La creatividad en el Sistema Modular

GUSTAVO RUIZ LANG DPAA, UAM-X

Toda institución educativa a nivel superior que se considere innovadora debe rescatar las actividades creativas que involucran mente y cuerpo, como necesidades innatas a todo individuo dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, desde la perspectiva del modelo Xochimilco, profesores y alumnos deben verse involucrados en actividades que les permitan desarrollar su expresión creativa.

¿Qué entendemos por *creatividad* en un proceso de enseñanza-aprendizaje? El acto o proceso creativo es una actividad que involucra a todo el ser: el intelecto, que construye un objeto ideal; las emociones, como fuerza motivadora necesaria para la expresión del cuerpo, que organiza la exteriorización material del objeto ideal, y por último, aquel aspecto intangible de la personalidad que le da significado a la acción (H'Doubler 1977).

La integración teoría-práctica se da en forma paralela, ya que lo discutido en el aula se aplica en una unidad de producción animal concreta.

Trabajo en el aula

Toda sesión modular debe estar integrada por tres fases:

a) Apertura. Consiste en dimensionar el tema del día, subrayar su importancia, identificar sus conexiones y aplicaciones con la práctica profesional del MVZ.

b) Desarrollo. Se dan instrucciones de cómo se debe organizar el grupo para abordar la discusión y análisis del tema y cuáles serán las técnicas de apoyo al trabajo en grupo.

Las estrategias de trabajo pueden ser tan variadas como formación de mesas de trabajo y elaboración de láminas con resúmenes y esquemas, y de manera complementaria, por citar algunas:

- dramatización del tema;
- competencia de dos o más equipos en la resolución de un cuestionario;
- composición de canciones, y
- resolución de crucigramas.

c) Cierre o culminación. Se evalúa la manera en que se trabajó, se aclaran conceptos, se toman decisiones o surgen ideas o sugerencias sobre las estrategias de trabajo para sesiones grupales posteriores.

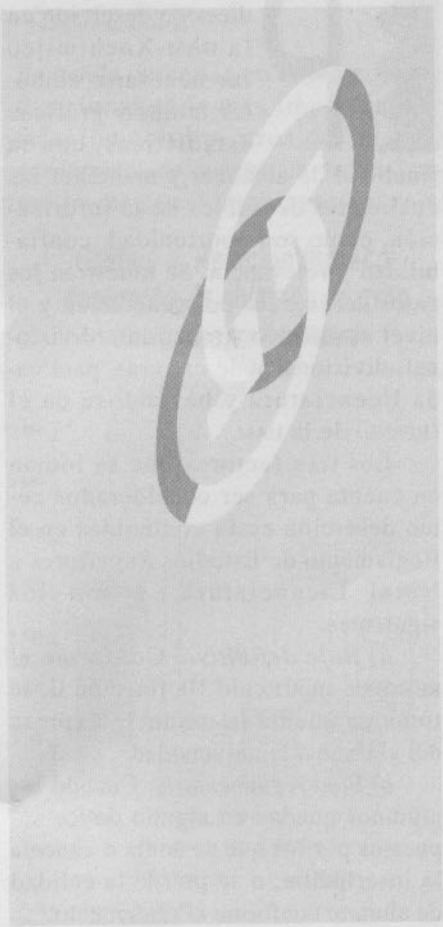
Cabe aclarar que el docente no queda "fuera de juego", pues, aún cuando en ocasiones un par de alumnos coordinen, el maestro ciertamente debe asesorar a los alumnos y vigilar que cada etapa se desarrolle en forma adecuada y detectar imprecisiones en el abordaje de la temática.

También existen temas que por su dificultad intrínseca han de ser coordinados por el profesor, el cual puede recurrir también a técnicas diversas como lectura dirigida, análisis de materiales, discusión plenaria, exposición magistral dialogada, entre otras.

Trabajo en la unidad de producción

Los estudiantes asisten de una a dos veces por semana durante tres meses

a la unidad de producción donde, orientados por el profesor, evalúan instalaciones, microclima, prácticas de manejo y sanidad, proceso salud—enfermedad, identificación de los principales problemas que afectan la producción y con base en ello se elaboran marcos teóricos para su reporte de investigación con la generación de hipótesis y la obtención de recomendaciones concretas y viables para las posibilidades del productor.

En cuanto la creatividad, ésta debe reflejarse e inclusive el profesor tiene que fomentarla en todo lo que hacen los estudiantes (controles de lectura, exposiciones, elaboración de láminas y de material audiovisual, reportes de investigación, resolución de exámenes temáticos y/o problematizadores, etcétera), así como en el mismo quehacer (uso de técnicas grupales, exposiciones magistrales, evaluación permanente, aplicación de herramientas de acreditación, estrategias de abordaje de contenidos del marco teórico conceptual del módulo, considerados complejos, etcétera).

Rescatar la creatividad significa devolverle al proceso educativo su carácter lúdico de autocrecimiento, tan degradados por el formalismo, el ritualismo, la inmovilidad y la rutina. ▲