mand sa ga n

Formando en investigación-creación para una nueva realidad

Resumen

En 2014, la novedad del concepto de investigación-creación en los ámbitos académicos abrió la oportunidad de cambiar los procesos de formación en investigación del diseño. Asimismo, el reconocimiento que percibieron los oficios de creación y la economía creativa en Colombia, implicó que las universidades buscaran dinamizar sus estructuras para introducir nuevas temáticas y habilidades en el diseño general de los programas, para articularse con el entorno actual. En esa lógica de cambios, la pandemia que afectó al mundo entero en 2020, trajo consigo nuevas modificaciones

Melissa Ballesteros Mejía¹

Elsa María Beltrán

Juan Pablo Salcedo,

Carmen Lucía Vargas

Alejandro Villaneda

¹ Profesora de Diseño,
Universidad El Bosque,
ballesterosmelissa@
unbosque.edu.co

[https://doi.org/10.53972/
RAD.erad.2021.2.4](https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2021.2.4)

en la enseñanza del diseño, planteando retos didácticos y conceptuales, tanto por las nuevas dinámicas entre virtualidad y presencialidad, como por el surgimiento de una nueva realidad que afectaría los espacios laborales y la vida cotidiana de las personas. El proyecto de integración de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque propone así, una mirada innovadora al abordaje de la formación, en este artículo, específicamente sobre las habilidades de investigación, haciendo frente a los retos del contexto desde la comprensión de la interdisciplinariedad en los procesos de generación de nuevo conocimiento, para transformar la enseñanza de la investigación, ofreciendo espacios que logran articular estas habilidades a su realidad profesional.

Palabras Clave

Investigación-
creación, formación
en investigación,
investigación
formativa,
interdisciplinariedad.

Introducción

La investigación-creación en Colombia propuso cambios importantes en la manera como se abordaba la generación de nuevo conocimiento. En este sentido, se presentó como una de las estrategias que permitirían una mejor articulación con las dinámicas de producción de conocimiento en lógicas de transdisciplinariedad e innovación (Delgado, Beltrán, Ballesteros y Salcedo, 2015). Sin embargo, conforme este concepto se fue adoptando en todos los actores del Sistema de Ciencia, Tecnología e Innovación colombiano, también hizo evidente que las estructuras de formación en investigación en las instituciones académicas se encontraban estáticas y requerían transformarse. Ello, con el fin no solo de permitir que este nuevo abordaje de la realidad se enseñara en los currículos (Ballesteros, 2020), sino también para poder hacer frente a los retos que el nuevo modelo de investigación propone en materia de manejo de las condiciones éticas, metodológicas y ontológicas de la investigación en las áreas creativas (Beltrán y Osorno, 2019; Ballesteros, 2020; Ballesteros y Martínez, 2020).

Asimismo, las industrias creativas y culturales comenzaron paralelamente a hacerse relevantes en el escenario colombiano y empezaron a exigir a las instituciones formativas cambios de

contenidos y de competencias que mejoraran el desempeño de profesionales de este sector productivo y económico (Lado B, 2016). Lo anterior, no tanto a razón de sus competencias creativas, sino sobre todo en aspectos de gestión, formulación y emprendimiento, que les permitiera el desarrollo de proyectos con valores relevantes para enriquecer el sistema productivo. En ese sentido, aunque el concepto industrias creativas y culturales se gestó en países del primer mundo, Colombia, al presentar una gran riqueza cultural, ha sido escogido por diversidad de instituciones para propiciar su desarrollo; entre las que se destacan el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y el British Council. Instituciones que vienen implementando procesos de formación no formal que mejoren las competencias de los creadores en aspectos de emprendimiento, finanzas, mercadeo, entre otros.

La Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque lidera desde 2014 procesos de articulación con el sector real con una perspectiva amplia e integral que va desde el desarrollo de los oficios de creación hasta su articulación en la economía creativa. Esta Universidad, busca proponer programas de pregrado y posgrado que permitan la formación de profesionales con las competencias necesarias para desempeñarse eficientemente en este ámbito laboral. Debido a que muchas de las bases para abordar esos cambios (investigación-creación e industrias creativas y culturales) se encontraban de manera común en los diversos programas de la Facultad, se planteó el proyecto de Integración. Este propende por cultivar competencias comunes a todos los estudiantes de la Facultad, que facilitan el relacionamiento entre disciplinas de creación con otras áreas de conocimiento y oficios, así como nuevas competencias emergentes que respondan a las exigencias del mundo laboral que encontrarán al final de sus períodos formativos.

Este artículo busca, entonces, reflexionar sobre cómo los cambios producidos por la pandemia generaron nuevas oportunidades para la transformación de la enseñanza de las

competencias de investigación enmarcadas en dicho proyecto de integración. Para así, lograr que estas respondieran adecuadamente a la gestión de proyectos de diferente índole en el ámbito de las industrias creativas y culturales. En ese sentido, el proyecto de integración hizo frente a las problemáticas planteadas no solo desde la virtualidad, sino sobre todo desde la interdisciplinariedad y el encuentro de sentido en las habilidades relacionadas con la recolección, sistematización y análisis de información para propósitos de generación de nuevo conocimiento, desarrollo de proyectos de emprendimiento y procesos creativos en general. Lo anterior, le permite al creador tomar decisiones informadas para el abordaje de su realidad desde una perspectiva interdisciplinar, ya que lo incentiva a usar su intuición y su capacidad de discernir frente a un panorama más abierto de herramientas y procedimientos. Por eso mismo, puede no solo hacer una mejor formulación de proyectos, sino también una mejor gestión y comunicación de los mismos a la hora de implementarlos. Tales competencias integradoras se encuentran acordes a sus proyectos de vida y son adaptables a los retos profesionales del siglo XXI.

Al desarrollar procesos de formación se debe tener en cuenta que, al iniciar el acercamiento de los estudiantes a las temáticas de investigación, estos tienen predisposiciones, en su mayoría negativas, con respecto a la investigación. Hecho que dificulta impartir la asignatura, especialmente por la falta de interés en los contenidos trabajados. Quizás, esto pueda ser producto de la separación entre la ciencia y el arte y entre la teoría y la práctica (Ballesteros y Beltrán, 2018) durante el periodo escolar, lo que hace que las dinámicas de enseñanza de la investigación sean lo menos apetecidas por la mayoría de los creadores. Es por eso que, se buscó en el desarrollo de esta estrategia formativa hacer evidente la incorporación del concepto de investigación-creación y el reconocimiento de la creación como potencial generador de nuevo conocimiento. De este modo, dicho

concepto abrió espacios de discusión con el fin de que los creadores en formación aportaran al proceso de construcción y apropiación del mismo. Asimismo, se buscó trabajar desde todas las perspectivas de proyectos para que fuera claro que estas habilidades no solo pertenecen al ámbito de la investigación, sino que se expanden para potenciar los procesos creativos y mejorar la relación de sus resultados con las necesidades de los contextos de arraigo (Silva-Cañaveral, 2016).

Las competencias que soportan la práctica académica de las asignaturas de integración se enfocan en el desarrollo de las capacidades complejas que permiten a los estudiantes pensar y actuar en diversos ámbitos (Braslavsky y Acosta, 2006). Como consecuencia, estos últimos tienen la posibilidad de vivir experiencias de aprendizaje a través de la acción y el reconocimiento de la realidad para explicar su punto de vista particular y de plantear una ruta de desarrollo de acuerdo con las necesidades y los deseos propios de la persona que aprende; lo que facilita la apropiación de la información y el aprendizaje para la vida. Para este propósito, se consideró vital traer al espacio de aprendizaje las experiencias de la realidad, de tal manera que sea evidente su relación con el mundo del trabajo y su estrecha relación con el desempeño de las disciplinas de la creación.

Este proyecto utiliza el recurso heterogéneo de profesores y estudiantes cobijados por la sombrilla de la creación, en función de la puesta en práctica de metodologías más dinámicas, vivas, participativas y cambiantes que vayan al ritmo del mundo laboral de hoy. De acuerdo con esto, el desarrollo de módulos o unidades de aprendizaje autocontenidas, ofrece la posibilidad de explotar las capacidades de los estudiantes en temas específicos. Estos se encuentran enmarcados en temas comunes que les invita a reflexionar, discutir y construir en compañía de otros creadores, así como tomar postura respecto a la realidad profesional y sus capacidades de ser transformadores de la cultura en el ámbito profesional de la creación.

En ese sentido, la estrategia de formación en investigación está compuesta de módulos que facilitan la exploración desde los elementos más primarios hasta los elementos más complejos del abordaje de la realidad desde una organización de dominios (Salcedo, 2017). Semejante organización da las herramientas necesarias tanto al estudiante como al docente para corroborar el desarrollo de competencias integradas en un contexto cultural específico y, asimismo, les permite verificar que estas sean viables y pertinentes para abordar la realidad. Es por eso que dichas asignaturas trabajan desde los desempeños y no desde el simple cumplimiento de tareas, lo que mejora la calidad de los resultados y el desarrollo del pensamiento crítico del estudiante. La línea de asignaturas se imparte de manera integrada con estudiantes de todos los programas de la Facultad. De esta manera, se promueve el intercambio de conocimientos e información desde múltiples miradas con el fin de lograr “la formación de capacidades y el fomento de la cultura científica y creativa” (Colciencias, 2018, p. 64) con actividades de formación virtuales que incitan a la reflexión y discusión desde la aplicación de técnicas de recolección y análisis de información.

El establecimiento de las competencias precisas a desarrollar en esta línea de formación se inició en 2018 con una serie de discusiones realizadas en los talleres institucionales organizados por las vicerrectorías de investigaciones y académicas de la universidad. En estos talleres, participaron todas las facultades. A partir del mismo, redactaron un documento de lineamientos para el desarrollo y fortalecimiento de competencias estrictamente de investigación (Facultad de Creación y Comunicación, 2019). En este documento se planteó que la orientación de la Facultad de Creación y Comunicación sería dada por los niveles de complejidad propuestos por Salcedo (2017), que permitirían diferenciar las competencias del pregrado y del posgrado de acuerdo con la especificación de dominios para cada una de ellas.

A partir de esta primera aproximación, se definieron competencias investigativas concretas para las áreas disciplinares de la Facultad y se establecieron sus diferentes niveles de complejidad con el fin de distribuirlas en las asignaturas que conformarían la línea de trabajo relacionada con la investigación en el proyecto de integración. A raíz de las circunstancias de la pandemia se establecieron dos características principales sobre las que se trabajó durante 2020. La primera, referida a los procesos de virtualización y la segunda, con respecto a los alcances y límites de la interdisciplinariedad.

El proceso de virtualización toma como punto de llegada las competencias formuladas, en este horizonte y se inscriben en un conjunto de acciones que establezcan el camino que debe recorrer el estudiante para alcanzarlas; no desde el conocimiento en sí mismo, sino en el planteamiento de un conjunto de acciones referidas a una serie de casos y problemas en los que la teoría se articula y es la base del proceso. Los procesos de modularización permiten identificar fases o momentos del quehacer investigativo en el cual se establecen como piezas de un rompecabezas que se ensamblan en las diferentes instancias disciplinares de las respectivas profesiones de manera individual y colaborativa entre ellas.

Como se mencionó anteriormente, este proceso iniciado desde antes de la pandemia se reforzó con la virtualidad en la medida en que el desarrollo de las mediaciones debía ser articuladas en el aula virtual que hicieran evidente este conjunto de conocimientos y acciones. En adición a lo anterior, la virtualidad reforzó la interacción docente-estudiante en cuanto el primero acompaña en tiempo real los desempeños del segundo. De este modo, dicho relacionamiento se torna en un acompañamiento más que en una guía. Así, la investigación se vuelve un medio para resolver las preguntas de los estudiantes en el entorno del desempeño de las profesiones creativas.

Si bien la producción del entorno virtual va más allá del espacio en sí mismo, este es un entorno diseñado que sintetiza y articula el conjunto de conocimientos de las asignaturas. En este caso, tal espacio virtual requirió una construcción propia adecuada al enfoque creativo propuesto, en el que lo comunicativo cobra relevancia tanto desde las intenciones conceptuales como desde lo narrativo y perceptivo. Factor que establece un puente sólido que garantiza no solo lo funcional sino también lo emocional, compensando el vacío establecido por la ausencia de presencialidad.

Con respecto a la interdisciplinariedad, uno de los retos más importantes del proyecto de integración fue mostrar a los estudiantes las ventajas de intercambiar perspectivas con docentes y estudiantes de diversas disciplinas sin que esto afectara la apropiación de conocimientos y desarrollo de habilidades de investigación. Por el contrario, resultó ser una experiencia que expandió su capacidad de pensamiento crítico y nutrió su sistema de referentes. En ese sentido, se exploró el trabajar sobre casos diversos que le facilitaran al estudiante hallar oportunidades para su profesión en dichos ejemplos. Esto ocurría en la medida en que el estudiante reconocía las miradas de otras disciplinas sobre su propio quehacer. Dicha estrategia logró que los estudiantes no solo se percataran de otras oportunidades de intervención en su vida profesional, sino también de cómo el trabajo con personas de otros entornos creativos se hace necesario para abordar la vida profesional a la que se enfrentarán en el futuro. En ese sentido, las competencias relacionadas con el trabajo en equipo, la escucha activa y la empatía potenciaron el desarrollo del pensamiento crítico y la curiosidad, lo que condujo a una mayor calidad en la búsqueda y análisis de la información.

Esta experiencia pedagógica implementada durante el 2020, se creó desde un enfoque de investigación y desarrollo que pretendía actualizar las miradas de sus creadores alrededor de la enseñanza.

La intención que impulsaba estos cambios era propiciar una mejor formación profesional para diseñadores que se enfrentarán a entornos laborales diferentes a los propios, pues cada vez son más digitales, más interconectados, multiculturales y más interdisciplinarios. Este proceso de creación, fue explorando prototipos de la asignatura tanto desde sus contenidos como sus mediaciones, para poder ofrecer hoy un entorno de aprendizaje abierto y dinámico que le permita al estudiante comprender las técnicas de investigación desde un lenguaje más cercano e intuitivo y aplicable a diferentes situaciones de su vida profesional que abarcan desde espacios tradicionales de investigación como aquellos que estén por descubrir desde la creación o desde una mirada interdisciplinar.

Finalmente, este programa de formación en investigación ha hecho evidente que para facilitar el aprendizaje y uso del conocimiento en profesionales creativos se deben tener dos consideraciones. En primer lugar, se debe expandir las posibilidades de aplicación de estas competencias; segundo, se debe promover el entendimiento de la responsabilidad de sus acciones como creativos en los diferentes grupos sociales que se ven afectados por los resultados o intervenciones que se proponen. Ello, genera un ejercicio de comprensión de la subjetividad del creador, pero siempre en relación con la viabilidad, factibilidad, pertinencia y conveniencia de sus ideas en la realidad (Salcedo, 2017).

Referencias bibliográficas

Ballesteros, M. (2020). Los acercamientos metodológicos como herramienta para repensar las maneras de abordar la investigación del diseño. *Designia*, 7(2), 9-15. <https://doi.org/10.24267/22564004.445>

Ballesteros, M. y Beltrán, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad El Bosque.

- Ballesteros, M. y Martínez Torán, M. (2020). Investigación-Creación y sus divergencias con la Investigación Acción Participativa. *Actas de Diseño*, 33. 171. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=867
- Beltrán, E. M. y Osorno, V. (2019). Las vicisitudes de la investigación artística y ambiental en los comités de ética: estudio de dos casos. *Revista Colombiana de Bioética* 14(2), 1-24. DOI: <https://doi.org/10.18270/rcb.v14i2.2428>
- Braslavsky, C. y Acosta, F. (2006) La formación en competencias para la gestión de la política educativa: un desafío para la educación superior en América Latina. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(2), 27-42.
- Delgado, T.C.; Beltrán, E.M., Ballesteros, M. & Salcedo, J.P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- Departamento Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2018). Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación y reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, Año 2018. Bogotá: Colciencias.
- Facultad de Creación y Comunicación. (2019). Lineamientos para la implementación de la política de formación para la investigación. Facultad de Creación y Comunicación. Bogotá: Universidad El Bosque. Recuperado de: https://www.unbosque.edu.co/sites/default/files/2019-05/Lineamiento%20Facultad%20de%20Creacio%CC%81n%20y%20Comunicacio%CC%81n.pdf?inf_contact_key=166dd26546381e5f2b2fa14d3251e974ed99c7c21d346734573d07fbf700e8a1

- Lado B (2016) Resumen de la Investigación Sobre Capacidades en el Sector Cultural Examinando las deficiencias y escasez de capacidades sectoriales en Colombia. Bogotá: British Council. Recuperado de: https://www.britishcouncil.co/sites/default/files/cultural_skills_report.pdf
- Salcedo, J. P. (2017). DISEÑO, herramienta de transferibilidad para la I/C+D+i de la Universidad El Bosque (Tesis doctoral). Valencia: Universitat Politècnica de València.
- Silva-Cañaveral, S.J. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. Revista investigación, desarrollo e innovación, 7(1), 49-61. DOI: 10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601