

APRENDIENDO A PENSAR, DIBUJANDO

LEARNING TO THINK, DRAWING

CARLOS JOSE OLAIZOLA RENGIFO*

*Departamento de Diseño, Arquitectura y Artes Plásticas, Universidad Simón Bolívar, Venezuela.
Apartado 89000, Tel. 0582129063084, e-mail: colaizola@usb

RESUMEN

Entendiendo el pensamiento como la facultad de imaginar, o discurrir con la finalidad de generar un conjunto de ideas que sean propias, entonces la formación educativa debería servir de puente entre “lo pensado y lo no pensado” (Heidegger, 1958) como medio para desarrollar la imaginación y el pensamiento creativo. Aprender es llegar a conocer, y esto implica un desplazamiento en el tiempo, un transitar hacia el conocimiento, por lo tanto aprender es poner en marcha los procesos intelectuales para llegar a conocer. El saber ver nos prepara entonces para el reconocimiento, es decir, la exploración y la interacción que conforman la vivencia. Este transitar hacia el pensamiento pasa en cada una de sus etapas por descubrir. Descubrir implica una exploración, un registro para alcanzar a ver. En un mundo dominado por imágenes, éstas refieren ideas y conceptos, que a fin de cuentas comunican la intención del pensamiento que las genera. Es por tanto importante ayudar al estudiante a desarrollar la capacidad analítica de la imagen y facilitar mecanismos de conceptualización que permitan generar ideas y pensamientos propios a partir del uso de códigos de comunicación tanto visual como escrito. El dibujo puede estimular el sentido o la dirección del pensamiento. La expresión de ideas y conceptos por medio de bocetos o imágenes, ejercita la observación para sintetizar la información, lo que obliga a verificar continuamente las ideas a partir de las cuales se construyen los bocetos.

Palabras claves: Pensamiento, reflexión, dibujo, idea, concepto.

ABSTRACT

By understanding thought as the ability to imagine, or thinking as the purpose of generating a group of one's own ideas, educational formation should serve as a bridge between “what is thought and what is not thought” (Heidegger, 1958) as a means to develop imagination and creative thinking. To learn is to get to know, and this implies a displacement in time, a journey towards knowledge, therefore to learn is to begin the intellectual processes of getting to know. The ability to see properly prepares us then for recognition, that is to say, the exploration and interaction that make up experience. This journey towards thought should involve discovering in each one of its stages. To discover implies an exploration, a register to be able to see. In a world dominated by images, ideas and concepts, these must reflect and communicate the intention of the thought that generate them. It is therefore important to help the students develop an image analytical capacity and to facilitate conceptual mechanisms that will allow them to generate their own ideas and thoughts through the use of codes of both, visual and written communication. One way is by stimulating the thinking process through drawing. The expression of ideas and concepts by means of sketches or images, exercises observation skills as a way to synthesize information, which forces oneself to continuously verify the ideas from which the sketches are drawn.

Keywords: Thought, reflection, drawing, idea, concept.

Recepción: 26/02/07. Revisión: 20/04/07. Aprobación: 30/05/07.

“Mis dibujos salieron siempre de mi propia vida, una especie de extensión de mi pensamiento, mis dibujos salen de mi asociación de ideas, involuntarias claro está, porque no se puede siempre seguir el hilo del pensamiento”.

IVÁN PETROWSKI

MARCO CONCEPTUAL

Todo programa educativo, ya sea en los niveles primarios o en los superiores, debería tener como prioridad fundamental preparar al joven para que aprenda a pensar correctamente y, aunque esto pareciera un objetivo evidente, sin embargo no siempre los métodos utilizados permiten el desarrollo del potencial creativo del pensamiento. Es decir, entendiendo el pensamiento como la facultad de imaginar, considerar o discurrir con la finalidad de generar un conjunto de ideas que sean propias, entonces la formación educativa debería servir de puente entre “lo pensado y lo no pensado” (Heidegger, 1958), entendiendo lo no pensado como aquello que falta por ser pensado y que constituye un campo infinito para la imaginación y el pensamiento creativo. En esta inmensidad debe el individuo sumergirse si quiere llegar a pensar por sí mismo, esto es pensar sobre lo no pensado o lo que falta por ser pensado. Este pensar sobre lo no pensado, o pensamiento creador, implica tres fundamentos que deben ser proveídos durante el proceso formativo:

- Lo que ha sido pensado.
- El por qué ha sido pensado.
- Para qué ha sido pensado.

Lo que ha sido pensado es un cúmulo de conocimientos e ideas que, por ser conocidas y aceptadas como válidas, son susceptibles de ser transmitidas y comunicadas para ampliar o precisar el conocimiento que se tiene sobre determinada materia. Por tanto, es, en términos generales para el receptor,

información. Por sí mismo lo pensado no genera conocimiento sino en la medida que pueda ser entendido y aplicado.

El por qué ha sido pensado debe llevar a penetrar las causas, los argumentos y las razones por las cuales algo ha sido pensado. Es decir, procesar la información con el fin de entender su naturaleza, sus cualidades y las relaciones que la generan y que a su vez ella genera. Es, entonces, aplicar el discernimiento para clasificar la información, procesarla y comprenderla. El discernimiento sobre lo pensado genera entonces el conocimiento que hace útil a la información.

Si los dos primeros fundamentos estimulan los procesos de observación, análisis y reflexión, es el para qué ha sido pensado, el que verdaderamente prepara al estudiante para el acto de pensar, porque revela la ética del pensamiento que, para ser honesto, debe corresponderse con una intención, y toda intención, por más visceral que parezca, surge de una reflexión interior en torno a lo sentido, entendiendo lo sentido como todo aquello que forma parte de la experiencia sensible, que nos afecta y nos mueve a observar, analizar, reflexionar e intuir lo que nos rodea. El para qué descubre entonces el objeto, la finalidad y la intención de lo que ha sido pensado, y por tanto lleva al reconocimiento de lo pensado y con esto a su aceptación, rechazo o transformación.

La aceptación o el rechazo sobre lo pensado no generan por sí mismos un pensamiento creativo, pero estimulan el pensar, desde el cual es posible explorar nuevas posibilidades para llegar entonces a lo no pensado, es decir, aquello que añade y complementa lo conocido, aquello que permanecía oculto o incomprendido. Así, como reino inexplorado que es, requiere el uso de todas nuestras facultades para descubrir en él respuestas originales o innovadoras.

De aquí deducimos entonces que la información por sí misma no genera conocimiento y que éste comienza con un acerca-

miento a lo pensado. Aprender es llegar a conocer, y esto implica un desplazamiento en el tiempo, un transitar hacia el conocimiento, por lo tanto aprender es transitar, poner en marcha los procesos intelectuales para llegar a conocer.

A. EL TRÁNSITO POR LAS ETAPAS FORMATIVAS DEL PENSAMIENTO: APRENDER, CONOCER, RECONOCER

Conocer es saber ver, por tanto es utilizar las facultades intelectuales para descubrir las cualidades y las relaciones que diferencian un objeto sensible y lo hacen distinto de cualquier otro. En ese tránsito hacia el pensamiento es necesario primeramente aprender para llegar a conocer, es decir, a saber ver lo que algo es para poder reconocerlo. Entonces, para llegar al reconocimiento hace falta primeramente aprender, es decir, informarse para llegar a ver y, más importante aún, a saber ver, es decir, reconocer.

El saber ver nos prepara entonces para el reconocimiento, es decir, la exploración y la interacción que conforman la vivencia. Saber ver es poder ver lo que hay que ver, es decir, no sólo lo evidente sino aquello que está entre líneas o que aún no ha sido visto. Reconocer es entonces no solamente entender sino también sentir, que juntos conforman el comprender, es decir, el abarcar un objeto con todos nuestros sentidos físicos e intelectuales hasta hacerlo presente en nuestra consciencia. Hasta que no reconocemos la presencia del objeto no somos capaces de poder verlo tal y como es, esto es, más allá de lo que pensamos que es. En este sentido podría hablarse de una “correlación entre sujeto y objeto, en la cual, la función del sujeto consiste en aprehender el objeto” (Hessen, 1925); de esta correlación debe surgir una imagen del objeto en el sujeto.

Este transitar hacia el pensamiento pasa en cada una de sus etapas por descubrir. El

descubrir implica una exploración, un registro para alcanzar a ver. Y el que quiere ver debe centrar su atención en lo que ve, examinándolo para reconocerlo. Así, todo aprendizaje, antes que devenga en conocimiento, está sujeto a una exploración vivencial que pasa por el manejo de la información. Y es precisamente con el uso inteligente de la información donde comienza el buen pensar. Sin embargo, se puede observar, sobre todo en estudiantes que provienen del sistema de educación pública y hacen su ingreso al sistema universitario, que la formación previa en esta primera fase, es decir, en el manejo de la información, es muy deficiente en términos de su análisis, valoración, jerarquización y utilidad. Por lo tanto, en la mayoría de los casos el estudiante llega al sistema educativo universitario sin haberse iniciado realmente en el tránsito hacia el pensar.

Esto es especialmente grave en una época en que los recursos tecnológicos proveen información ilimitada de todo tipo, y que por tanto se corre el riesgo de poder utilizarla sin siquiera haberla digerido en términos de su utilidad y las consecuencias e implicaciones de su aplicación. Por tanto hace falta estimular el manejo reflexivo de la información con la finalidad de que el estudiante no se pierda ante el exceso de referencias, que viene a ser lo mismo que no tener ninguna, para lo cual es necesario acotar la información de manera que pueda ser decantada y digerida para que pueda ser comprendida y aplicada.

El manejo de la información de forma analítica y reflexiva comienza por el saber leer. Saber leer es entender, interpretar y descubrir lo que está ante nuestros ojos. Por tanto el saber leer implica el manejo de unos códigos que requieren un entrenamiento continuo en el ejercicio del pensamiento y que tiene que ir más allá de la memorización de la información. Este paso necesario para convertir la información en conocimiento requiere compensar “la falta de fa-

miliaridad, de trabajo y de reflexión sobre los códigos propios de la cultura escrita en los espacios de producción y circulación del saber” (Di Stefano y Pereira, 2004).

Y es justamente poco el entrenamiento que recibe el estudiante en los niveles de educación media en el manejo de estos códigos que le permitan ir más allá de la recordación de lo leído, con lo cual se estimula solamente la memorización de textos, es decir, el conocimiento literal de lo pensado, y más peligroso aún la recopilación de información no procesada extraída por medio del *copy and paste* para componer retazos de información sin ninguna intención o criterio, con lo cual gran parte del proceso formativo se diluye en un depósito de información, que el estudiante, en la mayoría de los casos, no puede convertir en conocimiento.

Bajo estas condiciones es difícil desarrollar un pensamiento coherente que permita llevar la información más allá de la memoria para convertirla en algo práctico y vivencial capaz de ser utilizado cuando así se requiera; lo que implica que lo conocido sea también reconocido. Esto trae como consecuencia que, en muchos casos, conocimientos que fueron obtenidos durante los estudios medios y luego en los superiores, no puedan ser utilizados, ya que no han pasado de ser información que el estudiante ha recibido y que con el paso del tiempo se ha olvidado por falta de una interiorización de los contenidos programáticos.

Ante estas carencias es necesario utilizar medios alternativos que acerquen al estudiante al proceso de pensamiento de manera dinámica y vivencial, de forma tal que, a partir de la observación, análisis y reflexión, se vea confrontado continuamente con su propio pensamiento. Aquí es factible aprovechar los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías con el fin de potenciar los procesos lógicos del pensamiento y utilizarlos al mismo tiempo como un campo exploratorio para abordar los códigos de comuni-

cación visual. En este sentido, resulta muy interesante la idea del portafolio digital que se desarrolla actualmente en los cursos propedéuticos de la Maestría de Diseño Arquitectónico de la Universidad Central de Venezuela. El programa del curso consiste en el diseño de una página Web cuyo contenido es un portafolio digital, desarrollado en Flash MX utilizando como base para el mismo los trabajos producidos por los estudiantes. El manejo de este programa requiere, en primer término, un manejo preciso de la información en términos de su obtención, clasificación, jerarquización, utilidad y pertinencia, al mismo tiempo que exige una estructura organizada y coherente de la información dentro de una línea de tiempo con el fin de permitir la navegación y la interacción entre las distintas escenas. El desarrollo del portafolio requiere entonces del estudiante no sólo el manejo de la información sino también el uso de un lenguaje coherente para comunicar visualmente una intención o propósito que sirva de base a su pensamiento creativo.

En un mundo dominado por imágenes, éstas refieren ideas y conceptos, que a fin de cuentas comunican la intención del pensamiento que las genera. Es por tanto importante, en el tránsito del aprender al reconocer, ayudar al estudiante a desarrollar la capacidad analítica de la imagen y, por el otro lado, facilitar mecanismos de conceptualización que le permitan generar ideas y pensamientos propios a partir del uso de códigos de comunicación tanto visual como escrito. Dentro de este abordaje del proceso formativo, los diagramas y bocetos pueden ser herramientas importantes para aproximarse por medio del dibujo a la comprensión de conceptos e ideas abstractas, complementando así los códigos de la lectura escrita, y además para acercarse de una forma mucho más consciente a los códigos de la información que se manejan en los nuevos medios.

B. ENSEÑAR A DIBUJAR PARA APRENDER A PENSAR

El dibujo puede estimular el sentido o la dirección del pensamiento. Es decir, el enfrentarse a la necesidad de expresar ideas y conceptos por medio de bocetos o imágenes, lleva al estudiante a ejercitar la observación para sintetizar mucha de la información que recibe; esto le exige verificar continuamente las ideas a partir de las cuales construye sus bocetos. Esta finalidad descubre el tercer fundamento sobre lo pensado, es decir, el para qué ha sido pensado, que viene a ser un acto de voluntad del pensador para fijar su atención en el sentido o finalidad de lo pensado. De este proceso voluntario surge la reflexión interior en torno al sentido, entendiendo el sentido como el entendimiento o razón, o la inteligencia o conocimiento con que se efectúan las cuatro operaciones básicas que articulan el pensamiento en razón de la experiencia sensible, es decir: la observación, el análisis, la reflexión y la intuición.

Por tanto, el uso del dibujo como herramienta formativa del pensamiento, más que un buen dibujante, pretende formar un buen pensador que utilice el dibujo como una herramienta para expresar sus ideas, así como el poeta utiliza la pluma, o el matemático los números, y que a partir de este acercamiento al dibujo pueda construir una estructura de pensamiento útil en cualquier área del saber.

Una capacidad que desarrolla el dibujo es la observación; es decir, en la medida que alguien ve y no sólo mira, encuentra una multitud de interrogantes pero también de respuestas sobre lo observado. Este proceso por tanto facilita el análisis de la información que se recibe. Si alguien observa una puerta y la dibuja, desde lo general hasta los detalles que la componen, utilizando para ello diagramas para relacionar sus distintos componentes, seguramente tendrá una com-

presión más clara de su funcionamiento, su escala, los materiales con los que está hecha y sus distintos elementos compositivos que si la viese en un libro de detalles o le fuese explicada. El hecho de que sea una experiencia vivencial hace que sea aprehendida y no sólo recordada, por lo cual se convierte en un conocimiento útil a lo largo del proceso de aprendizaje, permitiendo la transferencia de la información en conocimiento durante el tránsito hacia el pensamiento.

En este sentido resultan interesantes las propuestas desarrolladas por Felice Frankel para el Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT) de una “Química Visual” (Brown Sasha, 2006), que explora la idea de enseñar y aprender conceptos científicos mediante la utilización del dibujo, como herramienta de comprobación, comprensión y comunicación de las ideas.

También resultan valiosas las propuestas desarrolladas para estudiantes del primer nivel de química de los materiales en el MIT por el profesor Donald Sadoway, quien pide a los estudiantes explicar configuraciones moleculares mediante dibujos en los que tiene cabida el uso de metáforas. El uso de éstas tiene como finalidad acercar al estudiante a la comprensión de ideas complejas por medio de imágenes y objetos de uso común.

Vemos que es necesario entonces estructurar ejercicios que permitan al estudiante aprender a ver y a esquematizar lo visto, esto es, hacerse una idea de lo observado y poder comunicarlo. Por tanto, más que exigir la elaboración de un buen dibujo en términos de precisión, de proporción y de técnica, es conveniente estimular el uso esquemas, diagramas, bocetos o dibujos para sintetizar las ideas que surgen a partir de su proceso de pensamiento y verificar el sentido y la interpretación del estudiante en el manejo de la información. Este proceso debe servirle entonces para comunicar una idea en torno a lo observado y, a su vez, como un mapa mental para leer su propio proceso de pen-

samiento expresado en uno o varios dibujos.

Aquí entran en juego la valoración, la jerarquización y la utilidad de la información que obtenemos al observar un objeto tangible y particular y la manera en que convertimos lo graficado en más que un dibujo, es decir, una idea, que exprese análisis y reflexión en torno a lo dibujado.

Este proceso de observación debe ir acompañado de un proceso de análisis, con el fin de entender lo observado. Esto implica descomponer lo dibujado, para entender el papel que ocupa cada parte dentro del todo. Esto pasa desde usar varias escalas para ir de lo general a lo particular, hasta usar palabras o diagramas que faciliten la comprensión de lo observado y de cómo se dibuja.

La información y el análisis de la información deben servir al proceso de reflexión. Así el objeto observado, dibujado y descompuesto sólo servirá para el propósito del pensamiento si es capaz de generar en nosotros un proceso de introspección, que genere dudas, interrogantes y cuestionamientos que despierten nuestra imaginación.

La imaginación es una facultad que no debiese estar reñida con la lógica y la razón. Es decir, nadie puede llegar a imaginar, si primero no ha aprendido a pensar, y el pensamiento se inicia con el razonamiento y la lógica que proviene de éste, para, por medio de la reflexión, adentrarse en el reino desconocido e incomprendido de la imaginación. La imaginación es una facultad que se despierta con la reflexión. Sin reflexión no es posible imaginar. Reflexionar es reflejar y todo lo que se refleja forma una imagen. La memoria y el análisis nos permiten comprender el mundo como es, pero no crear uno nuevo a partir de lo que no es o lo que le falta para llegar a ser. Esto que le falta para llegar a ser, sólo puede ser abordado por medio de la imaginación, pues es una construcción que tiene sus cimientos en lo conocido y su forma en el devenir.

Esta imagen que nace de la interacción del objeto sensible con la mente humana, permite que podamos captar su sustancia y su esencia, es decir, la imagen que construimos por medio de los sentidos de un objeto y la imagen que somos capaces de intuir o adivinar para descubrir su esencia. Reflexionar es proyectar en nuestra mente la naturaleza de lo que percibimos. Así esta imagen puede ser abarcada, enriquecida, completada y trascendida con nuestra imaginación para completar el tránsito entre lo que algo es y lo que llegará a ser, esto es, comprender e intuir su finalidad.

Así primero debemos empezar por dibujar lo que vemos, tal como lo vemos para poder llegar a entender lo que vemos. En este proceso es posible recurrir a imágenes u objetos familiares que nos ayuden a entender y a comunicar lo que vemos. Descubrir lo que no vemos sobre algo requiere entonces el uso de la reflexión y la imaginación, pues la esencia oculta o escondida entre líneas tras la forma sensible que percibimos debe ser intuida por el pensamiento. Esta esencia sólo es posible penetrarla por medio de las ideas y los conceptos que se llegan a formar a partir de la reflexión y que revelan el pensar y el pensamiento.

Así el dibujo más que una finalidad, debe ser una herramienta que funcione como el vehículo del pensamiento, mientras se exprese con mayor claridad, más evidente será el pensamiento que lo sustenta, mientras mejor lo pueda entender quien lo ve, más clara será la comunicación de la idea que lo genera.

Un buen dibujo en términos del pensamiento será aquel que sea capaz de expresar de forma sintética un concepto o una idea de forma tal que genere códigos de comunicación que puedan ser comprensibles para otros en términos de claridad de la intención del pensamiento que sustenta la información.

C. EL CUADERNO DE BOCETOS O UN DIARIO PARA EL PENSAMIENTO

El cuaderno de bocetos viene a ser un diario de apuntes de ideas, croquis, diagramas y detalles que permiten seguir el proceso de pensamiento y la claridad con la que el estudiante expresa sus ideas. Entonces, cumple un doble propósito, por una parte establece un hábito en el estudiante de abocetar constantemente lo que piensa, valiéndose para ello también del lenguaje escrito y, por otra, el de aclarar sus ideas por medio de lo que dibuja y escribe, en la medida que está constantemente interactuando con él.

Así se puede recoger el pensamiento escrito y dibujado del estudiante en un elemento tangible, con lo cual podremos captar su verdadero proceso de análisis, reflexión y comprensión en torno a lo pensado.

Esto exige un proceso de interacción constante entre el docente y los estudiantes que lleve a un cuestionamiento reflexivo en torno al por qué y el para qué de lo expresado en su cuaderno de apuntes; lo que debe conducir no sólo a dibujar mejor sino también a expresar mejor las ideas por medio del dibujo. En la medida que lo dibujado deja de ser necesariamente un producto acabado, que deba cumplir con una finalidad estética que le permita ser mostrado, empieza entonces a tener un uso más íntimo, práctico y continuo que además puede ser transformado e intervenido con el fin de ser útil en el proceso de desarrollo de las ideas.

En las primeras etapas del acercamiento al dibujo es conveniente utilizar elementos cotidianos que estén al alcance del estudiante y con los cuales pueda interactuar fácilmente. Aquí resulta fundamental enseñar a ver o, lo que es lo mismo, a observar desprejuiciadamente, esto es, dejando a un lado cualquier concepto o idea previa que se tenga sobre el objeto de nuestra observación. Para aprender a ver algo, hay que dibujarlo muchas veces, con el fin de que se haga familiar

a nuestra mirada interior. Estos bocetos o croquis deben ser hechos primeramente de forma muy rápida, no buscando el preciosismo sino la captación de la información más relevante que permita aclarar el por qué y el para qué del objeto dibujado. Aquí es conveniente combinar el dibujo de la generalidad del objeto con detalles puntuales sobre el mismo, así como con palabras, ideas o metáforas que muestren el pensamiento del que dibuja en torno a lo que dibuja.

No importa aquí la calidad del dibujo en términos de línea, proporción, composición, etc. Lo importante es acercar al estudiante al proceso de observar y analizar lo observado, para que aprenda a ver, es decir, conocer.

Esta etapa inicial es fundamental para que el estudiante se forme una idea. Para formarse una idea sobre algo es necesario informarse, para llegar al conocimiento de este algo que permita reconocerlo. Esta idea, como imagen formada en nuestra mente, será más clara en la medida que tengamos recabada más información reconocible sobre el objeto sobre el que debemos formarnos una idea. Puede suceder que en el proceso de reconocimiento se cuestionen las ideas que se habían formado inicialmente sobre el objeto de análisis y sean sustituidas o transformadas debido a la interacción vivencial con el objeto.

Reflexionar en torno a lo dibujado implica pensar sobre lo dibujado. Es la pausa que debe establecerse después de un proceso de acercamiento desprejuiciado e intuitivo a la información. Esta pausa debe servir para reforzar o cuestionar las ideas formadas sobre el objeto. Todo objeto genera información y códigos de comunicación que deben ser objetos del pensamiento. Una puerta, dependiendo de si está abierta o cerrada, genera códigos de información y comunicación distintos. Así, cualquier objeto debe generar interrogantes sobre su funcionamiento, su forma y principalmente en tor-

no al para qué del objeto dibujado, entendiendo esta interrogante como el descubrir la finalidad del objeto y por tanto del pensamiento que lo genera. El uso de palabras para definirlo, sean éstas producto de la lógica o producto de lo sentido en torno a la experiencia con el objeto, puede servir para el cuestionamiento o la aceptación de la intención detrás de lo que se dibuja, escribe o diagrama.

Una vez que se ha establecido el dibujo como un hábito para acercarse al pensamiento, y que este hábito ha contribuido a generar un proceso de observación, análisis y reflexión más agudo y claro, es posible incorporar textos en vez de objetos con el fin de acercar al estudiante a los códigos del pensamiento escrito, así por medio de imágenes se puede facilitar la comprensión de las ideas y conceptos contenidos en el mismo como también a representar estas ideas y conceptos por medio de bosquejos o imágenes que los sintetizan.

Este proceso reflexivo acerca al estudiante a la conceptualización que va a ser fundamental a lo largo de toda su vida pensante, porque al final, no es sólo cómo se dice sino qué se dice y para qué se dice, es decir, tanto la intención como el sentido y ambas constituyen la base del pensamiento, esto es, pensar sobre lo pensado para comprenderlo, es decir, abarcarlo.

El dibujo debe permitir hacer el salto del proceso reflexivo lógico al pensamiento intuitivo, es decir aquel que se eleva por encima de lo ya visto o sabido, para introducirse en el reino del porvenir y del descubrir, que son la fuente del pensamiento creativo y de su concreción en un objeto tangible.

Esto es llevar al individuo de la etapa de la *formación de la idea* a la de *generación de una idea*. Por tanto, formarse una idea sobre algo, aún no es pensar, en el sentido profundo del pensamiento, sino un tránsito, un devenir hacia su fin o finalidad, que se revela en su génesis. En ésta se descubre el origen del pensamiento y en el origen se encuentra la originalidad.

La originalidad remite a un origen, puesto que es producto de un proceso formativo que se inicia con el buen uso de la información y con la transferencia de ésta en conocimiento. Por tanto, toda idea o concepto original implica un acto de la voluntad en la dirección del pensamiento. Es disponer el ingenio para inventar o trazar una cosa. La traza revela el plan, la huella o el vestigio de nuestro pensamiento, comunicando la dirección o el curso que ha seguido la información para convertirse en realización.

REFERENCIAS

- BROWN SASHA. "Picturing to Learn, makes science visual". News Office. MIT. Junio 27, 2006; <http://web.mit.edu/newsoffice/2006/picturing.html>
- DI STEFANO, M. y PEREIRA, M.C. 2004. "La enseñanza de la lectura y la escritura en el nivel superior: procesos, prácticas y representaciones sociales". Textos en contexto 6 "Leer y escribir en la universidad". Buenos Aires, Argentina: Asociación Internacional de Lectura. Lectura y Vida, p. 25.
- HEIDELGER, M. 1958. ¿Qué significa pensar? Argentina: Editorial Nova, pp. 9-23.
- HESSEN, J. 2003. Teoría del conocimiento. Colombia: Ediciones Universales, pp. 25-27.