

Working Paper

Semillero: Experimentación creativa e ilustración: una estrategia para potenciar el aprendizaje interdisciplinar

Autores

Claudia Ximena Lagos Moreno

Docente de diseño, Universidad Santo Tomás

claudialagos@usta.edu.co

Enlace CvLAC	Enlace ORCID	Enlace Google académico
https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001637279	https://orcid.org/0000-0002-3102-8562	https://scholar.google.com/citations?view_op=new_profile&hl=es

Resumen

Este working paper presenta la estrategia de formación en Ciencia, Tecnología e Innovación denominada Semillero de Experimentación Creativa e Ilustración – Todo niño paga el pasaje, desarrollada en la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás. El semillero busca explorar la creatividad y el diseño gráfico desde una perspectiva interdisciplinar, promoviendo procesos por encima de productos terminados. La metodología se centra en la experimentación con diversos lenguajes expresivos (sonoro, táctil, emocional, gustativo, teatral), fomentando la interacción entre disciplinas y la libertad de fallar como parte del aprendizaje. Los resultados incluyen la creación de un blog con evidencias audiovisuales y el fortalecimiento de la práctica social mediante la apertura a nuevas miradas y contextos. Esta iniciativa contribuye a la formación integral de los estudiantes, potenciando su capacidad crítica y creativa para enfrentar retos sociales y culturales.

Palabras clave

Creatividad, Diseño gráfico, Interdisciplinariedad, Experimentación, Aprendizaje significativo

Abstract

This working paper presents the Science, Technology and Innovation training strategy called Creative Experimentation and Illustration Hotbed – Every Child Pays the Fare, developed at the Graphic Design Faculty of Universidad Santo Tomás. The hotdbed aims to explore creativity and graphic design from an interdisciplinary perspective, prioritizing processes over finished products. The methodology focuses on experimentation with various expressive languages (sound, tactile, emotional, gustatory, theatrical), encouraging interaction among disciplines and embracing failure as part of learning. Results include the creation of a blog with audiovisual evidence and the strengthening of social practices through exposure to new perspectives and contexts. This initiative fosters comprehensive student training, enhancing their critical and creative capacity to address social and cultural challenges.

Keywords

Creativity, Graphic design, Interdisciplinarity, Experimentation, Meaningful learning

Introducción

El semillero Todo niño paga el pasaje surge como una estrategia para promover la creatividad y la experimentación en diseño gráfico, articulando saberes de distintas disciplinas. La propuesta responde a la necesidad de formar profesionales capaces de enfrentar retos sociales y culturales mediante procesos creativos que trascienden el aula. Se justifica en la importancia de la interdisciplinariedad y la libertad de explorar sin temor al error. Los objetivos incluyen potenciar la creatividad, fomentar el aprendizaje significativo y fortalecer la práctica social. La metodología se basa en la experimentación con lenguajes diversos y la interacción entre participantes de diferentes áreas. El resultado más relevante es la creación de un blog con evidencias del proceso, y la conclusión principal señala que la apertura a nuevas miradas enriquece la formación integral y la capacidad crítica de los estudiantes.

Estado del arte

La literatura sobre semilleros de investigación y diseño gráfico destaca la relevancia de la creatividad como motor de innovación y transformación social. Estudios previos señalan que la interdisciplinariedad y el aprendizaje experiencial son claves para

desarrollar competencias críticas y éticas en los estudiantes. El diseño, entendido como práctica cultural, se convierte en un espacio para la construcción de sentidos y la interacción con contextos diversos.

Objetivos

- Explorar la creatividad en el campo del diseño gráfico desde una perspectiva interdisciplinar.
- Priorizar el desarrollo de procesos sobre productos terminados.
- Fortalecer la práctica social mediante la interacción con diferentes lenguajes y contextos.

Metodología

El semillero se concibe como un espacio de experimentación más allá del dibujo académico. Los participantes, provenientes de diversas disciplinas, desarrollan propuestas visuales y de producto a partir de experiencias sensoriales y expresivas (sonoras, táctiles, emocionales, gustativas, teatrales). Se fomenta la libertad de fallar como parte del aprendizaje y la apropiación del conocimiento, promoviendo la socialización de resultados en entornos colaborativos.

Resultados

- Creación de un blog con evidencias audiovisuales del proceso y los productos generados.
- Fortalecimiento de la práctica social mediante la apertura a nuevas miradas y lenguajes.
- Desarrollo de competencias creativas y críticas en los participantes.

Referencias Bibliográficas

Díaz, M. (2022). Diseño y transformación social. Universidad Santo Tomás.

Riveros, L. (2023). Narrativas visuales en contextos educativos. Universidad Santo Tomás.

Lagos, C. (2021). Diseño editorial y memoria colectiva. Universidad Santo Tomás.