enfocar su proceso creativo a la hora de realizar cualquier proyecto siguiendo la parte motivacional y los elementos de abstracción.

Cabe resaltar que para cada estudiante el proceso es totalmente diferente, pero lo que permite que ellos se planteen nuevos retos, es que con ayuda de los talleres que se dan en clase, sean motivados para superarse a sí mismo cada día, logrando despertar su creatividad y aprendiendo a manejar aquellos bloqueos creativos que se puedan llegar a presentar.

8.1 Método D4

Este método es empleado de manera paralela a la clase que dirige la profesora, mostrando así su aporte para la clase en general.

8.1.1 Etapa 1. Descubrir

Taller 1. Concept Wall



Concept Wall, Clase Teoría de la Comunicación 1 semestre

Este taller está enfocado en el autoconocimiento personal de cada estudiante, su finalidad es despertar la creatividad, conectarse con su pasado, aprender a conocer quiénes son, de dónde vienen y cuáles son las metas que desean lograr, con una experiencia más libre a la hora de escoger los insumos.

El taller se realizó con dos grupos diferentes, 1A y 1B; en ambos grupos se les pidió a los estudiantes traer ciertos elementos para trabajar, (con una pequeña variación, los estudiantes de un grupo, debían traer las imágenes a blanco y negro, y en el grupo, se les dijo

que debían traer la imágenes a color), entre estos insumos, debían traer como mínimo 100 imágenes en donde se refleje su personalidad, sus gustos, su comida favorita, animal, música, personas que hayan marcado sus vidas, sus colores preferidos, entre otros, a demás debían llevar sus dulces favoritos.



Foto 3. Grupo 1B. 2019-2, Concept Wall. clase de Teoría de la comunicación

La clase de Teoría de la comunicación se realizó con normalidad las 2 primeras horas, en la siguiente hora, se realizó la *Etapa 1. Descubrir, Taller 1. Concept Wall*. Se les pidió a los estudiantes que despejaran sus mesas de trabajo y sacaran todas las imágenes que habían traído, y las esparcieron en sus respectivas mesas. En este taller, la profesora salió del salón para que se desarrolle el taller, esto con la finalidad de notar cuál sería el comportamiento de los estudiantes al no estar la profesora.



Foto 4. Grupo 1A. 2019-1. Concept Wall. clase de Teoría de la comunicación

En ambos grupos la monitora de la clase, realizó una breve introducción, donde preguntó a los estudiantes cuáles eran sus metas a corto, mediano y largo plazo, que esperaban de la clase y del taller.

Grupo 1

Algunos de los estudiantes al notar que la profesora no se encontraba, se sintieron más relajados y asumen que la siguiente hora de clase no harían nada. Estos mismos estudiantes no llevaron los insumos para realizar el taller, esto representaba un reto para la monitora, y aunque no llevaron los insumos, de igual manera se les hizo la actividad, haciendo que los chicos dibujaran en una cartulina algunas de las cosas que más les gustaba, dándoles la oportunidad de hacer el trabajo y llevar las imágenes la clase siguiente con las condiciones propuestas; con esto se buscaba que todos los estudiantes trabajaran de igual manera.



Foto 5. Grupo 1B, 2019-2, Concept Wall. clase de Teoría de la comunicación

Los estudiantes, aunque están dispuestos a trabajar, en su comportamiento muestran una actitud diferente. Al hacer las diferentes preguntas y al pedir una participación, los

jóvenes se muestran tímidos, cuando hablan lo hacen para ellos mismos, o prefieren no contestar.

Se les pide a los estudiantes que las imágenes que trajeron sean categorizadas por sus factores comunes, animales, comida, personas, lugares, entre otros; y ya cuando las tuviesen separadas, pensarán en la imagen original, en donde sí hay color, (recordemos que, en este grupo, las imágenes que se pidieron eran a blanco y negro), y que con los colores o marcadores las pintaran destacando algunas imágenes. Las imágenes también fueron separadas cromáticamente, en este caso, las imágenes que más cargadas de negro, gris o blanco estuviesen. Con esto se buscaba generar dificultad a la hora de trabajar, medir la capacidad de solución que los estudiantes tienen a la hora de realizar cualquier proyecto.



Foto 6. Grupo 1B, 2019-2. Concept Wall. clase de Teoría de la comunicación

Grupo 1A

Algunos de los estudiantes no llevaron completos los insumos para realizar el taller, estos sienten la preocupación y se acercan a la monitora comentando la situación de que no

tenían las 100 imágenes. Desde el inicio, los estudiantes están más atentos a lo que se va a desarrollar y muestran mejor disposición al no encontrarse con la profesora. Al realizar las diferentes preguntas y al pedir una participación, los jóvenes se muestran más proactivos, participan y no tienen miedo de ser juzgados, cuando hablan, aunque no lo hacen en voz alta para todo el salón, hacen conocer sus ideas.

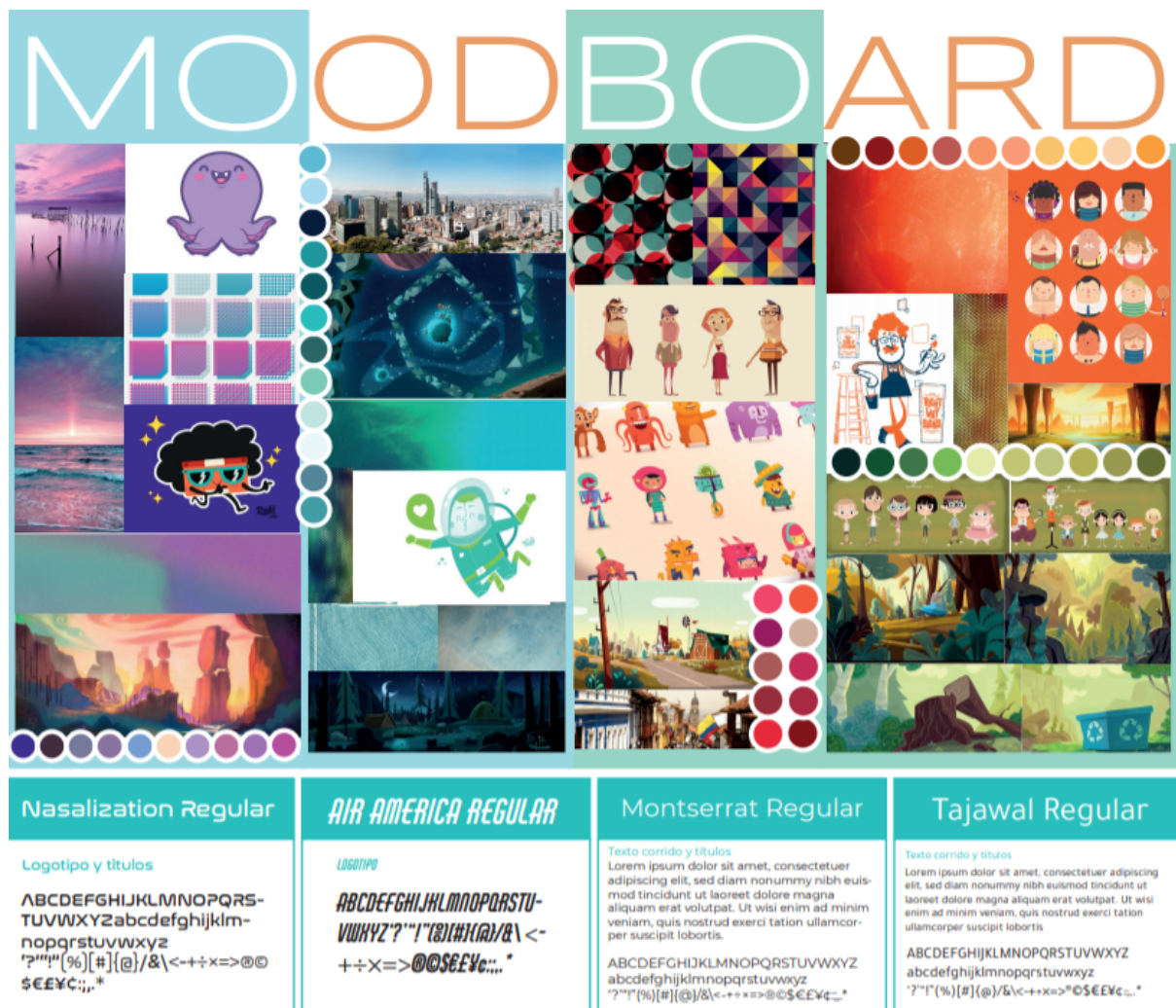


Foto 7. Grupo 1A. 2019-1, Concept Wall. clase de Teoría de la comunicación

Se les pide a los estudiantes que las imágenes que trajeron sean categorizadas por sus factores comunes, animales, comida, personas, lugares, entre otros; y ya cuando las tuviesen separadas, buscarán patrones cromáticos similares y re-organizaron las imágenes por colores, en ellas debían identificar si sus colores favoritos se encontraban allí. Sabemos que al hacer cualquier actividad nuestro inconsciente está presente, y sin darnos cuenta, en esta clase de ejercicios sale a flote todo lo que somos como seres humanos creativos.

8.1.2 Etapa 2. Desarrollar

Taller 2. MoodBoard Guía N°2 (Anexo)



Mood Board, proyecto modular ASTRODREAM, estudiantes David Briceño, Daniela Valencia, 2018

Este taller está enfocado en el autoconocimiento personal de cada estudiante, su finalidad es despertar la creatividad, conectarse con su pasado, aprender a conocer quiénes son, de dónde vienen y cuáles son las metas que desean lograr.

Grupo 1B

La clase de Teoría de la comunicación se realizó con normalidad las 2 primeras horas,

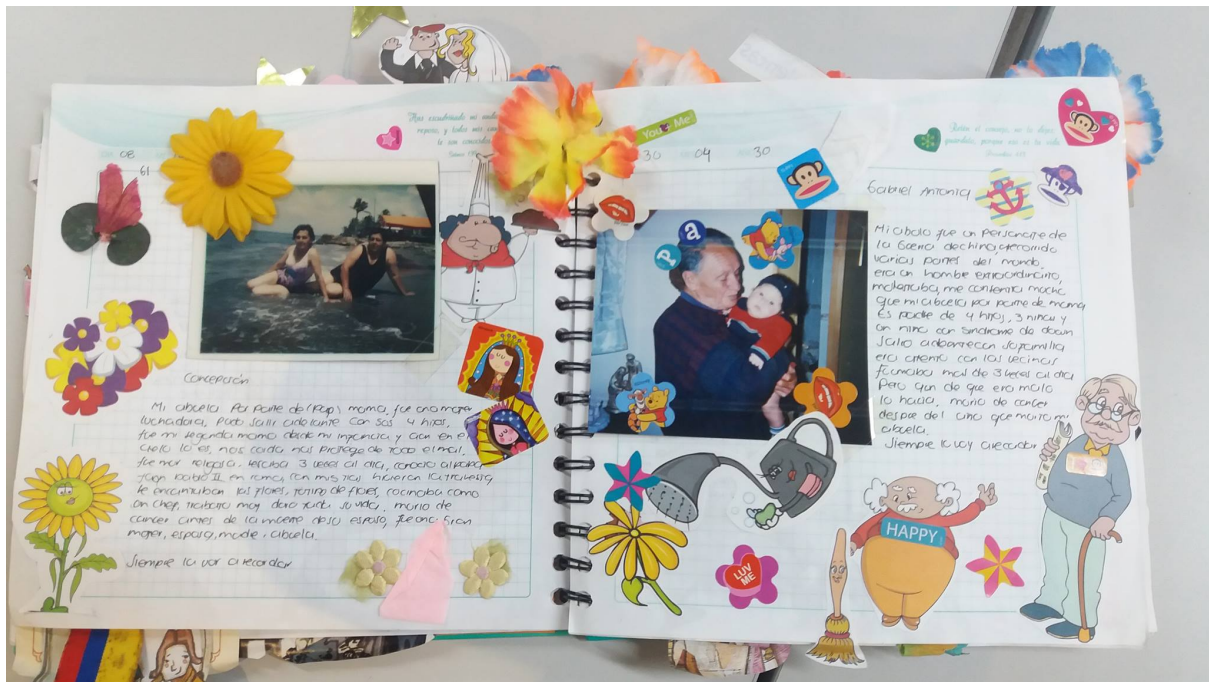
en la siguiente hora, se realizó la Etapa 1. Descubrir, Taller 1. Concept Wall. Se les pidió a los estudiantes que despejaran sus mesas de trabajo y sacaran todas las imágenes que habían traído, y las esparcieron en sus respectivas mesas.



Foto 8-11. Grupo 1A y 1B. 2019-1, MoodBoard. clase de Teoría de la comunicación

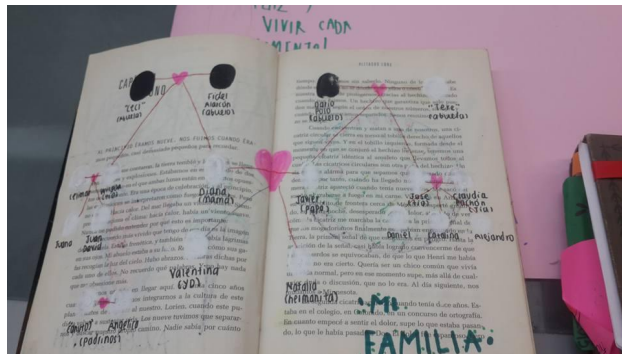
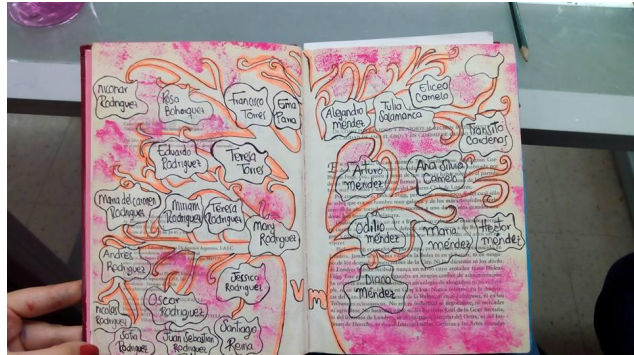
8.1.3 Etapa 3. Definir

Taller 3. Concept Board



Concept Board,, estudiante Daniela Hernandez

Ya habiendo recopilado toda la información necesaria en los dos talleres anteriores (Concept Wall y Mood Board), los estudiantes deben comenzar a diseñar su Diario de vida, planear qué es lo que deben colocar y cómo deben colocarlo a fin de no solo contar sus vidas, sino que a través de estos diarios ellos se vean reflejados. La creatividad y la motivación de ellos debe estar despierta, no deben perder el enfoque del autoconocimiento, y sobre todo, seguir con su proceso creativo, así sea que su motivación sea de manera intrínseca o extrínseca. Aquí, el estudiante debe ser capaz de comunicar de forma clara un mensaje, poder transformar estas ideas planteadas llevándolas a la realidad, ya sea por medio de formas, colores, texturas, olores, contextos, etc. Deben permitirse explorar su creatividad, saber hasta qué punto pueden llegar con esta actividad.



Concept Board, Diario de vida. Estudiantes Teoría de la Comunicación de Diseño Gráfico.

8.1.4 Etapa 4. Dirigir

Taller 4. Concept Book

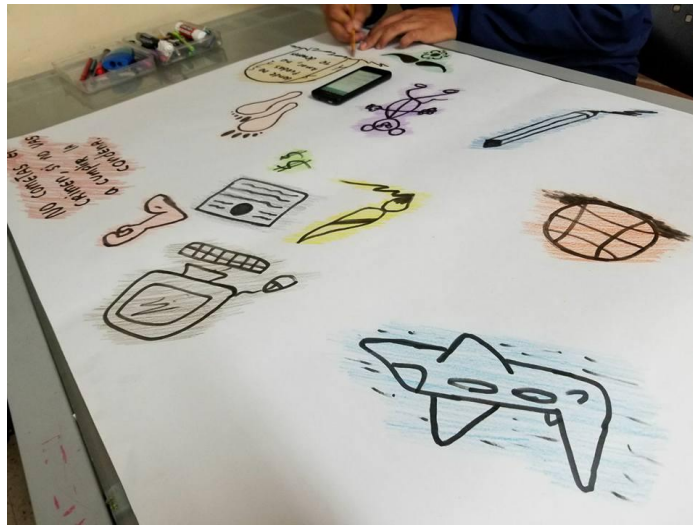
Esta es la etapa final, en donde cada estudiante muestra su resultado final a la profesora, la psicóloga y a la monitora, deben ser capaces de comunicar un mensaje claro. Aquí es donde el Diario de Vida deja de ser un libro intervenido, sino que cada quien le da su significado.



Concept Book.. Entrega final de los Diarios de Vida. Estudiantes Teoría de la Comunicación de Diseño Gráfico.

Una de las evoluciones de esta dinámica de clase el Diario de Vida y una de las más importantes, es la presentación del Diario, cada estudiante debe hacer un video, en donde muestran sus diarios, y nos narran acerca de esto, algunos estudiantes, prefieren contar una historia, hablar sobre un poema, una canción que los identifique, que identifique su Diario de vida, esto permite llevar esta dinámica más allá de solo ser un libro, sino que los estudiantes se apropien de su historia, de sus vivencias, de su vida.

8.2 Mapa de vida



Mapa de vida, estudiante de primer semestre. Teoría de la Comunicación de Diseño Gráfico.

Para finalizar la clase, el semestre, la Psicóloga Alejandra Ramírez ha propuesto una actividad de cierre denominada *mapa de vida*. En este ejercicio exploratorio, los estudiantes identifican una serie de elementos (Herramientas, recursos, dificultades, temores, entre otros) con los que cuentan para cumplir los objetivos y metas que tienen propuestas en su trayectoria de vida; a través de dibujos y palabras ellos plasman lo que identifican, para posteriormente establecer las relaciones entre los mismos y realizar un ejercicio de visualización a futuro así como darse cuenta de que las diversas elecciones que realizan en su "aquí y ahora" son los insumos que apoyarán la construcción de sus propósitos.

Se realiza al finalizar la actividad, dado que se propone como un cierre reflexivo luego de todo el recorrido que realizan durante el semestre; dado que uno de sus objetivos es construir hacia futuro, busca permitirles reconocer los aprendizajes adquiridos en cada una de las experiencias que han vivido, independiente al significado que tenga para cada uno así

como las emociones asociadas a las mismas. Teniendo en cuenta que pueden presentarse diferentes situaciones o respuestas por parte de los estudiantes, el apoyo durante estos espacios consiste en generar espacios de contención, reflexión u orientación que enriquezcan el diálogo y el proceso de aprendizaje de los participantes.



Mapas de vida, estudiantes de primer semestre. Teoría de la Comunicación de Diseño Gráfico.

8.3 Entrevistas

A continuación, se muestran las preguntas que se realizaron en la entrevista a los estudiantes.

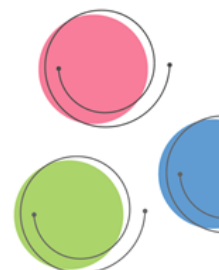


Entrevista Semiestructurada

Con esta entrevista se pretende realizar más que preguntas, una conversación, dónde los estudiantes puedan expresarse honestamente siendo ellos mismos, recordando su resultado final del Diario de Vida

Diario de Vida

- De las materias que has visto hasta el momento, cuál es tu materia favorita y por qué?
- Alguna experiencia de clase que más te haya marcado? Cuál?
- Hace cuánto viste la clase de Teoría de la Comunicación esta clase?
- Qué recuerdas la clase de Teoría de la comunicación?
- Algún tema de la clase que te haya impactado y aún recuerdes? Cuál?
- Aun conservas el diario de vida?
- Para que te sirvió el diario de vida?
- Cómo te sentiste haciendo el Diario de vida?
- Te sirvieron las herramientas de clase que te enseñé? (Concept Wall, MoodBoard,)
- Haz seguido usando las herramientas que les di?
- Qué sentiste al hacer el diario de vida?
- Alguna vez te habías tomado el tiempo de investigar sobre tu pasado y ascendencia?
- Consideras que el diario de vida te sirvió para algo?
- Seguiste haciendo el diario de vida?
- Continuarás tu diario de vida?
- Qué aprendiste con esta actividad?
- Qué fue lo que más te gustó del diario de vida y las herramientas que les di, y que no te gustó?
- Qué te gustaría mejorar?
- Compartirías tu diario de vida con alguien más?



8.3.1

Entrevista 1. Sara Forero, estudiante de segundo semestre

- De las materias que has visto hasta el momento, cuál es tu materia favorita y por qué? Alguna experiencia de clase que más te haya marcado? ¿Cuál?
Mi clase favorita hasta ahora, la materia que más me ha gustado, fue Fundamentos del diseño en el primer semestre, dictado por la Profesora Tulia Villa.
- ¿Algún tema de la clase que te haya impactado y aún recuerdes? ¿Cuál?
Más que todo con respecto a la teoría de la comunicación,. Ah! Digamos, lo que más recuerdo fue la última actividad que hicimos cuando nos hicieron hacer en parejas y probar cosas sin mirar y ver cómo teníamos la confianza respecto a otras personas. También el proceso del diario de creación fue muy importante, el Diario de Vida y su proceso para lograrlo cómo queremos lograrlo. Eso también lo tengo muy marcado. Ah, bueno, y la semiótica creo que lo repetimos tantas veces que ya lo el receptor, emisor y canal. Eso lo tengo clarísimo.
- ¿Aún conservas el Diario de Vida?
Yo en estos momentos aún conservo mi diario, aunque bueno, la profesora en estos momentos lo tiene, pero yo aún lo conservo y la verdad a este punto tengo demasiadas ideas para continuarlo, no lo quiero dejar porque si ha sido una experiencia muy emocionante y muy importante que no quiero dejar atrás porque siento que si nos sirve como estudiantes.
- ¿Para qué te sirvió el Diario de Vida?
Fue como para presionarme a mí misma en lo particular, pues como dije, tuve muchos conflictos aún en estos momentos. Puedo decir que los tengo un poco con respecto a lo que siento respecto a mí, a las capacidades que tengo y como soy como persona. Entonces este diario no sólo me permitió tener como una luz guía en cuanto al modular de este semestre, siendo pues, como la representación de mi propio ser, sino también como de poder descubrirme a mí misma.
- ¿Cómo te sentiste haciendo el Diario de vida?
Fue un poco conflictivo. Debo admitirlo, porque por un lado hay momentos en los que yo me sentía totalmente identificada y había luz. Y hay otras en las que me bloqueaba por completo y decía como, no sé cómo. ¿Cómo hago esto? Porque no sé cómo me siento si ya en ocasiones, por ejemplo, en los que nos decían cómo se describen a ustedes, o busquen algo que represente como son ustedes. Pues yo en un momento, claro, yo no tenía conocimiento absoluto de cómo era, porque yo podía pensar unas cosas, pero muchas personas o alrededor conocidas de tiempo que qué se podría decir que me conocían perfectamente, decían lo contrario, entonces yo no sabía qué pensar o cómo pensarlo. Pero luego podías dar con la respuesta, porque yo sí tuve mucha tutoría contigo y con la profesora. Entonces como que pude sacarlo adelante. Digamos, yo tenía que escoger entre dos libros y yo no sabía cómo escoger entre esos dos libros, porque mi punto de vista eran muy importantes los dos. Y yo te pregunté y

ahí fue como expansión mental, tuve la luz.

- Te sirvieron las herramientas de clase que te enseñé? (Concept Wall, *MoodBoard,) Muchísimo, este semestre las he usado bastante.
- Haz seguido usando las herramientas que les di?
Si puedo decir sin ningún problema que he seguido utilizando estas mismas herramientas para los trabajos que he tenido este semestre, por ejemplo, mi trabajo este semestre es con respecto a un lugar y tengo que hacer unos posters, pero la verdad yo no sabía como empezar, primero no he tenido conocimiento del lugar y segundo, no tenía ningún interés por él.

Entonces, por medio del concept wall y el mood board, precisamente, fue que aquellos con los que comencé a buscar ideas y hacerlas en orden. Y pude, cómo organizar las cosas y puedo decir sin ningún problema, que en estos momentos tengo muchísimo progreso con ese modular y que puede que aunque no sea la mejor, tengo la concepción de que si no soy una de las mejores, estaría satisfecha con mi trabajo al menos.

- ¿Qué sentiste al hacer el Diario de Vida?
Uff. Bueno, es un poco complicado también porque hubo momentos de choque, porque al principio, como yo dije antes, no tenía claro ni cómo era yo, como quería el Diario de Vida. Entonces al principio yo estaba totalmente fastidiada, estaba en shock, no sabía más porque pues. Personalmente, sí he tenido muchos problemas, se podría decir, y no quería como expresarlo y mostrarlo al mundo.

Pero creo que contigo y con la profe Sandra, pude buscar la manera de utilizar el diario, no sólo para desahogarme, sino para poder contar algo que no sea tan literal. Podía expresarme y permitir que el espectador que lo tuviera pensara lo que quiera, asumir lo que quiera, sin yo tener que sugerir, entonces después de entender todo eso, me sentí totalmente estable y agusto.

- Alguna vez te habías tomado el tiempo de investigar sobre tu pasado y ascendencia?
La verdad no. Nunca quise tener la idea de lo que fueron mis antepasados, mis abuelos, mis bisabuelos o lo que fue de mi vida antes.
- ¿Consideras que el Diario de Vida te sirvió para algo?
Considero que el diario me sirvió demasiado en todos los aspectos de mi vida, tanto personal como académica.
- ¿Seguiste haciendo el Diario de Vida?
No, no puedo decir que he continuado con el Diario de Vida, pero no por cuestiones de que no quiera, sino porque en estos momentos no sólo tengo muchísimos trabajos, sino que no lo tengo conmigo en estos momentos, lo tiene la profe.

- ¿Continuarás tu Diario de Vida?
Sí, por supuesto
- ¿Qué aprendiste con esta actividad?
Pues fue como a descubrirme a mí mismo, a ver un poco más allá y saber organizar las ideas en cuanto a un proyecto que me disponga a hacer.
- ¿Qué fue lo que más te gustó del Diario de Vida y las herramientas que les di, y que no te gustó?
Pues fue como a descubrirme a mí mismo, a ver un poco más allá y saber organizar las ideas en cuanto a un proyecto que me disponga a hacer.
- ¿Qué te gustaría mejorar?
Me gustaría tener más tiempo para desarrollar cada herramienta con más calma, pero del resto, está bien así.
- ¿Compartirías tu Diario de Vida con alguien más?
Sí. Si me dieran la opción de compartir mi diario, no me molestaría hacerlo, porque fue una experiencia muy bonita y siento que si mi diario sirve para ayudar a otras personas, no sólo para entender esta idea, no sólo para crecer con respecto a estas herramientas, sino para ver los resultados de alguien que pudo vivirlo y resolver sus conflictos internos.

Entrevista 2. Juan Sebastián Giraldo, estudiante de séptimo semestre

- De las materias que has visto hasta el momento, cuál es tu materia favorita y por qué?
Alguna experiencia de clase que más te haya marcado? ¿Cuál?
Bueno, ilustración tal vez, sí, creo que el acercamiento con la ilustración me contribuye muchísimo en el crecimiento como diseñador. Tal vez me ayuda a definir qué es lo que me gusta, qué ámbito del diseño me gusta. Y también cómo descubrirme a mí mismo. Qué habilidades tengo para contribuir algo al mundo del diseño y a un cambio social. De pronto creo que fue la clase que más me marcó y la profesora me cae súper bien. Entonces creo que aprendí muchísimo de ella.
- ¿Hace cuánto viste esta clase?
Dos años y medio más o menos.
- ¿Recuerdas la clase de Teoría de la comunicación?
Por supuesto que sí.

- ¿Algún tema de la clase que te haya impactado y aún recuerdes? ¿Cuál?
De pronto, el tema de la persuasión, es como un tema demasiado marcado en esa clase y para los diseñadores es súper fundamental. El como tratar de cambiar mentalidades a través de lo gráfico y lo visual.
- ¿Aún conservas el Diario de Vida?
Sé que sí. Pero sé que conservas el Diario de Vida todavía porque lo dije.
- ¿Para qué te sirvió el Diario de Vida?
Me permitió descubrirme a mí mismo, mi sexualidad, mi manera en cómo expreso mi identidad. Aunque es un trabajo muy artesanal, ayuda a descubrir cómo qué cosas visualmente me pueden caracterizar, ¿Cómo puedo contarle al mundo cómo soy o cómo me identifico? A través de factores visuales, texturas, colores, formas.
- ¿Cómo te sentiste haciendo el Diario de vida?
Me ayudó a quebrar esas limitaciones de qué puedo hacer y cómo puedo ser y cómo romper los esquemas que la sociedad te viene imponiendo.
- ¿Qué sentiste al hacer el Diario de Vida?
Fue un reto, en ese entonces esta pasando por momentos complicados en mi vida, con mi identidad.
- ¿Alguna vez te habías tomado el tiempo de investigar sobre tu pasado y ascendencia?
La verdad no, ya que venía con problemas de saber quién era yo, así que investigar mi pasado me causaba conflicto.
- ¿Consideras que el Diario de Vida te sirvió para algo?
De pronto hubo un tema en particular que era sobre mi papá y esto ya es algo súper personal, pero me dio a entender también de pronto de dónde vienen mis raíces, como por qué soy así, o tal vez darme cuenta de que soy súper especial en mi familia porque soy como la única persona homosexual en mi familia. Entonces eso también me ayudó a entender. Soy súper distinto.
- ¿Seguiste haciendo el Diario de Vida?
Lo dejé porque pues ahorita es como un objeto para la profe, entonces como que fue un trabajo que entregué y no sólo se quedó ahí, pero o sea, materialmente ese fue como su fin, pero sigue así, sigue habiendo mucho material también para seguir metiendo.
- ¿Qué aprendiste con esta actividad?
No sé. Tengo entendido que tengo muchos sueños y que en estos últimos tiempos de mi vida he tenido como unos problemas de depresión y demás que en ese momento no los tenía. Entonces, tal vez me gustaría volver a ese momento en el que la persona que soñaba mucho y que trataba de cumplir sus sueños y no dejaba que como aspectos

externos incluyeran en la realización, en el cumplimiento de sus sueños, entonces tal vez eso me gustaría

- ¿Compartirías tu Diario de Vida con alguien más?
Pues yo, la verdad, últimamente soy una persona que tiene cero vergüenza de todo. Entonces tal vez sería una carta de presentación muy creativa para una persona que mira conocerme. Pero no, no me daría vergüenza. Me sentiría. Estoy más orgulloso porque sé que el trabajo fue bueno. Las personas como eso, que es muy chévere, lo que se ve bien. Y si una persona te lo cuenta, jajaja y si la persona se lo quiere tomar en serio, leerlo de verdad a detalle, los ves puede encontrar cosas muy interesantes sobre mi vida. Y pues no aquella.

Entrevista 3. Karen Fagua, estudiante de segundo semestre semestre

- De las materias que has visto hasta el momento, cuál es tu materia favorita y por qué? Alguna experiencia de clase que más te haya marcado? ¿Cuál?
tipografía dan buenos elementos para composición, pero que esos elementos se pueden reforzar con lo que la profe nos da en comunicación. Entonces ahí, como con la conexión, es como si se debatía entre el primero y segundo lugar. O sea, ambas son activas, ambas son entendibles y pues una gran ambas clases. Pero yo no sé si darle en segundo lugar la tipografía o comunicación, pero la que tú dices es cierto, o sea, las doce.
- ¿Algún tema de la clase que te haya impactado y aún recuerdes? ¿Cuál? leyes SCD desde gestar toda esa parte me acuerdo y eso me ha servido como para el proyecto modular hasta el momento
- ¿Aún conservas el Diario de Vida?
Sí, bueno, de hecho lo tiene la profesora.
- ¿Para qué te sirvió el Diario de Vida?
Pude conocer muchas cosas de mí
- Te sirvieron las herramientas de clase que te enseñé? (Concept Wall, *MoodBoard,) Algunas veces las aplico para desestresarme.
- ¿Qué sentiste al hacer el Diario de Vida?
Yo me sentí un poco incómoda haciéndolo porque yo no estaba tan conectada con mi familia y no quería cómo poner parte de mi vida, escenas como de mi colegio. Entre mi familia había cosas que no quería tocar.

- Alguna vez te habías tomado el tiempo de investigar sobre tu pasado y ascendencia?
Sí, a mí me gusta investigar sobre cualquier cosa, y veo mucho anime y allí hablan de los ancestros, así que sí había investigado.
- ¿Consideras que el Diario de Vida te sirvió para algo?
Sí, me ayudó a conectarme más con mi familia.
- ¿Continuarás tu Diario de Vida?
Depende, si tengo tiempo.
- ¿Qué te gustaría mejorar?
Hacer como esas actividades para los que son un poco cerrados, porque yo sigo siendo un poco cerrada, pero la profe me ayudó. Y también que hubiesen más talleres para hacer el diario, como recortes, troqueles o cosas en 3D.
- ¿Compartirías tu Diario de Vida con alguien más?
No, la verdad no, no me gusta mucho que la gente sepa todo de mí.

Entrevista 4. Giuliana Palma, estudiante de segundo semestre

- De las materias que has visto hasta el momento, cuál es tu materia favorita y por qué?
Alguna experiencia de clase que más te haya marcado? ¿Cuál?
Diseño Tipográfico, porque podemos jugar con la tipografía, también con la imagen, porque la tipografía es muy importante para comunicar, ya sea apoyando una imagen o transmitiendo mensaje solita.
- ¿Algún tema de la clase que te haya impactado de la clase de teoría de comunicación?
¿Cuál?
Pues el tema que más me impactó es cómo podemos conectar con las personas emocionalmente, porque siento que un diseñador no solamente trabaja para hacer algo bonito, sino que tiene un trabajo muy importante, que es comunicar con la imagen y también saber transmitir.
- ¿Aún conservas el Diario de Vida?
Pues no lo tengo porque lo tiene la profesora Sandra, pero en teoría existe. En teoría sí.
- ¿Para qué te sirvió el Diario de Vida?
Para encontrar cosas nuevas de mí, para poder saber quién soy y qué es lo que yo quiero para mi vida. También ver las fallas que he tenido. Pero gracias a eso me he convertido en lo que soy hoy en día y desde el motivo por el cual hice mi diario.

- ¿Cómo te sentiste haciendo el Diario de Vida?
Al principio no fue fácil, pero me gustó poder poner mi creatividad en el Diario. Me motivaba el hecho de hacerlo a mi manera.
- Te sirvieron las herramientas de clase que te enseñé? (Concept Wall, *MoodBoard,)
Si, muchísimo
- Haz seguido usando las herramientas que les di?
De hecho, lo hemos seguido aplicando no solamente yo, sino que varios de mis compañeros, porque siento que el mutuo te da muchas opciones para que tú puedas explorar con respecto a ese concepto. Entonces lo que yo hago es buscar varias imágenes y tratar de ver qué es.Cuál es la que más me sirve para poder comunicar lo que yo quiero.
- ¿Continuarás tu Diario de Vida?
Si tengo que continuarlo, he pensado seguir mostrando mis trabajos y también mostrar cómo que ese cambio que uno tiene y ese impacto.
- ¿Qué aprendiste con esta actividad?
Que puedo explorar mi creatividad de cualquier manera.
- ¿Qué te gustaría mejorar?
No, no le cambiaría nada, por qué siento que me sentí totalmente cómoda al realizarlas. Entonces no les cambiaría nada, porque eso me sirvió mucho.
- ¿Compartirías tu Diario de Vida con alguien más?
Si, no me avergonzaría de lo que hice ya que es mi vida y todos somos diferentes y nos expresamos diferente.

Entrevista 5. Juan José Hernández, estudiante de segundo semestre

- De las materias que has visto hasta el momento, cuál es tu materia favorita y por qué?
Alguna experiencia de clase que más te haya marcado? ¿Cuál?
Tipografía, creo que pone a prueba muchas competencias, porque, o sea, puedes usar muchos recursos. La profesora también te da pie a que explores y seas más creativo. Y porque yo nunca había explorado tipografía y nunca me llamó la atención y me di cuenta de que es como un mundo muy grande y es como es. Como interesante ver todo lo que uno puede lograr solo con letras.
 - ¿Recuerdas la clase de Teoría de la comunicación?
Si.
- ¿Algún tema de la clase que te haya impactado y aún recuerdes? ¿Cuál?

Semiótica creo que es el tema que más me ha enredado un poquito pero cuando por fin lo entendí, me gustó.

- ¿Aún conservas el Diario de Vida?
Aún lo conservo, bueno, en realidad aún lo tiene la profesora. Y no lo voy a votar cuando me lo den, lo voy a tener porque me esforcé.
- ¿Para qué te sirvió el Diario de Vida?
Uy, creo que creo que en general para encontrarme conmigo, porque digamos que con los ejercicios que nos planteabas, digamos que descubrí muchas cosas de mí que no, ni siquiera recordaba y entonces me trajeron muy buenos recuerdos.
- ¿Cómo te sentiste haciendo el Diario de Vida?
Creo que fue un buen encuentro con mi yo del pasado. Fue bien bonito.
- Te sirvieron las herramientas de clase que te enseñé? (Concept Wall, *MoodBoard,)
Muchísimo, este semestre las he usado mucho. Me han servido para sacarme de algún momento de frustración.
- Haz seguido usando las herramientas que les di?
Sí, sí, las estoy usando
- Alguna vez te habías tomado el tiempo de investigar sobre tu pasado y ascendencia?
Realmente nunca, hasta el diario.
- ¿Continuarás tu Diario de Vida?
Crear mi diario vida en un futuro, claro, porque el Diario de Vida es lo que soy ahora. Y si voy a ser diferente, pues puedo seguir transformándolo.
- ¿Qué fue lo que más te gustó del Diario de Vida y las herramientas que les di, y que no te gustó?
Siento que nos saca del contexto de actividad de clase. Y creo que es lo que a todo el mundo le encantó, porque uno ya no se sentía haciendo un trabajo, como una actividad estrictamente académica, sino como un espacio más personal.
- ¿Compartirías tu Diario de Vida con alguien más?
Sí, sí lo haría, no tendría ningún problema.

8.4 Impacto del proyecto

Este análisis de la clase y los partes que la monitorea hace a la misma, tiene varios impactos, permitiendo generar sinergias y desarrollar competencias que el estudiante va a terminar de fortalecer en la clase de Comunicación Visual de segundo semestre con el Diario de Creación que permite seguir con una didáctica similar, donde se prevé las competencias comunicativas y visuales del estudiante de una forma no tan personal sino más vivencial con su contexto; a parte de esto, el método 4D sirve para generar procesos creativos y de conceptualización dentro de la clase de comunicación visual.

Adicionalmente, impacta de forma positiva el trabajo y el reconocimiento del estudiante con su proyecto modular, que no nace de la clase de Teoría de la Comunicación pero así como las otras materias, es parte fundamental y estructural del desarrollo de modular aportando desde el reconocimiento de su propia identidad, haciendo que los estudiantes encontraran la forma de organizar sus ideas, saber cómo y en donde debían plasmarlas permitiendo así resultados finales asombrosos, tanto para ellos mismos, como para los profesores jurados que analizaron sus piezas finales.

9. Conclusiones

Desde el año 2016-2 Daniela Valencia se ha desarrollado como monitora de la clase de Teoría de la Comunicación, esto permitió analizar a profundidad la didáctica del Diario de Vida y proponer nuevas herramientas que permitan que los estudiantes crezcan. Durante toda la experiencia de la monitora se tiene constante comunicación con la docente, permitiendo hacer breves entrevistas con ella acerca de sus procedimientos en el aula. Esto permitió dar cuenta, que la profesora sin saber exactamente cuál era la herramienta usaba con los estudiantes los términos que menciona el método 4D, y que adicionalmente a esto, trabaja por objetivos y por constitución de metas, en donde hay notas cualitativas y cuantitativas, permitiendo así, una retroalimentación continua con los estudiantes y la monitora del resultado desde lo cualitativo y lo cuantitativo; esto permite que el estudiante se motive no desde la nota, sino desde su propio interés, haciendo comparaciones y análisis en el aula.

Esta investigación permitió dar cuenta que las herramientas que se les dan a los estudiantes pueden cumplir con la interdisciplinaridad y la transversalidad que plantea la carrera de Diseño Gráfico de la universidad Santo Tomás. Cada una de las actividades planteadas desde la clase de Teoría de la comunicación, pretenden demostrar la capacidad que tienen los estudiantes de trabajar individualmente y en equipo, guiados por el proceso creativo que se les plantea y que ellos mismos van descubriendo, no solo por los conocimientos que adquieren en las demás clases y de manera autónoma, sino que la motivación juega ese papel importante que permite concretar si el estudiante es capaz de trabajar por que le gusta o porque quiere ser recompensado.

Así que, la monitora propone el método 4D que permite que los estudiantes despierten e involucren su proceso creativo, mostrando que la motivación que adquieren es intrínseca, que no se ven impulsados por una nota, sino que desean su crecimiento personal, permitiendo generar conexiones emocionales con el otro. Además, se identificó que el método 4D era parte transversal de la clase donde se encontraba el descubrir, desarrollar, definir y dirigir y esto lo descubren los estudiantes cuando inician hacer su investigación sobre el Diario de Vida.

Por otra parte, a través de la entrevistas realizadas por la monitora, se pudo identificar que el estudiante debe reconocerse como individuo que hace parte de un grupo, teniendo en cuenta que esto ayuda a su contexto, a identificar, a aportar, a darse cuenta de su papel con los demás como un diseñador que transforma la sociedad, que interacciona con el otro y a pesar de que la didáctica del Diario de Vida es un trabajo individual, hubo procesos grupales que permitieron generar competencias en el estudiante, motivándolo a hablar con el otro y a redescubrirse en el otro y darse cuenta que el y el otro comparten cosas y tienen cosas diferentes; y el método 4D le da herramientas para poder seguir creando procesos y desarrollando la creatividad no solamente en las clases de Teoría de la Comunicación sino que puede trascender y ubicarse en otras clases.

El método 4D permite a la monitora una visión diferente a las clases de Teoría de la comunicación de semestres pasados, ya que no solo se evidencia una clara transformación de la clase y de la didáctica del Diario de Vida, sino que logra que la monitora se vea

involucrada con los procesos creativos de los estudiantes, fomentando el compañerismo, y a sentir empatía por experiencias de sus propios compañeros, también se pudo notar el reconocimiento del sí con el otro, y que lo que motiva a algunos estudiantes, a otros no, para algunos es más difícil encontrar la motivación correcta y su proceso creativo se ve afectado, ya que no son impulsados por un deseo ferviente de aprender y experimentar, sino que se ven y se sienten obligados a cumplir con proyectos; es aquí cuando el estudiante pierde el interés y lucha para continuar con la misma velocidad que sus compañeros.

Adicional a esto, se agrega que la didáctica Diario de Vida, es completa, que trata y desarrolla varios temas no solo de la clase, si no a nivel personal; permite que el estudiante explore desde dónde vienen, quiénes son sus antepasados hasta lo que son y pueden llegar a ser hoy en día. Aunque la mayoría de los estudiantes esta presto a intentar nuevas cosas, aprender y expresar lo aprendido, cabe mencionar que no a todos los estudiantes se les facilita exponer situaciones pedagógicas o sobre sus vidas y mucho menos plasmarla de la manera que el Diario lo propone. Se puede evidenciar, por medio de las entrevistas, que, para algunos estudiantes, fue una didáctica de choque, ya que al ser ellos personas “cerradas” (como se describen ellos mismos), contar su vida, no era tarea sencilla, pero al final, por medio de las guías y las charlas que la profesora y la monitora hicieron, pudieron dar cuenta, de que no necesariamente debían contar su vida tal cual es, sino que podían hacer metáforas con ella, mostrar solo sus gustos, o personas importantes, o simplemente, por medio de una narrativa, contar su vida.

10. Lista de referencias

- Ambrose, Harris. 2004. Fundamentos del diseño creativo (pp. 6)
- Anderson, B. (2007). Conoce el poder de tu campo cuántico. Aprende a utilizar a tu favor la energía del universo. Barcelona: Urano.
- Arieti, S. (1993) La Creatividad. La Síntesis Mágica. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. (pp. 394).
- Barcelona, (1994). Editorial Gedisa, 1994.
- Barcelona. Creatividad e Innovación: Una Destreza Adquirible. ICE-Horsori.Biblid. 2009. (pp. 179-198).
- Bernabeu, Natalia, y Andy Goldstein. 2010. Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica, Narcea Ediciones.
- Bisquerra R. 2011. Educación emocional: propuestas para educadores y familias. (pp. 67, 89-103).
- Bisquerra, Alzina, Rafael. 2008. Educación para la ciudadanía y convivencia: el enfoque de la educación emocional, Wolters Kluwer España.
- Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.
- Bisquerra, R. (Coord.). (2009). La educación emocional en la práctica.
- Boden, M. 1994. La mente creativa. Mitos y mecanismos. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Campos, Jaume. 2015. Educación emocional: el principio del cambio, Ediciones
- Cano J. 2016. Método DDDD Método de generación de ideas para proyectos de dirección de arte. Recuperado de:
http://www.com-elisava.com/wp-content/files/Metod/COMElisava_MetodoDDD_D_ES.pdf

- Carrillo Mariana. Padilla Jaime. Rosero Tatiana y Villagómez María. 2009. La motivación y el aprendizaje ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 4, núm. 2, julio-diciembre (pp. 20-32) Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador
- Carson S. 2012. Tu cerebro creativo: 7 pasos para maximizar la innovación en la vida y en el trabajo. (pp. 79-223)
- Cerda, Hugo. 2005. Los elementos de la investigación. Bogotá: El Búho.
- Chivas Felipe. 1995. “Motivaciones y estados afectivos específicos: propuestas para su estudio en los marcos de una educación con exigencias creativas”, en Revista Cubana de Educación Superior. No.1, CEPES-UH, La Habana, Cuba.
- Díaz Laura, Torruco Uri, Martínez Mildred, Margarita Valera. 2015. La entrevista, recurso flexible y dinámico. Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext
- Escobar A. Gómez B. 2006. Creatividad y función cerebral. (pp. 392-398)
- ESdesign- Escuela Superior de Diseño de Barcelona. 2018.. La importancia de la creatividad en el diseño gráfico. Recuperado de:
<https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/la-importancia-de-la-creatividad-en-el-diseno-grafico>
- Estatuto orgánico. 2018. Documentos Institucionales, Universidad Santo Tomás.
- Ferran Teixes. 2015. Gamificación: motivar jugando, Editorial UOC.

Frascara, J. (2017). Enseñando diseño. Ediciones Infinito. Recuperado de:

<https://elibro.net/es/ereader/usta/77396?page=10>

Gallardo, Vázquez, Pedro, and Herrera, José Manuel Camacho. 2008. La motivación y el aprendizaje en educación, Wanceulen Editorial.

Goleman Daniel. 2009. La inteligencia emocional en la empresa, El Cid Editor. Recuperado de:

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=3181908>.

González, Miriam. 2009. La motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. En: Estrategias de aprendizaje en la nueva universidad cubana, Editorial Universitaria.

Granica. (pp. 20-29)

Guilford J.P. 1959. "Creativity" American Psychologist, (pp. 444-454)

Henle, M. 1962. "The birth and death of ideas" en Gruber H.E, y otros. Contemporary approaches to creative thinking. New York. Atherton Press.

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=4909595>.

León, Porras, Christian Jean Paul. 2009. La inteligencia emocional en estudiantes de educación superior universitaria y no universitaria de Administración de Empresas, El Cid Editor

Libro de creatividad, Q'buena idea. sf.

Lieury Alain, y Fenouillet Fabien. 2016. Motivación y éxito escolar, FCE - Fondo de Cultura Económica.

Lieury, Alain, and Fabien Fenouillet. 2016. Motivación y éxito escolar, FCE - Fondo de Cultura Económica. (pp. 10-30)

López Gabriela. 2014. Análisis de la narrativa visual en el manga (novela gráfica japonesa) y los libros de rol como estrategia para la generación de un esquema de adaptación literario-visual que pueda ser aplicado a la novela literaria extensa. Licenciatura en Diseño Gráfico. Departamento de Diseño Gráfico. Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla.

López, Prado, Jaime. 2009. Relación del clima motivacional percibido con la orientación de meta, la motivación intrínseca y las opiniones y conductas de Fair Play, Ediuno - Universidad de Oviedo. (pp.111)

Loveless, Avril, and Ben Williamson. 2017. Nuevas Identidades de Aprendizaje en la Era Digital: Creatividad · Educación · Tecnología · Sociedad, Narcea Ediciones. (pp 107, 109, 118)

Martínez María. 1998. La investigación cualitativa etnográfica en educación. México: Trillas; (pp. 65-68).

Menchén Bellón, 2012. Atrévete A Ser Creativo: Pasos Para Ser Creativos Reice. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 10, núm. 2, 2012 (pp. 248-263)

Millares Fernando y Cima Manuel. 2010. Motivación en el aula y fracaso escolar, CEU Ediciones. 2010. Recuperado de:

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=32175>

[48.](#)

Mora, Francisco. 2014 ¿Cómo funciona el cerebro?, Difusora Larousse - Alianza Editorial.

Muñoz, Fernando y Cima, Manuel. 2010. Motivación en el aula y fracaso escolar.

Peña, Moreno, José Armando, et al. 2011. Manual de práctica básica: motivación y emoción (2a. ed.), Editorial El Manual Moderno (pp. 3-37)

Pérez Petra. 2009. Creatividad E Innovación: Una Destreza Adquirible. Universidad de Valencia. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación.

Pino José. 2015. Metodología de investigación en la ciencia política: la mirada empírico analítica.

Proyecto Educativo Institucional. (2016). Universidad Santo Tomás. Bogotá.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.2 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2019].

Reglamento estudiantil pregrado. 2008. Documentos Institucionales, Universidad Santo Tomás.

Revista de debate y crítica marxista. (s.f.) Incertidumbre y creatividad. Recuperado de <https://herramienta.com.ar/articulo.php?id=964>

Sáenz-López, Buñuel, Pedro, et al. 2016. Motivación, inteligencia emocional y actividad física en universitarios, Universidad de Huelva. (pp. 31, 47, 63).

Sorin, Mónica. 1992. Creatividad. ¿Cómo, por qué, para qué? Editorial Labor S. A. Barcelona. (pp. 191)9999.

Teixes, Argilés, Ferran. 2015. Gamificación: motivar jugando, Editorial UOC.

Trillas, Enric. 2018. El desafío de la creatividad, Universidade de Santiago de Compostela.

Vásquez S. 2015. Netcommerce. Bloqueo creativo: cuando las ideas no fluyen. Recuperado de:

<https://info.netcommerce.mx/blog/bloqueo-creativo-cuando-las-ideas-no-fluyen/>

Wallas, G. 1926. The art of thought. : J. Cape: London.

11. Anexos

Fotografías del proceso

Etapla 1. Descubrir (Concept Wall, 2019-1 y 2019-2, estudiantes 1a y 1b)



Estudiantes primer semestre 2019-1, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia

Etapla 2. Desarrollar (Mood Board, 2019-1 y 2019-2, estudiantes 1a y 1b)

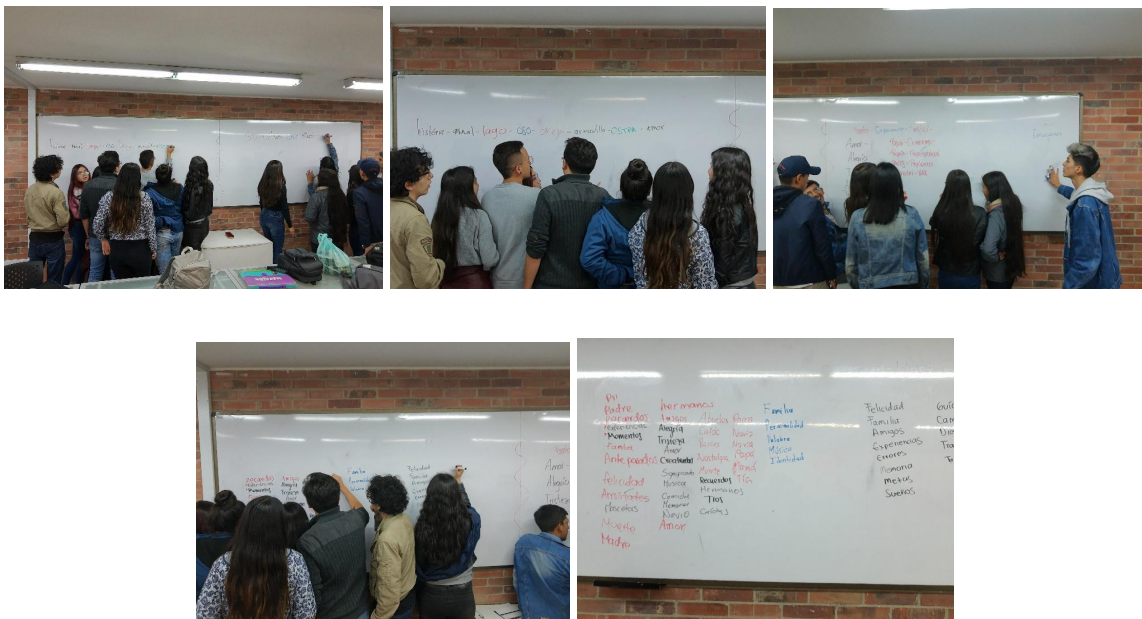


Estudiantes primer semestre 2019-2, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia



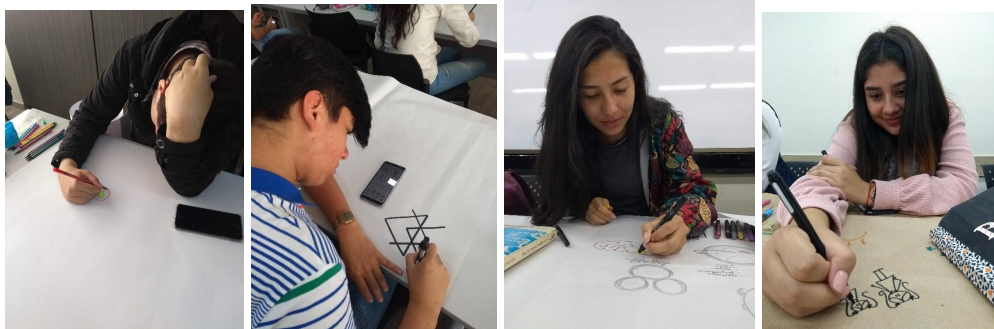
Estudiantes primer semestre 2019-1, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia

Etapla 2. Definir (Concept Board, 2019-1 y 2019-2, estudiantes 1a y 1b)



Estudiantes primer semestre 2019-2, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia

Etapa 3. Definir (Concept Board, 2019-1 y 2019-2, estudiantes 1a y 1b)

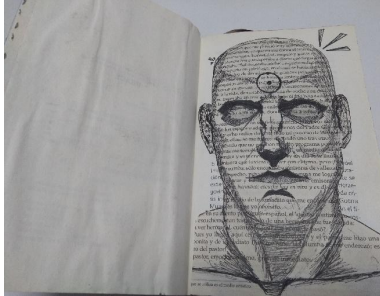
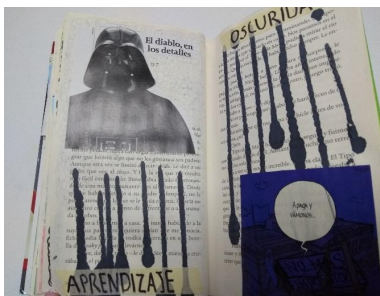
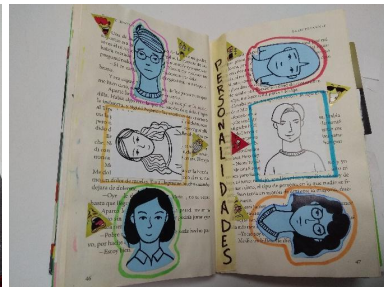
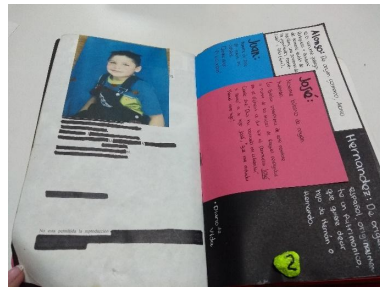


Estudiantes primer semestre 2019-1, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia

Etapa 4. Dirigir (Concept Book, 2019-1 y 2019-2, estudiantes 1a y 1b)

Diarios de Vida

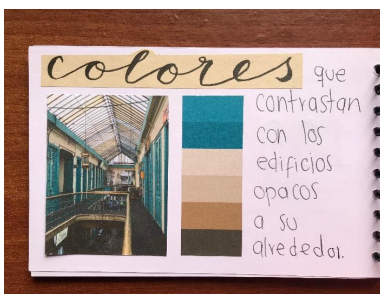
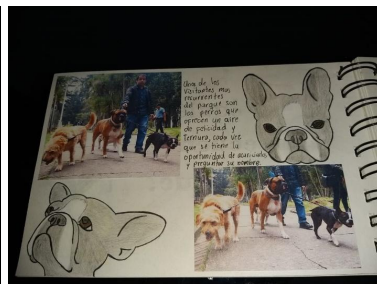
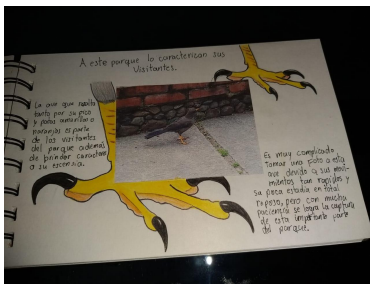




Diarios de Vida, primer semestre 2019-1, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia

Diarios de Creación (segundo semestre) Aportes de la evolución de la didáctica

Diario de Vida y el método 4D.





Diarios de Creación, segundo semestre 2019-2, fotografías tomadas por la monitora Daniela Valencia