

La creatividad como herramienta metodológica en la enseñanza del inglés profesional y académico: una experiencia en la Escuela de Arquitectura de Madrid

Ana María Martín Castillejos

Filiación

La Dra. Martín es académica del Departamento de Lingüística Aplicada a la Ciencia y a la Tecnología, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Universidad Politécnica de Madrid.

Resumen

Esta ponencia plantea cómo estrategias para desarrollar la creatividad aplicadas en diferentes campos tales como el del diseño industrial, pueden ser empleadas en una clase de inglés de nivel avanzado que se imparte en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid ("Ciudades con Nombre" – Inglés III) para conseguir mejores resultados. El propósito final de tal aplicación es el de motivar a los alumnos para que sean capaces de comunicarse de forma competente tanto a nivel oral como escrito (se utilizan, por tanto, las cuatro destrezas: comprensión y expresión oral y escrita del inglés) en un contexto específico relacionado con sus intereses y conocimientos. Como a los alumnos de la ETSAM se les presuponen y exigen cualidades creativas, se intenta que utilicen tales destrezas en un tema específico que resulte de interés común: la elaboración de las bases para un concurso de arquitectura de escala internacional que prevé la construcción de un monumento/museo que recuerde al mundo lo ocurrido el pasado 11 de septiembre de 2001 en la ciudad de Nueva York. En realidad, éste es sólo un ejemplo de los muchos que se pueden proponer siguiendo el mismo esquema de trabajo en la clase.

Palabras clave

Creatividad en la enseñanza, competencia y eficacia, destrezas comunicativas, estudio de casos.

Abstract

This paper deals with the application of certain strategies to develop creativity normally used in fields such as engineering design, to one of the English subjects I teach at the School of Architecture in Madrid called: "Cities with a Name" (English III). The final aim of the activity proposed here is to improve the students' competence when communicating in English orally as much as in writing, while dealing with specific architectural and urbanistic issues. The application of these theories is based on the fact that, because of the School where they are, the students of Architecture must be especially creative to be able to work on their field of interest, and this ability can be used as an important tool in the English class. The experience/exercise explained here consists on the elaboration of the regulations for an international contest whose aim is to choose the best project for a monument/museum which commemorates the events happened in September 11 2001 in the city of New York.

In fact, this is only an example of the many that can be proposed that follow the same working scheme.

Key words: *Creativity in education, competence, effective lecturing behaviour, communicative skills and case studies.*

Sumario

Planteamiento teórico
Puesta en práctica
Resultados y conclusiones
Referencias

Planteamiento teórico

James Platts, profesor de ingeniería en la Universidad de Cambridge ("Manufacturing and Management Division") hace referencia al enorme porcentaje de innovaciones que realizaron los cuáqueros en la Inglaterra de la Revolución Industrial pese a su insignificante número y, al igual que ellos, considera que todo proceso ha de tener cuatro etapas para que dé lugar a un avance (1999: 154):

1. *Empathic listening*: Esto es, la escucha atenta del problema para absorber y entender todos los detalles del mismo.
2. *Releasing frozen emotions*: En esta segunda etapa se liberan emociones negativas como el miedo a lo desconocido ante el acto creativo, ante la hoja en blanco, ante el descubrimiento de algo nuevo que no sabemos a dónde nos puede llevar. Con la superación de tales emociones se llega a la madurez¹.
3. *Transcendent thinking*: En esta etapa se atiende a cada pequeño detalle de forma que sea resuelto apropiadamente.
4. *Achieving insightful consensus*: En esta última fase se ponen en común todas las observaciones y se llega a un estado de consenso en el grupo.

Platts se basa en el trabajo desarrollado por K. Dorst (1998) sobre investigación en el diseño quien, a su vez, se basa en D. A. Schön (1987), y concluye que el ciclo creativo contiene las siguientes etapas: "naming", "framing", "moving", "reflecting", esto es, dar un nombre al problema, contextualizarlo, moverse en la dirección adecuada para resolverlo y, por último, reflexionar sobre el mismo. El ciclo de Schön (y, a su vez, de Dorst) está basado en la idea de que todo progreso es, en realidad, un proceso de búsqueda en una primera etapa, de forma que el primer paso de esta búsqueda debe ser el percibir ("noticing") que es más que mirar o ver pues supone darse cuenta del significado de lo que se ha visto, tras analizarlo.

¹ Ver lo que dice Abraham Maslow al respecto en *El Hombre Autorrealizado*. Barcelona: Editorial Kairós, 1992, págs. 91-95.

En realidad, las diferentes etapas en el proceso de trabajo aplicado a la ingeniería que Platts expone son equivalentes a las propuestas por autores como L.M. Logan y V.G. Logan cuando explican que el proceso creativo en el arte tiene las siguientes fases (1980: 247):

1. Cognición: primer momento en el que se reciben los estímulos necesarios para la expresión artística.
2. Concepción: etapa en la que se manipula, experimenta, construye, selecciona y rechaza.
3. Combustión: momento en el que se descubre la solución a los problemas planteados.
4. Consumación: o planificación flexible para trabajar en el proyecto de trabajo y para concluirlo.
5. Comunicación: puesta en común del producto creativo final, que se muestra a otros individuos (por ejemplo, al resto de la clase).

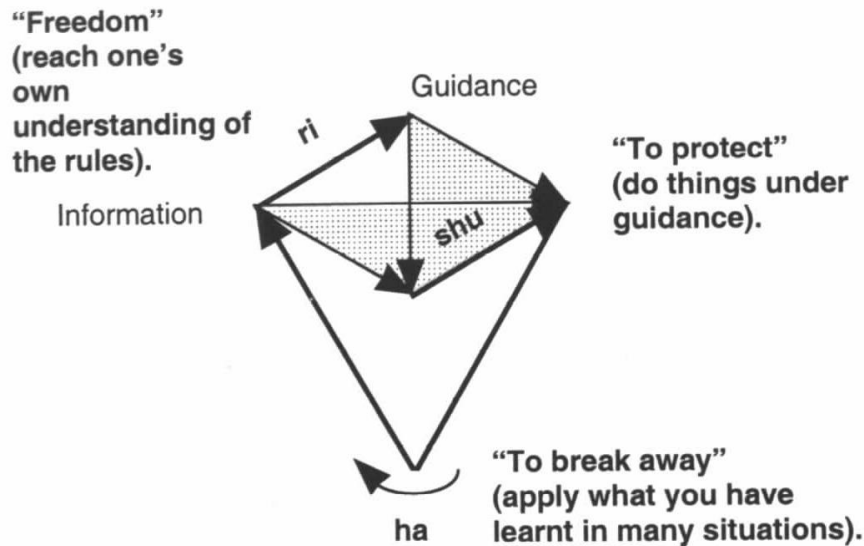
Comparando ambas propuestas vemos que a las etapas enunciadas por Platts deberíamos añadir la de "Consumación" y a las presentadas por L. M Logan y V. G. Logan la de liberación de tensiones y emociones, para que los pasos a seguir propuestos sean equivalentes.

Platts explica también que la "traducción" de la doctrina cuántica al pensamiento oriental sería el denominado ciclo *shu-ha-ri*, que no es más que la enseñanza del método artesanal en la práctica Zen. *Shu-ha-ri* es un proceso de aprendizaje que va de lo superficial a lo profundo y luego otra vez a lo superficial. De esta manera, primero hay un aprendizaje somero de una serie de reglas que se aprenden de memoria; en una segunda etapa la aplicación de tales reglas se hace extensiva a otro tipo de aplicaciones y situaciones para lograr una profundización de las mismas; y, finalmente, en la última etapa el individuo rompe todo tipo de ataduras pero su libertad no se traduce sino en la observación de las mismas reglas desde la perspectiva que le da la sabiduría inherente en las mismas y no su mera imitación servil (1999: 156-157).

Un esquema del proceso de aprendizaje que realiza el aprendiz según lo que acabamos de describir y tal como lo contempla el ciclo "shu-ha-ri" sería el siguiente²:

² Citado por James Platts en su ponencia para la Conferencia Anual de *Sefi* en 1999: "The Development of Professional Competence". *Engineering Education: Rediscovering the Centre*. Zurich: vdf Hochschulverlag AG, 155.

The Apprentice



Puesta en práctica

Al revisar estas estrategias sobre el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje y coincidir personalmente con Jim Platts en un congreso³ decidí que podía adaptarlas a algunas de mis clases de inglés para estudiantes de arquitectura. En concreto, elegí el curso con los alumnos de nivel más avanzado de entre las asignaturas de inglés ofertadas en la ETSAM: "Ciudades con Nombre" (Inglés III), en la que revisamos ciudades emblemáticas que se utilizan como excusa para desarrollar las cuatro destrezas en inglés. Estos estudiantes tienen, en términos generales, un nivel de expresión oral muy buena, ya que muchos de ellos han estudiado o trabajado durante un tiempo en países de habla inglesa gracias a programas como el ERASMUS, pero un nivel de expresión escrita inferior, en la mayoría de los casos, debido a que muchas de las asignaturas cursadas en el extranjero son gráficas y, de esta manera, no se ven obligados a perfeccionar la expresión escrita del inglés. Por otra parte, su nivel de comprensión lectora y oral es también muy alto. Así las cosas, mi propósito es utilizar sus conocimientos de inglés en un contexto relacionado con la arquitectura para lo cual voy a crear una situación que les resulte reconocible, que sea cercana y les interese para pedirles que, partiendo de ahí, sean capaces de crear algo en lo que utilicen sus conocimientos de inglés y específicos de su campo de estudio a la vez.

³ *Sefi Annual Conference '99*, 1-3 de Septiembre de 1999, Winterthur y Zurich, Suiza.

En esta ocasión, el ejercicio propuesto es el de elaborar las bases de un concurso de escala internacional para la construcción de un monumento/museo que sirva para recordar al mundo lo ocurrido el 11 de Septiembre de 2001 en la ciudad de Nueva York. Se contempla que haya, como es habitual en estos casos, un primer premio y tres accesits que serán otorgados por la municipalidad de la ciudad.

Las razones de tal elección son, básicamente, el evidente interés que el tema ha despertado en todo el mundo y las controvertidas opiniones despertadas al respecto. Los problemas ocasionados por los sucesos del 11 de Septiembre son aún noticia de primera página en los periódicos por su repercusión a escala mundial, de forma que no dejan impasible a nadie.

Elegido el tema, el método de trabajo se desarrolla conforme a las distintas fases propuestas por Platts:

1. *Empathic listening*: En una primera etapa se les explica lo que se espera del trabajo y se les entrega material al respecto: bases generales, en español, de algún concurso internacional como el de EUROPAN, que muchos alumnos suelen conocer y que pueden servirles de guía⁴; varios artículos sobre el tema del 11 de Septiembre que han sido elegidos minuciosamente de forma que contengan una buena cantidad de vocabulario específico arquitectónico y urbanístico; información sobre la ciudad de Nueva York desde el punto de vista de su arquitectura (una excelente lectura, a este respecto, es la del libro que Rem Koolhaas tiene sobre la ciudad de Nueva York, *Delirious New York*, en el que se define el Manhattanismo como "to exist in a world totally fabricated by man, i.e., to live inside fantasy" (1994: 10)), y, por último, información sobre la construcción de algún otro museo emblemático como el Museo Judío de Berlín, construido por el deconstructivista Daniel Libeskind a raíz de un concurso internacional convocado al efecto por la municipalidad de Berlín en 1989.

Todo este material constituye, de alguna manera, el conjunto de "reglas a aprender y memorizar" contempladas en el ciclo *shu-ha-ri*. Una vez conocidas, y al final del ejercicio, se les pedirá a los alumnos que se desentiendan de ellas para que sean capaces de crear algo nuevo.

2. *Release of frozen emotions*: Para lograr poner en situación a los alumnos, se proyectan en la clase imágenes sobre la ciudad de Nueva York antes y después de los sucesos del 11 de Septiembre, también fragmentos de un par de videos sobre la construcción de Manhattan⁵. Se constata cómo el perfil de la ciudad ha cambiado drásticamente tras los sucesos acaecidos.

⁴ Los alumnos suelen estar familiarizados con el reglamento de concursos como el de EUROPAN, que se publica cada año y que pueden recoger en el Colegio de Arquitectos, por ejemplo.

A continuación, se leen en voz alta una serie de preguntas cuyo objeto es involucrar a los alumnos en el tema y que les ayuden a recrear lo ocurrido en Manhattan. Tienen que responder de forma oral, individual y breve. Se plantean de la siguiente forma (Elbow, 1981: 86-87)⁶:

"Imagine you live in Manhattan and study there. As every day, you wake up very early and get ready to go to class. In your way to the university, in the heart of the city and close to its Financial District you see the Twin Towers on fire. You can't believe what you are see.

1. How is your mood affected by being there?
2. Imagine you have seen the whole history of this place since the beginning of the world. Briefly tell this history.
3. Describe the place where you are.
4. Now, let the place describe you. Who are you for the place? And what is the place for you?
5. The place is an animal. What animal is it?
6. The place is a person. Who?
7. Name a story, a song, and a movie the place reminds you of right now.
8. What is the first thing that comes to mind which your place reminds you of?
9. Imagine an anti-universe where everything is opposite or backwards from the way we know it. Describe your place in this anti-universe".

Las preguntas crean un climax evidente en la clase. Algunas pueden responderlas mentalmente, en silencio. Su objeto es provocar respuestas emocionales sobre el tema de la destrucción de las dos Torres Gemelas en el corazón de Nueva York para que posteriormente sepan con más claridad qué clase de monumento/museo buscan.

3. *Transcendent thinking*: En esta fase, se pide a los alumnos que lean por separado y de forma crítica la información entregada sobre el tema. También tienen que revisar el vocabulario específico de algunas secciones. Se les informa de que normalmente en los

⁵ Existen dos videocasetes producidos por *Anglia Television* dentro de serie *Space on Earth* en el año 1985 que son muy buenos al respecto, "Skyscrapers: Fight for Height" y "Skyscrapers: Cathedrals of Commerce".

⁶ Estas son preguntas extraídas del libro de Peter Elbow, *Writing with Power. Techniques for Mastering the Writing Process*. Oxford: Oxford University Press, 1981, págs. 86-87. El libro aporta ideas al profesor para que sus alumnos se involucren más en lo que se hace en la clase.

concursos de arquitectura el jurado es soberano respecto al reglamento y los criterios establecidos. Ahora se les pide que busquen respuestas concretas y que se fijen en los detalles. Se les advierte que, en realidad, el reglamento para concursos de pequeña escala, como puede ser el del Premio de Arquitectura de la Comunidad de Madrid, suele ser bastante parecido al propuesto en concursos de carácter internacional como EUROPAN. Algunos criterios que se repiten son, por regla general:

- Claridad, solidez de la propuesta y pertinencia de la misma con respecto al tema propuesto.
- Pertinencia de la propuesta con relación a la problemática urbana y social del solar.
- Carácter innovador de la propuesta.
- Calidad compositiva de la propuesta.
- Validez socioeconómica (precios competitivos ofertados).
- Cualidades técnicas de la propuesta⁷.

En esta etapa se esperan respuestas individuales al tema. En realidad, esta fase de *transcendent thinking* equivaldría, de alguna manera, en el ciclo *shu-ha-ri* a la fase de profundización de las reglas aprendidas en la que éstas son aplicadas fielmente a los casos presentados.

4. *Achieving insightful consensus*: En esta fase, los alumnos se reúnen en grupos de dos o tres para poner en común sus respuestas pero también para crear algo nuevo y distinto de lo que han producido de forma individual. Se les pide ahora que se desembaracen de todo lo aprendido para que puedan innovar y producir sus propias respuestas. Como puede apreciarse fácilmente esta fase equivale a la última del ciclo *shu-ha-ri*, también ilustrada en el esquema, en la que se considera que el alumno ha adquirido el grado de libertad necesaria para romper con lo aprendido.

Más tarde, las propuestas de cada grupo (no son muchos ya que este curso monográfico sobre ciudades suele tener unos 14 o 15 alumnos) son presentadas al resto. Finalmente, se abre un debate sobre el tipo de propuestas que se esperan, partiendo de las bases establecidas. Además, se hace alusión al éxito logrado por el Museo Judío de Berlín de Daniel Libeskind, como propuesta deconstructivista a un suceso acaecido en la historia que también tuvo repercusión internacional y que también aparecía marcado por su carácter de intolerancia. Se establecen evidentes conexiones entre ambos sucesos debido al protagonismo adquirido por el pueblo judío en ambos casos.

⁷ Se puede contrastar el reglamento para el "IV Premio de Arquitectura Comunidad de Madrid" que aparece en el "TA" 1091 de 30-03-01, de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, con el reglamento de EUROPAN que aparece en *Europan 4. Reglamento. Construir la Ciudad sobre la Ciudad*. Madrid: Green Printing, 1999, págs. 18-19.

Resultados y conclusiones

La actividad no ha sido desarrollada de forma completa aún en la clase. Se ha hecho de forma parcial con buenos resultados. Falta la composición del reglamento en sí pero la presentación de imágenes sobre Manhattan mediante videos, transparencias, diapositivas (es fácil obtener material gráfico sobre el tema), el planteamiento de preguntas sobre cómo habría sido la propia experiencia en el lugar ante un suceso como el acaecido en Nueva York, la lectura de parte del libro de R. Koolhaas donde se exponen sus teorías sobre el Manhattanismo, o de artículos como el de J. E. Young en el que se explora la importancia de lo sobrenatural, lo misterioso e inquietante ("uncanny") en el diseño del Museo Judío de Berlín, parecen haber preparado suficientemente a los alumnos para la fase final del ciclo *shu-ha-ri* en la que deben producir sus propias respuestas al respecto.

La comparación de varias actividades realizadas siguiendo idénticos pasos podría ser analizada y presentada en una ponencia ulterior para comprobar, así, el grado de eficacia de esta adaptación de estrategias creativas en la clase de inglés, con respecto a métodos más tradicionales de trabajo. En todo caso, la finalidad última es lograr respuestas por parte de nuestros estudiantes.

Referencias

- Elbow, P. (1981). *Writing with Power. Techniques for Mastering the Writing Process*. Oxford: Oxford University Press.
- De Jong, C. & E. Mattie. (1994). *Architectural Competitions 1950-Today*. The Netherlands: Benedikt Taschen.
- Koolhaas, R. (1994). *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Libeskind, D. (1999). *Jewish Museum. Berlin*. Germany: G + B Arts International.
- Logan, L.M. & V. G. Logan. (1980). *Estrategias para una Enseñanza Creativa*. Barcelona: Oikus-Tau, S.A. Ediciones.
- Maslow, A. (1992). *El Hombre Autorrealizado*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Platts, J. (1999). "The Development of Professional Competence". *Engineering Education: Rediscovering the Centre*. Zurich: vdf Hochschulverlag AG, 153-58.
- Schön, D.A. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Skyscrapers: Cathedrals of Commerce*, (1985). Serie *Space on Earth*, producido por *Anglia Television* para el Canal 4. Videocasete.

Skyscrapers: Fight for Height, (1985). Serie *Space on Earth*, producido por *Anglia Television* para el Canal 4. Videocasete.

Valdenburg, R. & K. Dorst. (1998). "The Reflective Practice of Design Teams". *Design Studies*, 19: 249-271.

Young, J.E. (2000). "Daniel Libeskind's Jewish Museum in Berlin: The Uncanny Arts of Memorial Architecture". *Jewish Social Studies* 6,2: 1-23.

N. de R.: Ana María Martín Castillejos es Dra. en Filosofía y Letras (Filología Inglesa) por la Universidad de Alcalá de Henares; Master of American Studies por la Michigan State University (EE.UU); Máster en Estudios Norteamericanos por la Universidad de Alcalá de Henares. Grados de Licenciada en Filología Inglesa y Licenciada en Historia del Arte, ambas por la Universidad de Alcalá de Henares. Actualmente se desempeña como Profesora Titular Interina del Departamento de Lingüística Aplicada en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid; también fue docente en Michigan State University (assistant) y en la Universidad Complutense de Madrid (profesora asociada). E-mail: ammartin@aq.upm.es