

Grace Alexandra Mateus Rojas

gamateusr@unal.edu.co

Ens.hist.teor.arte

Grace Alexandra Mateus Rojas, “La corporalidad como herramienta hacia la generación de respuestas creativas en estudiantes de diseño”, *Ensayos. Historia y teoría del arte*, Bogotá, D.C., Universidad Nacional de Colombia, Vol. XXIV, No. 38 (enero-junio 2020), pp. 45-58.

RESUMEN

El presente artículo expone los resultados de una indagación en dos programas de Diseño Industrial en dos universidades bogotanas con el objetivo de identificar cómo algunas estrategias didácticas mediadas por la corporalidad pueden potenciar resultados creativos en los estudiantes. Comenzando por determinar el significado atribuido al término ‘creatividad’ por parte de la comunidad académica, se procedió a reconocer algunas de las estrategias didácticas mediadas por la corporalidad en una asignatura de taller; finalizando con la realización de un taller con dichas estrategias. Los resultados indican que estas estrategias pueden llegar a potenciar la generación de resultados creativos en los estudiantes, impulsarlos a la exploración de movimientos corporales, e involucrarlos en el proceso de creación y a pensar en una parte del cuerpo en particular.

PALABRAS CLAVE

Creatividad, corporalidad, enseñanza, diseño industrial

TITLE

Corporality as a tool to generate creative results in Design students.

ABSTRACT

This article presents the results from research carried out in two Industrial Design programs at two Bogota universities to identify how the implementation of didactic strategies mediated by corporality enhance creative results in students. Research was started to determine the meaning attributed to creativity by the academic community, then, to recognize some of the didactic strategies mediated by corporality implemented by teachers in one course at each university and finally organizing a workshop mediated by corporality. As a result, strategies mediated by corporality were found for teachers to implement in order to enhance the generation of creative results in students, such as encouraging them to explore body movements to involve them in the creation process or make them think of a particular part of the body.

KEY WORDS

Creativity, corporality, teaching, Industrial Design.

Diseñadora Industrial de la Universidad

Jorge Tadeo Lozano, Bogotá y Magíster en Diseño con profundización en investigación de la Universidad Nacional de Colombia.

En la actualidad se desempeña como investigadora y profesora en las áreas de creación e innovación de productos, así como en la asesoría de proyectos de investigación a nivel de pregrado y posgrado. Sus líneas de investigación se centran en la creatividad aplicada a la disciplina del diseño, la corporalidad y la didáctica.

Recibido 23 de abril de 2020

Aceptado 16 de octubre de 2020

La corporalidad como herramienta hacia la generación de respuestas creativas en estudiantes de diseño

Grace Alexandra Mateus Rojas

Introducción

En el presente artículo se ilustra el proceso investigativo llevado a cabo como tesis de grado de los estudios de Maestría en Diseño¹ para conocer cómo algunas estrategias mediadas por la corporalidad pueden potenciar resultados creativos en estudiantes de diseño. La indagación estuvo motivada por contribuir, desde la investigación en diseño, con una herramienta hacia la generación de resultados creativos por parte de los estudiantes. Con este propósito se identifica en la corporalidad una herramienta de utilidad para ser aplicada en procesos de creación en la disciplina del diseño. Con este estudio se busca hacer un llamado a la academia para promover el reconocimiento e implementación de la corporalidad por parte de estudiantes y docentes al momento de desarrollar proyectos de diseño.

En el estado del arte se buscó encontrar investigaciones sobre el uso de la corporalidad como herramienta didáctica hacia la generación de resultados creativos en la disciplina del diseño. En la literatura académica se encontraron contribuciones de autores que han centrado sus investigaciones en el estudio de la creatividad, la didáctica en diseño o la corporalidad², más en la investigación se integraron en las búsquedas de información las cuatro palabras claves: corporalidad, creatividad, didáctica y diseño para focalizar los resultados.

¹ Estudios desarrollados en la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá durante los años 2015 a 2018.

² Solo desde el campo de la creatividad, el psicólogo estadounidense Steven Smith menciona la existencia de más de 65 millones de definiciones sobre el significado del término en internet. Steven Smith, *Los profesores desean fomentar la creatividad, pero castigan a los niños por ser diferentes*. En <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/destacadas/home/1/los-profesores-desean-fomentar-la-creatividad-pero-castigan-los-ninos-por>

Luego de una primera revisión de literatura en la base de datos scopus no se encontró ningún artículo que involucrara las cuatro palabras claves, fue así como se tomó la decisión de ampliar el espectro de búsqueda y emplear sinónimos como *corporeity*, *corporeality*, *body*, *bodily* y *embodiment*³. Fue así como, después de un análisis de los artículos encontrados y del desarrollo de mapas conceptuales sobre el trabajo de los autores que abordan las palabras claves, se hizo necesario llevar a cabo un proceso de interpretación del concepto corporalidad, ya que ningún referente teórico hacía uso del término corporalidad o expresaba “se ha de entender la corporalidad de esta manera”.⁴ Para la selección de los referentes teóricos se seleccionaron aquellos que hicieran uso de la corporalidad en el trabajo con estudiantes y que hubieran logrado resultados creativos.

Luego del análisis llevado a cabo, se identificó a la diseñadora holandesa Sietske Klooster, para quien un movimiento corporal se convierte en un insumo hacia la génesis de ideas en el proceso creativo. A través del método *choreography of interaction* le otorga valor al movimiento corporal, al desarrollo de un recorrido en el espacio físico. En este método la diseñadora propone la experimentación de movimientos, así como aprovechar la riqueza expresiva de los mismos al momento de diseñar.⁵ En el proyecto de investigación se denominará la corporalidad de Klooster corporalidad sensible.

El siguiente referente en la investigación es el trabajo desarrollado por el docente Oskar Schlemmer, de la escuela de la Bauhaus en el ballet triádico. En el Ballet se identifica la preocupación de Schlemmer por promover en los estudiantes la generación de movimientos corporales como insumos para dar forma a una idea. Schlemmer afirmaba “*partimos de la situación corporal, de la existencia, del caminar (...) del saltar y del danzar (...) dar un paso es un acontecimiento grandioso, mientras que levantar una mano, mover un dedo, no lo son menos*”.⁶ Se encuentra que en el ballet los estudiantes empleaban su propio cuerpo para generar una propuesta de creación, involucrando elementos como el vestuario, las escenografías, la música, los recorridos en un espacio físico. La corporalidad en Schlemmer se denominará

³ El proceso de búsqueda, revisión y clasificación de la información se puede apreciar de manera más detallada en el estado del arte de la tesis de maestría. Grace Mateus, *La corporalidad como agente potenciador de la creatividad en estudiantes de diseño*, Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia, 2019, pp. 28-48. Disponible en <http://bdigital.unal.edu.co/70492/1/1020729959.2018.pdf>

⁴ *Ibid.*, Anexo H, pp. 346-348.

⁵ Caroline Hummels, Sietske Klooster, *Move to get moved: A search for methods, tools and knowledge to design for expressive and rich movement-based interaction*. *Personal and Ubiquitous Computing*, Switzerland: Springer Nature, v. 11, 8 (2007), pp. 677-690. https://www.researchgate.net/publication/220141377_Move_to_get_moved_A_search_for_methods_tools_and_knowledge_to_design_for_expressive_and_rich_movement-based_interaction/link/00b49526bc2ecd38d2000000/download

⁶ Oskar Schlemmer, *Escritos sobre arte: pintura, teatro, danza, cartas y diarios*, Barcelona: Paidós, 1987, pp. 112.

estructurada, pues los movimientos responden a un orden, se encuentran definidos dentro de una coreografía.

Finalmente, se encuentra en la bailarina y directora alemana Pina Bausch un interés por impulsar en los bailarines identificar en sí mismos aspectos que los hacen únicos como individuos, empleando su cuerpo para exteriorizar un anhelo, un sentimiento, una crítica. La corporalidad en Pina es una corporalidad externalizada, en una obra dirigida por ella podían aparecer risas, quejas, fatiga, llanto, ilusión, la expresión de un sentimiento.

Como se ilustró, existen autores (Klosster, Schlemmer, Bausch) que han empleado la corporalidad como una herramienta en el trabajo con los estudiantes, logrando resultados creativos. En el Ballet triádico de Schlemmer, se diseñaron los pasos⁷, el vestuario, los personajes, las escenas, el sonido; en Klooster el movimiento corporal se convierte en un recurso hacia la generación de nuevas ideas, (se puede apreciar en el diseño de un florero, cuyo proceso de creación no se centró en dar forma a un contenedor de líquidos, sino en el movimiento generado fruto del acercamiento de sus brazos con las flores), en Pina Bausch se identifica la importancia de la expresión, del sentimiento, del mensaje a comunicar, mediante el uso de recorridos, saltos, giros, la aparición de elementos como agua, rocas, sillas, hojas⁸.

Una vez reconocidos los referentes teóricos, la indagación se orientó a determinar ¿de qué manera se pueden implementar estrategias mediadas por la corporalidad hacia la generación de resultados creativos en estudiantes de Diseño Industrial en algunas universidades bogotanas? Para dar respuesta a este interrogante se establecieron los objetivos específicos de la investigación: caracterizar el significado del término creatividad en dos programas de Diseño Industrial para el período comprendido entre los años 2012 a 2016, identificar la implementación de la corporalidad en algunas asignaturas de taller de diseño y desarrollar un taller de exploración-creación mediado por la corporalidad con estudiantes de diseño.

Metodología

La indagación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, en el cual se busca dar sentido e interpretar los fenómenos, a la luz del significado que las personas le otorgan, dando valor a las concepciones, opiniones y comportamientos, con el objetivo de reflexionar y construir una visión del objeto de conocimiento.⁹ Se implementó el estudio de caso en dos progra-

⁷ Con una clara influencia del ballet, más generando una propuesta particular de movimientos

⁸ Pina Bausch ha sido considerada como precursora del movimiento danza-teatro. Adolfo Vázquez, *La Danza teatro de Pina Bausch*, 2006. Danza Ballet. Disponible en <https://www.danzaballet.com/la-danza-teatro-de-pina-bausch/>

⁹ Irene Vasilachis, *La investigación cualitativa*, Barcelona: Gedisa Editorial, 2006, pp. 1-22. <http://jbposgrado.org/icuali/investigacion%20cualitativa.pdf>

mas de diseño industrial de dos universidades bogotanas; las universidades Jorge Tadeo Lozano y Nacional de Colombia, consideradas pioneras de la enseñanza profesional del diseño industrial en Colombia¹⁰. Como fuentes de información se emplearon los proyectos educativos de los programas de diseño industrial vigentes para los años 2012 a 2016,¹¹ se desarrollaron entrevistas semiestructuradas a algunos estudiantes, docentes, directores y egresados de los programas de diseño, se revisaron los contenidos programáticos de las asignaturas de taller de diseño y se realizó trabajo de campo en una asignatura de diseño por programa donde se hubiese implementado el abordaje de la corporalidad entre los años 2012 a 2016.

Para llevar a cabo el análisis de la información se diseñaron instrumentos como cuadros de síntesis de información y diagramas de flujo que facilitaron la lectura, interpretación y reflexión de los resultados. En la imagen a continuación se presenta uno de los instrumentos implementados en la investigación, (un cuadro de síntesis de información) en el cual era ubicada la información obtenida de las entrevistas y de la revisión de los PEP, separando las respuestas que hacían referencia al significado del término creatividad al abordaje. Este instrumento se utilizó para el análisis de la información de los dos programas de diseño.

¹⁰ Juan Buitrago, “La Profesionalización Académica del Diseño Industrial en Colombia. Reflexiones en Función de la Construcción del Objeto de Estudio”, *Actas de Diseño*, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, 9 (2010), pp. 64–71. En <https://www.researchgate.net/publication/273915212> *La profesionalizacion academica del Diseno en Colombia Reflexiones en funcion de la construccion del objeto de estudio*. Alfredo Gutiérrez y Camilo Angulo, “Cuatro Décadas del Diseño Industrial Tadeísta [1974-2014]”, *Imaginario 6*, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, 2013, pp. 5-9. <https://www.researchgate.net/publication/320187477> *Cuatro Decadas de Diseno Industrial Tadeista 1974-2014*. Unimedios, *Pioneros del saber: Gabriel Bernal primera generación de docentes del diseño industrial en la universidad Nacional*, 2015. Disponible en <http://unradio.unal.edu.co/nc/detalle/cat/pioneros-del-saber/article/gabriel-bernal-primera-generacion-de-docentes-del-diseno-industrial-en-la-universidad-nacional.html>

¹¹ Universidad Nacional de Colombia. *Proyecto Educativo de Programa (PEP)*. Bogotá: 2015. Disponible en http://www.pregrado.unal.edu.co/docs/pep/pep_2_32.pdf; Universidad Jorge Tadeo Lozano. *Proyecto Educativo del programa académico de Diseño Industrial UJTL (PEPA)*, Bogotá, 2013. Disponible en https://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field_attached_file/proyecto_educativo_del_programa_de_diseno_industrial_2013.pdf

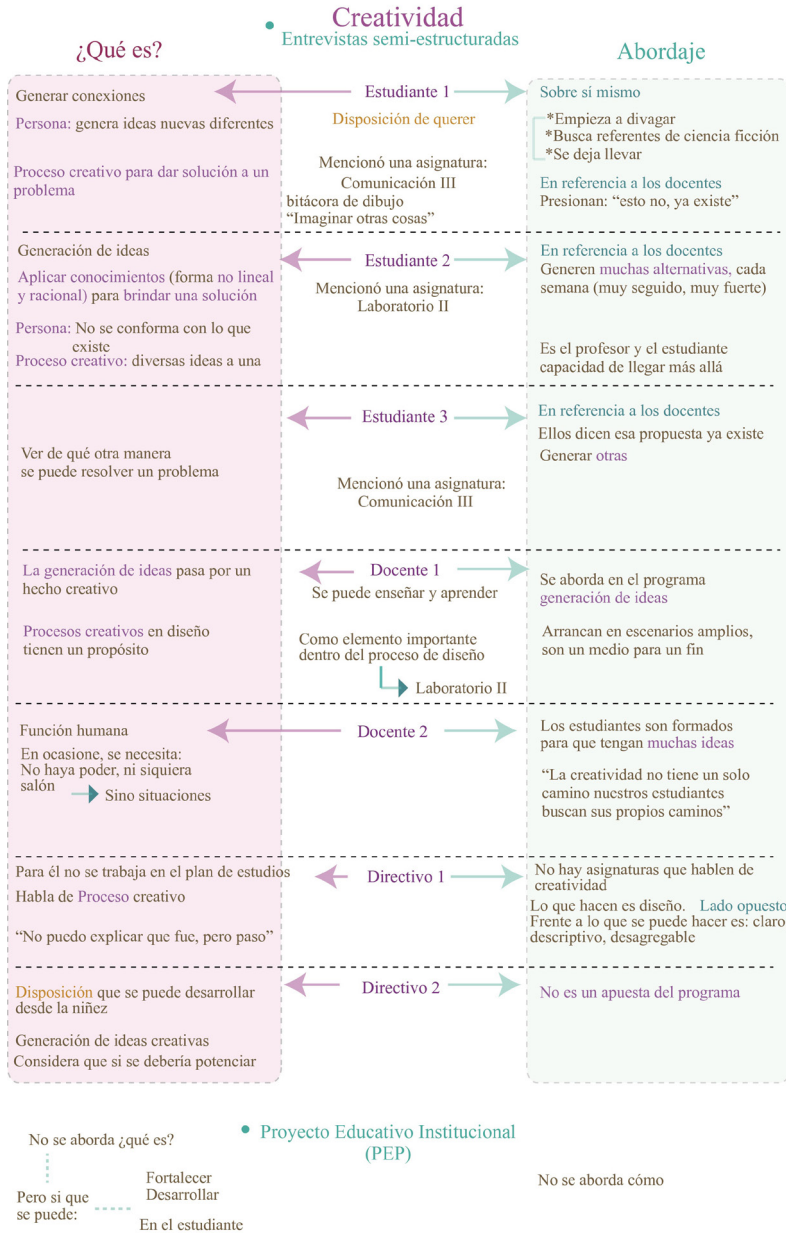


FIGURA 1. Instrumento diseñado hacia la caracterización del abordaje de la creatividad de los programas de Diseño Industrial. Se muestra su implementación en el análisis de la información obtenida del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Fuente: elaboración propia.

A partir de la información obtenida de las entrevistas y de la revisión de los PEP, el instrumento facilitó la reflexión de los datos. En la imagen a continuación se evidencia un apartado del análisis desarrollado sobre el abordaje de la creatividad en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia.

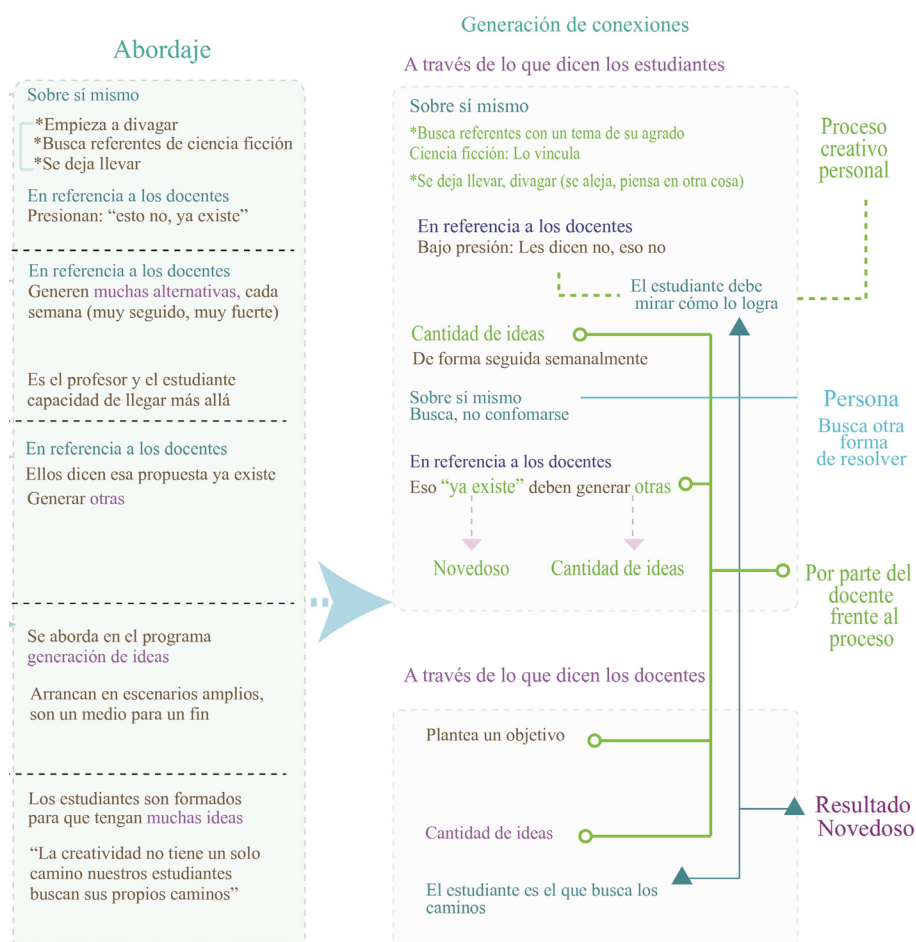


FIGURA 2. Muestra de una sección del proceso de reflexión sobre el abordaje de la creatividad del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia para el período de tiempo comprendido entre los años 2012 a 2016. Fuente: Elaboración propia.

En el proceso de investigación se hizo uso también de diagramas de flujo que permitieron sintetizar la información derivada de la indagación. En la siguiente imagen se pueden observar los resultados obtenidos de la implementación de la corporalidad en las dos asignaturas de taller de diseño estudiadas.

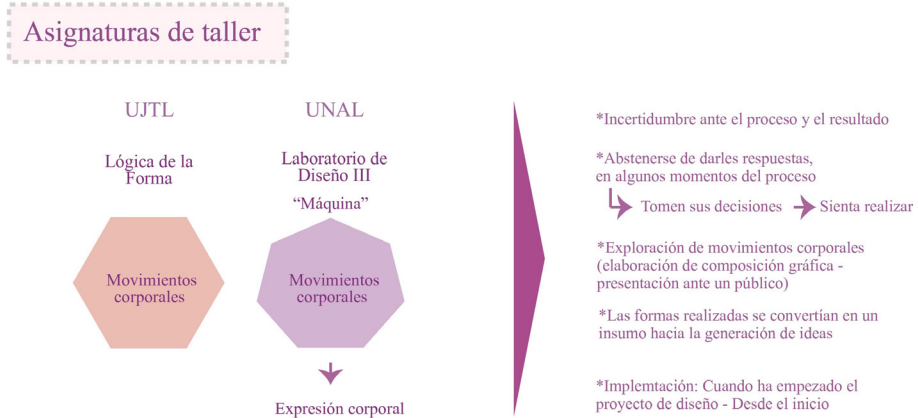


FIGURA 3. Instrumento diseñado hacia la identificación de la implementación de la corporalidad en dos asignaturas de taller de diseño. Fuente: Elaboración propia.

Una vez obtenida la información de la caracterización del abordaje de la creatividad de los programas, del abordaje de la corporalidad en dos asignaturas de taller de diseño, con la información derivada de la corporalidad de los referentes teóricos, se configuró el taller de exploración-creación. El cual se desarrolló en el mes de noviembre del año 2016 con estudiantes del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. A continuación, se puede apreciar un cuadro de síntesis de información con cada uno de los tres componentes del taller.

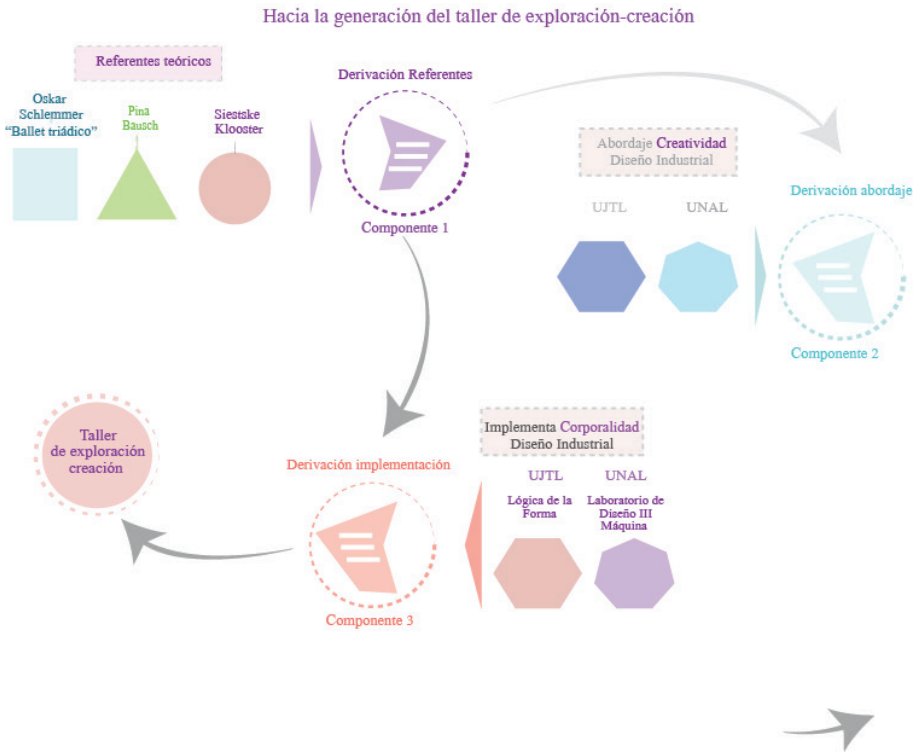


FIGURA 4. El instrumento permitía visualizar cada uno de los tres componentes del taller.
Fuente: elaboración propia.

Resultados

Para obtener respuesta al interrogante ¿de qué manera se pueden implementar estrategias mediadas por la corporalidad hacia la generación de resultados creativos en estudiantes de Diseño Industrial en algunas universidades bogotanas? se ha de mencionar primero aquellas estrategias identificadas de los referentes teóricos. En ellos, se encontró el uso del **movimiento corporal** (ya sea espontáneo, como en la diseñadora Klooster) o bajo una estructura definida, con el uso de una coreografía como en el Ballet triádico en Schlemmer, el empleo del **espacio físico como recurso para la ejecución de los movimientos** (pudiéndose utilizar un auditorio, una zona al aire libre o dentro de un salón de clase, dependiendo del espacio con el que se cuente), así como **la utilización de diferentes materiales o recursos para la ejecución de los movimientos**; (en Schlemmer se emplea un vestuario que condiciona los movimientos; en Pina Bausch se emplean

elementos como por ejemplo rocas, agua, mobiliario; en la diseñadora Klooster se utilizan grafías para la captura de las huellas de los movimientos que se realizan y **dependiendo del objeto a diseñar el uso de materiales relacionados**, por ejemplo para el diseño de un florero, la diseñadora hace uso de flores, para el diseño de un pañuelo de bodas emplea los anillos de matrimonio. Otro de los aspectos encontrados fue el **fin para el que es empleado el movimiento** (en el caso de Schlemmer y Bausch se reconoce el propósito de comunicar un mensaje), en Klooster se emplea el movimiento como recurso hacia la génesis de ideas. Finalmente, se identifica en Bausch su interés por la persona que está detrás del movimiento (porque descubra aspectos particulares de sí), esta deducción proviene de las palabras expresadas a una de sus bailarinas: “tu fragilidad es también tu fuerza”¹².

De la indagación de las estrategias mediadas por la corporalidad del estudio de dos asignaturas de taller de diseño se encontró el interés por **la exploración y generación de movimientos corporales como una representación del estudiante** hacia la generación de ideas. En las asignaturas estudiadas: Lógica de la forma del programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, esta estrategia se implementó cuando ya el proyecto de diseño ha iniciado. Es decir, para ampliar el abanico de posibilidades de creación. En la asignatura Laboratorio de Diseño III, de la Universidad Nacional de Colombia, cuando se desarrolló el proyecto de la máquina criptoantropomórfica de Bogotá, la exploración de movimientos se efectuaba para que el estudiante ampliara sus posibilidades de movimiento y expresión corporal, como insumos previos para el desarrollo de un proyecto para ser presentado ante un público.

Ahora bien, **para la exploración de movimientos se emplean diferentes recursos y materiales**. En el taller de diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano se recurrió al uso de pliegos de papel, pintura, pinceles, fotografías de los movimientos; en el de la universidad Nacional fueron invitados docentes de danza y expresión corporal. Tal como se identificó en los referentes teóricos, se empleó **un espacio físico**, pero haciendo uso de diferentes lugares, en el taller de diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano los estudiantes podían trabajar dentro del salón de clases o en los corredores de los salones o en la zona verde de la universidad, en el taller de diseño de la universidad Nacional se empleó un escenario.

Por otra parte, en las dos asignaturas se encontró la estrategia de mantener a los estudiantes con la **incertidumbre sobre el proceso y la finalidad del uso de la corporalidad**. También, los docentes se abstendrían de brindarles **a los estudiantes respuestas sobre**

¹² En el documental de Wim Wenders (Director), Pina [Documental] BiM Distribuzione, Alemania, Co-production Alemania-Francia-Reino Unido, ZDF, Neue Road Movies, 2011, se aprecia como Bausch impulsaba a sus bailarinas a descubrir aspectos propios de su ser y hacerlos presentes en la danza. Una de sus bailarinas comentó como Bausch en una oportunidad le había expresado “Tu fragilidad es también tu fuerza”.

qué hacer en algunos momentos del proceso de diseño, para que los estudiantes tomaran las decisiones sobre sus proyectos.

En relación con los resultados del taller desarrollado con estudiantes, el abordaje de la corporalidad no se centró en la generación de movimientos corporales, la estrategia se dirigió al **reconocimiento de una particularidad de sí mismos**, sugiriendo a los estudiantes pensar en una parte del cuerpo que ellos consideraran única hacia la génesis de ideas. Se recurrió también al planteamiento de varios interrogantes sobre la parte del cuerpo elegida para que los estudiantes tuvieran varias posibilidades de selección en la génesis de ideas, en el taller no se hizo uso de escenarios (no se buscaba comunicar un mensaje ante un público), se empleó un salón de clases, más no se utilizaron las sillas para sentarse y las mesas para escribir, decidiendo los estudiantes utilizar como su lugar de trabajo el piso del salón, se mantuvo la incertidumbre sobre el resultado y el paso a paso, como resultado del taller los estudiantes crearon una composición gráfica.

En síntesis, en la investigación se encontraron las siguientes estrategias mediadas por la corporalidad hacia la generación de resultados creativos: la implementación de **movimientos corporales** (espontáneos o sugeridos), así como la **identificación de una parte del cuerpo en particular**, cualquiera de estas dos estrategias se puede abordar con los estudiantes. Ahora bien, cada una de estas estrategias **viene acompañada de aspectos** como: el **uso de diferentes materiales** para el abordaje de la corporalidad (por ejemplo pliegos de papel, marcadores, pintura, pinceles, cámaras fotográficas para la captura del movimiento) y el **uso de un espacio físico** (pudiendo ser un salón de clase, un auditorio o el aire libre), **la elección de la etapa de su implementación en el proceso de diseño** (ya sea cuando el proyecto se encuentra en marcha para ampliar el abanico de posibilidades de creación o en el inicio del proyecto), **el tiempo de su abordaje** (en una sesión de clase, en algunas sesiones en particular o durante el transcurso del semestre académico). También, se identificó la implementación de las siguientes estrategias que, al ser implementadas de manera conjunta con el abordaje de la corporalidad, aportan a la generación de propuestas creativas como: **mantener la incertidumbre** en los estudiantes frente al proceso y el resultado, así como **evitar brindarles respuestas** sobre qué hacer en determinadas fases del desarrollo de las propuestas de diseño, para incentivar la toma de decisiones personales.

En la investigación, producto de la caracterización del abordaje de la creatividad en los programas de Diseño Industrial se lograron identificar algunas características de un resultado creativo. Entre estas características se encontró que es un resultado **diferente a lo convencional**. Es decir, que contrasta con lo que existe (que no es habitual o tradicional), **que produce impacto**, sugiriendo en las personas pensar ¿cómo llegó a ese resultado? e **impredecible** (se desconoce de antemano qué se originará). Se ha de aclarar que no todas las características tienen que estar presentes para identificar si un resultado es creativo, sino que el análisis desarrollado en los dos programas de diseño permitió reconocerlas y concentrarlas.

Se encontraron en varias de las composiciones gráficas realizadas por los estudiantes en el taller, características de un resultado creativo. Se observó que en la mayoría de ellas el resultado fue impredecible, no se podía reconocer a simple vista cuál había sido el punto de referencia (en este caso, la parte del cuerpo seleccionada empleada como génesis para su creación). Además, las composiciones elaboradas se alejaron de basarse de la forma literal del cuerpo, incitaban a pensar ¿cómo llegó a ese resultado? En la imagen a continuación se presenta una de las composiciones elaboradas durante el desarrollo del taller por un estudiante.



FIGURA 5. Composición gráfica realizada por un estudiante del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia durante el desarrollo del taller. Fotografía tomada por Grace Mateus

A continuación, se presenta el análisis de la composición gráfica elaborada por el estudiante.

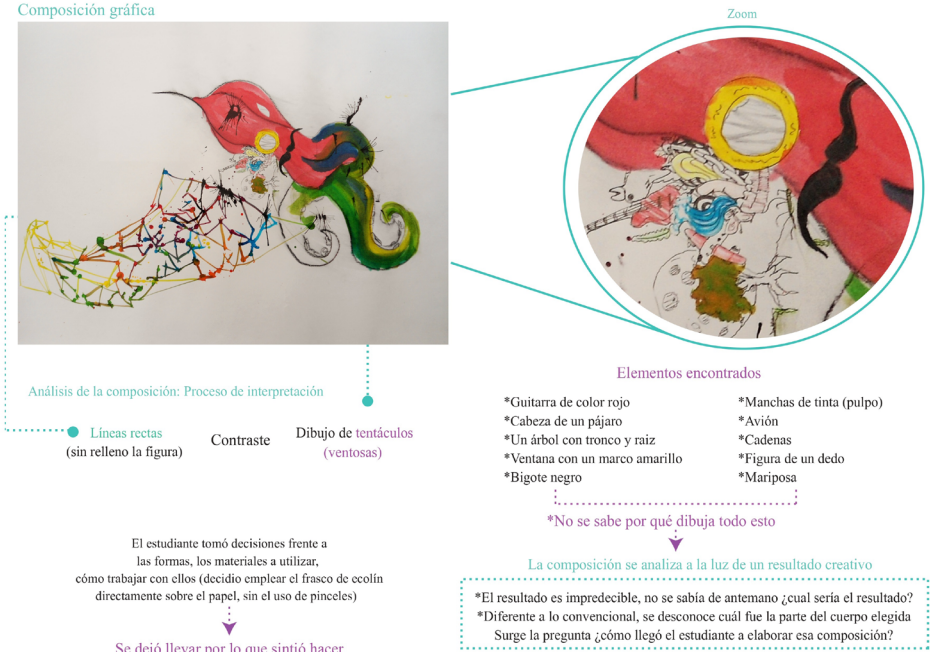


FIGURA 6. Análisis de la composición. Fuente: Elaboración propia.

Como resultado de la investigación, se llega a la construcción de una definición sobre el término corporalidad, la cual se interpreta como la identificación de la presencia del cuerpo, otorgando valor al movimiento corporal, a particularidades de sí, a sensaciones, emociones, sentimientos, expresiones, experiencias, habilidades, como insumos hacia la generación de resultados creativos. Bajo esta noción se puede acercar a los estudiantes a través de ejercicios de exploración y experimentación con su propia corporalidad. Esta noción de corporalidad desde la disciplina del diseño viene a posibilitar en los estudiantes abrir su mirada al reconocimiento de particularidades, habilidades y experiencias que los hacen únicos, otorgándoles libertad y empoderamiento en el desarrollo de sus proyectos de diseño.

Conclusiones

Se pueden implementar diferentes estrategias mediadas por la corporalidad para potenciar resultados creativos por parte de los estudiantes. En los casos de estudio, se identificaron dos: la exploración de movimientos corporales y el reconocimiento de una particularidad (abordada en el taller). Las dos estrategias se convierten en detonantes hacia la generación de resultados creativos y tienen en común el interés por favorecer en el estudiante dirigir su mirada a su corporalidad.

Se descubre que al implementar la corporalidad los estudiantes descubren aspectos que pueden pasar desapercibidos en su cotidianidad, como un movimiento corporal, su sonrisa, una sensación, una habilidad (aspectos que hacen parte de sí) transformándolos en un insumo en sus procesos de creación de proyectos de diseño. La transformación se origina en la interpretación que el estudiante realice de su corporalidad.

Se identifica que el abordaje de la corporalidad se puede implementar para un proyecto de diseño que se encuentre en marcha, para favorecer la generación de ideas antes no previstas o desde el inicio del proceso creativo hacia la génesis de las mismas. Es elección del docente tomar la decisión frente a la etapa de diseño en la cual decide implementarla.

Se pueden emplear diferentes materiales y recursos en el abordaje de la corporalidad, con el uso de (papeles, marcadores, pinceles, pintura) cuando la meta es la elaboración de una composición gráfica, o recurrir a objetos relacionados con el producto a diseñar, como flores para el diseño de un florero o involucrar la creación de un vestuario, escenografía, sonido cuando el proyecto contempla la presentación ante un público. Así como recurrir al uso de cámaras fotográficas para la captura de movimientos, el empleo de papel calcante para replicar formas realizadas en un papel para nutrir el proceso de creación. Descubriendo así que cada docente decide los recursos y materiales que va a emplear.

Fruto de la investigación se concluye que la concepción de corporalidad de cada persona, de cada estudiante, de cada docente, de cada colectivo, de cada institución es particular, así como la manera de hacerla presente también.

Se pueden implementar diferentes espacios para el abordaje de la corporalidad, como un salón de clases, los pasillos de la universidad, un auditorio, la zona verde. No es una limitante no contar con espacios amplios, lo que es importante es que el estudiante se apropie del espacio en el que va a trabajar. Esta variedad de espacios físicos encontrada en la investigación se convierte en una invitación a explorar diferentes opciones de espacios de trabajo. Incluso aspectos como cambiar la disposición de sillas y mesas de la forma habitual en la que se ubican en un salón de clases. Para escribir sobre las mesas favoreció que los estudiantes que realizaron el taller de exploración-creación se ubicaran en el suelo, ubicando su cuerpo en diferentes posiciones, permitiéndoles explorar y experimentar en relación con su cuerpo, los materiales y la elaboración de su composición.

La estrategia implementada en el taller de hacer pensar a los estudiantes en una parte del cuerpo única, así como proponer diferentes preguntas a responder sobre esa parte de su cuerpo, (formuladas para ampliar el abanico de posibilidades de elección, no decirles el propósito del taller manteniendo la incertidumbre en el paso a paso), darles la oportunidad de ubicarse como lo quisieran en el salón (por lo cual tomaron la iniciativa de trabajar en el suelo) favoreció en ellos empezar a realizar trazos con libertad, materializando en formas, en movimientos sobre el papel lo que llegaba a cada una de sus mentes, expresando lo que sentían (que provenía de su individualidad, de reconocer sus habilidades, sus experiencias, afectos o emociones) todas estas estrategias repercutieron en la generación de propuestas creativas.

Finalmente, se identificó en la investigación desarrollada que abordar la corporalidad en los estudiantes favorece el reconocimiento de particularidades, de características personales repercutiendo de manera positiva en su autoestima al reconocer cualidades de su ser.