

Preguntas acerca de las estrategias de enseñanza en los talleres de diseño

Cómo lograr que los estudiantes adquieran múltiples capacidades



Por D.G. Alina Montanaro,
Coordinadora Académica
Carrera de Diseño Gráfico
y Comunicación Visual

Crítica constructiva o destructiva

Itten, conocido y admirado por casi todos los educadores del diseño, planteaba una serie de lineamientos pedagógicos básicos, entre ellos:

- La ausencia de la crítica ofensiva sobre el trabajo de los alumnos por ser destructiva;
- El respeto al ser humano como fin último de la educación;
- La necesidad de conocer la naturaleza humana como condición esencial del educador al participar en el desarrollo de las potencialidades de un alumno, resaltando la autoestima como una de las más importantes. (Itten, 1964)

¿La autoestima en un sentido estrictamente profesional es una capacidad adquirida? ¿Cuándo un comentario del docente sobre una idea o trabajo de un estudiante puede despertar y cuándo puede desestimar? ¿Sobre qué aspectos/instancias de los trabajos debemos realizar observaciones? Estas y otras cuestiones me pregunto a diario, ya que tenemos la responsabilidad de formar a las futuras generaciones de profesionales en nuestra disciplina. Pero esto es solo el principio, el punto de partida, cuando me pregunto por los sujetos, sus expectativas y su destino personal y profesional.

Cómo construir conocimiento

Afirman los especialistas que la construcción del conocimiento tiene como requisito la interacción. El aprendizaje

se da en una situación de significatividad cognitiva, o sea, cuando se puede pensar qué hacer con lo desconocido en función de los conocimientos previos. En este sentido, podemos considerar a la metodología de enseñanza como un aspecto clave al momento de desplegar estrategias de recuperación e incorporación de conceptos o de contenidos.

Propongamos un caso de análisis simple y supongamos que nuestro programa de estudios tiene una unidad temática que supone los siguientes contenidos:

SIGNO E IMAGEN: Forma, función, significado, idea, formas culturales. Definición de signo. La forma como signo. Sistemas gráficos de signos. Concepto de pregnancia. 1

¿Cómo debería desarrollarse la planificación de la Unidad Temática? ¿Cómo evaluaremos el desempeño y capacidades adquiridas de los estudiantes? ¿Será tal vez en función de un trabajo práctico integrador? ¿Cuál sería la dinámica de las clases? ¿Cuánto tiempo necesitaremos? ¿Qué herramientas brindaremos al estudiante para que enfrente este desafío? ¿Con qué marco teórico trabajaremos?

Cómo evaluar la apropiación de conocimientos y capacidades

¿Será uno de los errores más frecuentes en nuestra disciplina asumir que el único modo de evaluar a los estudiantes es a través de un trabajo práctico (un diseño)?

Teniendo en cuenta el ejemplo supongamos que para transitar esta unidad temática ideamos como instrumento de evaluación un trabajo práctico integrador, como ya es costumbre en nuestra disciplina. Este podría ser un clásico muy ensayado como proponer a los estudiantes la construcción de cuatro signos nuevos que pudieran formar parte de un alfabeto ya existente que les asignáramos. Teniendo en claro

1. Tomado del programa de estudios de una materia de primer año de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual UCES.

que cuándo nuestros estudiantes alcanzan los objetivos en un curso decimos que hemos tenido éxito como educadores, nos cabría programar algunas cuestiones básicas como ser:

- Qué estrategias de enseñanza escogeremos para asegurar que la mayoría de los estudiantes puedan resolver satisfactoriamente este ejercicio que es el instrumento vehiculizador de nuestra evaluación;
- Qué desafíos previos al momento de la evaluación servirán como ejercicios de formación e incorporación de conceptos, si serán estos ejercicios prácticos o de reflexión, entre otras posibilidades;
- Cómo programaremos la secuencia de desafíos durante el transcurso de la unidad temática para que la complejidad de los ensayos vaya en crecimiento;
- Cómo nos aseguraremos de que los estudiantes van comprendiendo y conceptualizando los aciertos y errores de cada desafío.

¿Qué metodología de enseñanza escogeremos en cada caso?

Otras preguntas que valdría la pena hacernos es si la resolución de este ejercicio (evaluación) se volverá protagonista de la interacción del docente con los estudiantes durante el transcurso de toda la unidad temática; si hay experiencias previas (estado del arte) que puedan ser capitalizables para el alumno al momento de abordar un desafío y si podemos intentar enmarcar y sistematizar los encuentros en algún proyecto de investigación para hacer a un lado la añeja concepción de educación meramente reproductiva.

Si volvemos al ejemplo que estamos analizando podemos considerar como una opción válida que los estudiantes incorporen el contenido de esta unidad temática sencillamente estudiando a fondo las formas alfabéticas de varias culturas, reflexionando sobre sus características y particularidades, descubriendo dentro de cada alfabeto rasgos comunes entre los signos así como sustanciales diferencias, analizando las proporciones, etc.

Podríamos dedicarle varias clases al estudio de estas cuestiones. Por ejemplo dedicar una clase por alfabeto (de los ya existentes) y que se dé la interacción de los alumnos con el docente en una actividad de reflexión conjunta de cierta profundidad, donde puedan surgir interrogantes, debates. ¿Podrían los conceptos detallados en el programa ser incorporados efectivamente? ¿Por qué es una certeza que en nuestra disciplina todo se debe aprender a través del hacer?

Existiendo infinidad de estrategias y recursos didácticos, preguntémosnos de una vez y seriamente ¿por qué en diseño gráfico adoptamos una y otra vez una única metodología de

enseñanza indistintamente para impartir diferentes tipos de conocimientos acerca de diferentes tipos de objetos de estudio?

Si analizamos esta cuestión desde el punto de vista estrictamente metodológico, la conclusión a la que arribaron los teóricos de las ciencias de la educación es que “tan importante es que el profesor utilice medios variados de enseñanza, como que los estudiantes aprendan su utilización y empleo en situaciones propias de un desempeño profesional” (García, 2001, pág. 79).

No debemos perder de vista que el método de trabajo también debe entrenarse en la Universidad y este entrenamiento debe ser planificado como una capacidad a formar en los estudiantes. Si abordamos los desafíos siempre enfrentando a los estudiantes al hacer, sin dedicar tiempo suficiente desde la planificación de los cursos al trabajo en las etapas de investigación y reflexión sobre un proyecto, esto será después incorporado por los estudiantes como método propio de trabajo.

Muchos colegas diseñadores que han aprendido con el método de ensayo y error, luego lo reproducen como metodología cuando desarrollan su práctica profesional. La figura del profesor es asumida por el comitente de turno a quien se le adjudica la última palabra y funciona como guía y como evaluador. Ese profesional que no tiene criterio o que no puede brindar argumentos válidos para respaldar sus ideas genera un registro en los otros de que los diseñadores somos algo así como un instrumento para dar forma a ideas o estrategias ajenas; que un resultado gráfico no deviene de un proceso intelectual; que el ensayo es el camino hacia el éxito; que un primer resultado debe necesariamente ser descartado o reformulado. En realidad si aspiramos a que nuestra disciplina sea considerada tan científica como otras ciencias sociales, deberíamos estar despertando en nuestros estudiantes múltiples capacidades orientadas hacia perfiles de estrategias de la comunicación visual.

Si pensamos en la metodología de enseñanza que se ha instaurado en los talleres de diseño como ejercicio para el estudiante en su camino para formar capacidades instrumentales podríamos pensar que es un acierto. Pero no debemos perder de vista que esa capacidad es apenas una de muchas que debemos formar.

¿Cómo capacitamos a nuestros estudiantes para que adquieran una metodología de trabajo reflexivo en un proyecto de diseño? Una metodología que les sea propia –y no como una fórmula, sino que sea adaptativa- que no sea un mero modelo transferido a los aprendices para que se lo apropien? ¿Qué modelo de profesional les estamos ofreciendo?

¿Con qué insumos y recursos deberían contar los estudiantes para abordar un desafío?

Sigamos analizando: En el caso de que el único insumo para los estudiantes hubiera sido una única clase teórica, algunos apuntes que abordan el tema tangencialmente y las correcciones sobre su trabajo práctico (instrumento de la evaluación) y el de sus compañeros ¿Todos los estudiantes que superaran la evaluación realmente habrán comprendido en profundidad el contenido de la unidad temática y en función de ello pudieron plasmarlo en un trabajo práctico? (o sea crear algo nuevo en un contexto ya dado) ¿Cuál sería la tasa de promoción del curso? ¿Acaso pudiera haber casos de estudiantes que a través del ensayo y error en algún momento llegaron a algo que pudo ser acertado?

¿No será razonable imaginar que recién luego de reflexionar sobre los signos alfabéticos existentes unas cuantas jornadas en conjunto con los docentes, los alumnos estarían apenas capacitados como para elaborar conclusiones que les permitirían establecer reglas y parámetros para planificar una propuesta de signos propios?

De mediar suficientes ejercicios de reflexión y ensayos previos al trabajo integrador (de ejecución, secuenciados y de complejidad creciente) ¿Podría ser posible que un estudiante resolviera satisfactoriamente el desafío de crear nuevos signos en un tiempo considerablemente corto, como ser quizás unas cuantas horas? Me animo a pensar que quizás sí.

Para los ejercicios de reflexión preliminar el docente podría ofrecer a los alumnos guías para que estos aborden el análisis de los signos, instrumentos que pondrían en cauce la búsqueda y harían hincapié sobre los aspectos relevantes a ser tenidos en cuenta al momento de la indagación.

Mies Van der Rohe (uno de los directores de la Escuela de la Bauhaus) ya lo comprendía así, pues sus clases se impartían en tres niveles, siendo necesario alcanzar los dos primeros (reflexivos y de aproximación al problema) para abordar recién el proceso de diseño en el tercer nivel (proyectual). Estas clases del taller de arquitectura partían de la teoría acerca de los conocimientos básicos sobre la construcción y materiales, entre otras y estaban a cargo de ingenieros y profesores. En un segundo nivel se encontraban las clases del arquitecto y urbanista Ludwig Hilberseimer en las que se planteaban problemas teóricos de la construcción. Recién luego los estudiantes pasaban a proyectar guiados por Van

der Rohe. (Satué, 2002)

¿Cuál es un óptimo grado de dificultad?

“Recordemos que la experiencia del aprendizaje debe tener un cierto grado de dificultad –algún grado de novedad- pero una globalidad adecuada (ni un desafío muy sencillo, ni uno muy complejo) para poder motivar al alumno, pues este grado de dificultad –acorde a sus conocimientos previos- es el que produce el conflicto cognitivo (Piaget) que convoca a una acción. Si el desafío no existe -porque todo es conocido por el alumno- no hay aprendizaje pues no hay movimiento de las estructuras cognitivas en el sujeto; pero si el desafío es muy ambicioso –si todo o casi todo es novedad- no hay problema ni conflicto cognitivo, entonces el aprendiz no encuentra el punto de partida, se paraliza o acciona sin sentido” (Pozo Muncio, 1999, pág. 67).

Para los estudiantes, cada desafío es diferente al anterior que han enfrentado y por tanto siempre hay algún grado de novedad, así como luego se dará en la práctica profesional. Un punto a tener en cuenta, que parecería una obviedad pero a veces se pasa por alto, es que una unidad temática es parte de un programa de una asignatura; que ese programa tiene como finalidad la aproximación analítica a un objeto de estudio y que esa asignatura es parte de un plan de estudios.

En este sentido ¿qué podría aportarnos el conocimiento de los programas de los niveles anteriores? ¿qué podría aportarnos el conocimiento acerca del perfil de graduado que la institución planifica formar? ¿cuánto podría sumar ensayar la investigación al aula?

■ Alina Montanaro

Bibliografía:

Camilloni, Alicia: “La calidad de los programas de evaluación y de los instrumentos que la integran”. En Camilloni, Alicia; Celman, Susana y otros (1998): *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

Carlino, Paula (2005): *Escribir, leer y aprender en la univer-*

4 de septiembre de 2012 en UCES Conferencia: Especialización en Diseño Tipográfico

sidad. Una introducción a la alfabetización académica. Editorial Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.

Celman, Susana: “¿Es posible mejorar la evaluación y transformarla en herramienta de conocimiento?”. En Camilloni, Alicia; Celman, Susana y otros (1998): *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

García, Carlos Marcelo (2001): *El proyecto docente: una ocasión para aprender*. Universidad de Sevilla.

Meggs, Philip (1991): *Historia del diseño gráfico*. Editorial Trillas. México.

Satué, Enric (2002): *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Editorial Alianza.

Pozo Municio, Ignacio (1999): *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Editorial Alianza.

Teare, Richard; Sandelands, Eric; Davies, David (2002): *Organizaciones que aprenden y formación virtual*. Editorial Gedisa, Barcelona.

Ana Sanfelippo presentará *Almendra*, una tipografía diseñada para ediciones literarias para niños y jóvenes, de fuerte carga expresiva y con un programa tipográfico particular.

Sol Matas presentará *Bitter*, una tipografía para lectura de textos extensos en libros electrónicos, por lo tanto basada en una investigación sobre el soporte y las condiciones de lectura.

Nicolás Silva hará lo propio con *Poly*, una tipografía diseñada para escribir de modo óptimo textos largos en Wayuunaiki (lengua originaria hablada en Venezuela y Colombia), teniendo en cuenta sus características lingüísticas.

Auditorio de UCES de Paraguay 1338, tercer subsuelo, 9.15 hs.

Está dirigido a estudiantes de diseño y a todos aquellos interesados en el diseño tipográfico.

Organiza: UCES

Facultad de Ciencias de la Comunicación:
Lic. Rut Vieytes
Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual: Coordinadora DG Alina Montanaro
DG Betina Naab: Docente titular de Tipografía Experimental.

PREMIOS

UCES FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION
Lic. Rut Vieytes

CARRERA DE RELACIONES PUBLICAS
DIRECTORA: ALICIA DEL CARRIL

Felicitemos a María Eugenia Carracedo, alumna de 1er. año de la Licenciatura en Relaciones Públicas en UCES Centro, por ser la ganadora del Mindfire Challenge de la consultora Ketchum, con su idea “I Remember”.

