

LA ADAPTABILIDAD COMO BASE DE LA INNOVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL DISEÑO GRÁFICO

Cristina Marmolejo

Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas

Este documento es el aporte a través de la experiencia de la Escuela de Diseño gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas sobre la Adaptabilidad como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Diseño Gráfico.

Se invita a la reflexión partiendo de la realidad evolutiva de las instituciones de educación superior (desde la perspectiva de los requerimientos de la sociedad actual), tomando como referencia a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, su estructura administrativa, así como el paradigma pedagógico ignaciano que plantea: “el modo nuestro de proceder” en educación.

Las estrategias pedagógicas deben ir orientadas hacia las particularidades de cada disciplina, para cumplir con el propósito de excelencia académica. Por lo tanto, se plantea a la Adaptabilidad desde la perspectiva educativa como la capacidad de desarrollar programas curriculares dinamizados por el medio en que se desenvuelve y que influye directamente sobre las competencias del alumno para garantizar los logros de aprendizaje.

Por otro lado la Innovación se expresa en dos dimensiones: como estrategia didáctica y como competencia. En la primera dimensión se refiere a todo mecanismo que lleve a la generación y asimilación del conocimiento; consecuentemente el estudiante ganará la habilidad de concebir soluciones innovadoras. Consecuentemente, cuando se conoce la realidad del entorno y los instrumentos para desarrollar una posible solución a las problemáticas planteadas, el factor clave es la Adaptación en cuyo proceso y aplicación propenderá a soluciones innovadoras.

Posteriormente se describen tres fases de aplicación de dicha teoría en la escuela de Diseño Gráfico de la PUCESE, la Adaptabilidad en el campo ocupacional las líneas de investigación y conclusiones al respecto.

INTRODUCCIÓN

Las instituciones de educación superior evolucionan constantemente para poder cumplir con las necesidades de una sociedad cada vez más exigente, a medida que el conocimiento y sus diversas aplicaciones se globalizan.

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador, localizada en Quito, se estructura de manera regional a través del Sistema Nacional de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador SINAPUCE, como una red de sedes ubicadas en las ciudades de Esmeraldas (PUCESE), Santo Domingo (PUCESD), Ambato (PUCESA), Ibarra (PUCESI) y Manabí.

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe estructurarse de tal manera que permita la excelencia en la preparación del individuo, partiendo de bases sólidas en los primeros niveles, hasta el perfil profesional ofertado a nivel superior. La PUCE tiene como modelo educativo al paradigma pedagógico ignaciano, que según el diccionario de espiritualidad Ignaciana se describe como “modo nuestro de proceder” en educación.

El proceso de acreditación de carreras, implementado por el gobierno ecuatoriano vigente, es una forma de valorar la calidad de la Educación superior, no obstante, es necesario que cada Institución Educativa, además de aplicar los estándares establecidos para llegar a la calidad en la educación superior, deban aportar con estrategias afines a su realidad y contexto.

Las estrategias pedagógicas deben ir orientadas hacia las particularidades de cada disciplina, para cumplir con el propósito de excelencia académica. En el caso específico de la carrera del Diseño Gráfico,

el estudiante debe tener la capacidad de generar soluciones comunicacionales a través de imágenes o composiciones simbólicas que logren comunicar conceptos, promover ideas, llevar a la reflexión y persuadir al receptor para tomar acción sobre un producto/servicio. Las Universidades deben proveer de la infraestructura, mecanismos e instrumentos para el cumplimiento de dicho propósito. Sin embargo, la realidad de cada institución educativa es distinta.

Esta ponencia propone a la Adaptabilidad desde la definición más esencial como base para la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño Gráfico, desde la perspectiva de la Escuela de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas (PUCESE).

GENERALIDADES CONCEPTUALES

La definición más elemental sobre Adaptabilidad expresa que es la capacidad de acomodarse a un nuevo medio o situación. Desde el punto de vista educativo, se entendería entonces a la Adaptabilidad como la capacidad de desarrollar programas curriculares dinamizados por los requerimientos de un entorno que constante evolución y se basa en las competencias para garantizar los logros de aprendizaje.

Si se profundiza a la esencia de la educación dada por el conocimiento, es imprescindible mencionar a la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget¹ que describe a la Adaptación como la tendencia innata de todos los seres humanos a adaptarnos al entorno. Esta tendencia se produce a través de dos procesos: la asimilación y la acomodación, que se complementan entre sí.

Por otro lado, el término Innovación se refiere a cambiar algo introduciendo el atributo de lo novedoso, convertido al ámbito educativo, la innovación se expresa en dos dimensiones: como estrategia didáctica y como competencia. En la primera dimensión se refiere a todo mecanismo que lleve a la generación y asimilación del conocimiento; consecuentemente el estudiante ganará la habilidad de concebir soluciones innovadoras.

Entonces, por asociación se pretende afirmar que, al plantear la problemática, si el ente se adapta al contexto, la solución propuesta será una idea nueva o la renovación de la ya existente. Desde otra óptica, cuando se conoce la realidad del entorno y los instrumentos para desarrollar una posible solución, el factor clave es la Adaptación para consecuentemente propender al resultado innovador.

Todos quienes hacen parte del proceso educativo, son vitales para el efectivo desempeño la actividad académica. En este sentido, el docente juega un papel fundamental, por ser el agente que imparte conocimiento. Tanto es así, que la UNESCO en la Declaración Mundial sobre la educación Superior en el siglo XXI, Visión y Acción, enumera varias acciones encaminadas al papel que debe cumplir el docente innovador y son:

- Anticipar la pertinencia de los aprendizajes
- Gestionar y facilitar los aprendizajes
- Evaluar Competencias
- Crear ambientes para el aprendizaje
- Diseñar nuevos ambientes para el aprendizaje
- Formar parte de grupos inter y multidisciplinares
- Generar nuevos conocimientos
- Participar en el diseño curricular, en la definición de competencias, en la operación del currículum y ser corresponsable de su evaluación
- Desarrollar habilidades para el diseño y producción de recursos para el aprendizaje autogestivo y colaborativo

¹ Jean Piaget (1896-1980), de nacionalidad suiza, es uno de las figuras más notables de la psicología evolutiva (teoría cognitiva y de la epistemología del siglo XX).

EXPERIENCIA APLICATIVA DE LA ADAPTABILIDAD EN LA PUCESE

Dejando de lado la teoría se da inicio a explicar casos puntuales de Adaptabilidad aplicados en la Escuela de Diseño Gráfico de la PUCESE.

Primera Fase: Preparación del syllabus

Todo proceso bien estructurado debe tener una planeación. El syllabus es el plan de clase del docente, donde se configuran los contenidos, objetivos, resultados del aprendizaje, estrategias didácticas, metodologías, recursos, evaluación y bibliografía específica de la materia.

En esta fase, la Adaptabilidad consiste en que el docente _a pesar de que debe seguir un formato_ tiene la posibilidad de crear sus propias estrategias, analizando en primera instancia la realidad, desde la perspectiva actitudinal del estudiante (entorno cultural), hasta la infraestructura, herramientas y demás componentes de los que se valdrá para llevar a cabo el trabajo de clase. Como resultado de la Adaptabilidad en esta etapa, se obtienen tácticas pedagógicas "fuera de la caja", es decir, propuestas que rompen esquemas propios de la clase convencional, que a la larga no es otra cosa más que la Innovación.

Segunda Fase: El trabajo de clase

Una forma práctica de presentar esta fase es a través de la experiencia de clase. Por ejemplo, en el Taller de diseño I, el docente requiere capacitar al grupo de estudiantes sobre las técnicas básicas de ilustración tridimensional, por medio de la aplicación de luces y sombras. La convencionalidad propone en primer lugar al laboratorio de dibujo como el espacio de trabajo. La clase se estructura en dos secciones, la primera consiste en la clase magistral, donde el docente instruye sobre lo que requieren hacer para dar la sensación de volumen en un objeto, y la fase final donde los estudiantes proceden a replicar lo mostrado inicialmente. Esta actividad está apoyada por material bibliográfico, que generalmente los estudiantes leen superficialmente, debido a que en la mayoría de los casos, les parece poco interesante, especialmente cuando de información técnica se trata.

La realidad de la PUCESE, en cuanto a la infraestructura no es muy alentadora, el laboratorio de dibujo posee un espacio de trabajo limitado, y la iluminación no es muy conveniente, entonces el docente debe adaptarse a estas condiciones, para ello solicita a cada estudiante llevar linternas y plastilina además del lápiz y papel. El docente da instrucciones a los estudiantes para crear objetos volumétricos básicos con la plastilina (esfera, cubo, cono), luego procede a iluminar los objetos, para conocer la acción de la fuente de luz (la linterna) sobre un objeto (la plastilina modelada). Posteriormente plantea varias interrogantes que el estudiante debe responder:

- ¿Cómo se representa el volumen en un objeto cuya fuente de luz está ubicada de manera perpendicular y relativamente cerca(o lejos) de objeto?
- ¿Cómo se representa el volumen cuando la fuente de luz está ubicada de manera angular?
- ¿Cómo se generan las áreas de luz y las de sombra sobre el objeto?
- ¿Qué ocurre con la sombra proyectada en la superficie?

La clase se desarrolla de manera experimental, de tal manera que cada estudiante asimila información en base a su propia experiencia.

El siguiente paso consiste en crear un informe con la representación gráfica de cada "descubrimiento", para finalmente reforzar lo aprendido con las conclusiones del grupo, las afirmaciones del docente y el material bibliográfico.

Tercera Fase: Evaluación Cooperativa

Debido a la naturaleza interdisciplinaria de algunas materias, el trabajo cooperativo es una estrategia común al momento de desarrollar proyectos de investigación. Es habitual realizar exposiciones ante un panel compuesto por varios docentes. Dependiendo de la naturaleza de la propuesta, el panel de

evaluadores (al estilo reality show) suele estar conformado por docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, docentes de otras carreras (por ejemplo de Administración de empresas, Ciencias de la Educación, etc.), estudiantes de diseño de niveles superiores o de otras especialidades. El propósito es que el panel colabora en el proceso de evaluación. Obviamente el docente a cargo de la materia es quien tiene mayor peso al momento de asignar el puntaje, pero la evaluación del panel influye en gran medida. Este estilo de evaluación suele ser algo fuerte para los estudiantes, ya que se sienten bajo mucha presión, pero la Adaptabilidad genera en ellos habilidades para cumplir con los requerimientos de panel. Es importante aclarar que esta modalidad no es aplicable a todas las materias, sin embargo constituye una estrategia innovadora que aporta enormemente a las competencias del estudiante.

Adaptabilidad en el campo ocupacional

Una de las particularidades de la Escuela de diseño gráfico de la PUCESE, es el trabajo colaborativo con distintas instancias internas y externas a la institución. En este punto es donde se aplica la adaptabilidad en su máxima expresión, debido al reciente “descubrimiento” de la importancia de la imagen y los productos gráficos para cualquier actividad. Uno de los pilares fundamentales de trabajo de la EDG, es dar solución a cualquier problemática a través de la comunicación visual, con la producción de investigaciones o el desarrollo de productos gráficos. Dichas soluciones están enmarcadas en las 4 líneas de investigación principales con sus respectivas temáticas, como se presenta en la siguiente tabla:

Líneas de Investigación	Temas principales
Comunicación visual	a) Representación gráfica de conceptos y su efectividad en el proceso de comunicación
	b) Estudios de color y su influencia en la comunicación visual
	c) Psicología de las formas y su aporte en la percepción visual
	d) Estudio de las formas y colores en las manifestaciones étnico culturales de los pueblos
Producción grafica	a) Métodos de trabajo para la producción de soluciones gráficas tangibles
	b) Métodos de trabajo para la producción de soluciones gráficas virtuales
	c) Nuevas propuestas de soluciones gráficas orientadas a las Tics (Tecnología de la información y la comunicación)
	d) La innovación en la producción gráfica adaptada a la realidad del medio
Eco diseño	a) Producción de papel reciclado
	b) Soluciones gráficas virtuales como alternativa ecológica
	c) Estudios para la reducción de desperdicios en la producción grafica
	d) Estudios para la creación de pigmentos a base de productos naturales destinados a la producción grafica

La realidad local de la provincia de Esmeraldas, implica la carencia de producción industrial o comercial. Por otro lado, el área turística en sus diversas clasificaciones, da lugar a necesidades de comunicación visual con características muy puntuales, relacionadas a la riqueza cultural de la región. En el desarrollo mismo de la actividad universitaria se generan actividades que requieren de una solución aportada por los diseñadores gráficos.

CONCLUSIÓN

- En la naturaleza, todo aquello que no evoluciona, tiende a desaparecer, lo mismo ocurre en la educación superior, los paradigmas pedagógicos carecen de validez, si no se adaptan a los nuevos requerimientos de la sociedad moderna.
- En fundamental entender que la Adaptabilidad es innata de todos los seres humanos, por la tendencia natural de adaptación al entorno y para que se cumpla debe pasar por dos procesos complementarios entre sí: La asimilación y la acomodación.
- la innovación desde la perspectiva educativa, se expresa en dos dimensiones: como estrategia didáctica y como competencia. En la primera dimensión se refiere a todo mecanismo que lleve a la generación y asimilación del conocimiento; consecuentemente el estudiante ganará la habilidad de concebir soluciones innovadoras.
- Cuando se conoce la realidad del entorno y los instrumentos para desarrollar una posible solución, la Adaptabilidad constituye el factor clave para propender a la creación de soluciones innovadoras.

DISEÑO DE MODAS MULTIDISCIPLINAR – NUEVO ENFOQUE EDUCATIVO

SILVANA MARIELA GARCIA VARELA

CEAM – CENTRO DE ALTOS ESTUDIOS DE LA MODA

El mundo de la moda, está en constante cambio. La comunicación evoluciona a corolario de las nuevas tecnologías. Un diseñador es un comunicador, capaz de adaptarse a las nuevas tendencias globales comunicativas y tecnológicas. Para ello, la formación integral en diseño de modas, conjuga y combina diferentes áreas de especialización y acción directa, que no solo se enfocan en la industria productiva textil, sino también en los medios masivos de comunicación y las asesorías personalizadas. Un diseñador de modas es ahora un profesional multidisciplinar que ejerce un rol comunicativo protagónico en la sociedad y logra ejecutar su coaccionar en diferentes campos de acción directa.

La escena del diseño mundial, exige nuevas tendencias de diferenciación, las cuales implican un alto grado de desarrollo conceptual, tecnológico, productivo, estético y empresarial. Forjando la inmediata necesidad de contemplar todas estas áreas en la formación académica de un diseñador de modas, otorgándole las herramientas técnicas necesarias para el desarrollo profesional.

Se debe establecer competencias, metodologías didácticas, actividades y aplicaciones concretas para que el la formación pueda llevarse a cabo bajo estos parámetros, garantizando el aprendizaje y la futura aplicación profesional de los estudiantes.

EXPERIMENTACIÓN E INNOVACIÓN CON MATERIALES Y REPRODUCCIONES

David Azpurgua de Luis¹

Dpt. de producto, ESDIR (Escuela Superior de Diseño de la Rioja), España

Los procesos pueden constituir una fuente importante de recursos creativos en la elaboración de ideas, maquetas y prototipos. En este sentido, los materiales han trazado nuestro pasado, configuran nuestro presente, y de forma más concreta, esbozan nuestro futuro. En definitiva, abren el camino a nuevos productos y relaciones con el entorno natural y artificial. En el ámbito educativo y en otros profesionales, el propósito que precede a la creación y experimentación con un material, es descubrir nuevas propiedades y crear diversas aplicaciones; logrando una mayor eficacia en todo su ciclo de vida.

A lo largo de la historia y mayormente en la actualidad, debido a la gran variedad de materiales existentes en el mercado, la <selección adecuada> del mismo, ha sido y es una decisión fundamental en el proyecto, lo cual determina su posible éxito. En este proceso, la inquietud del diseñador puede radicar en conocer los materiales innovadores, recién incorporados al mercado, como los empleados en otros sectores productivos; sin embargo, también debe conectar estos conocimientos con las tecnologías más populares o innovadoras, especialmente para saber cuales pueden ser los beneficios y aportaciones que tales procesos incorporan a la creación de nuestro *entorno artificial*.

Los procesos artesanales han evolucionado, introduciendo y adaptándose a los cambios tecnológicos y materiales de cada época, pero también explorando nuevos paradigmas. Dicha vitalidad y dinamismo resurgen en momentos de cambio social como un modo de producción y consumo personalizado, diverso del modelo dominante.

En esta ponencia deseamos exponer los resultados obtenidos en diferentes experiencias realizadas con látex revultex y termowax, materias empleadas en el ámbito pedagógico, y que enriquecen el papel de los procesos artesanales de vaciado, y su capacidad para innovar dentro de la tradición. En definitiva, deseamos aunar la cultura del proceso (propia de la artesanía) y la cultura del proyecto (propia del diseño), para presentar una forma transdisciplinar de entender la creación de formas y objetos.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS DOCUMENTALES

VV.AA. (2011): *Diseñando con las manos: proyecto y proceso en la artesanía del S.XXI*, Madrid, Fundesarte.

Hudson, J. (2011): *Process: 50 product design from concept to manufacture*, UK, Laurence King.

Navarro Lizandra, J. (2002): *Maquetas, modelos y moldes: materiales y técnicas para dar forma a las ideas*, Castelló de la Plana, Universitat Jaume I.

¹ elazpurgua@hotmail.com

Taller en Línea / Área de Diseño Santo Tomás

El Área de Diseño Santo Tomás posee 8 sedes a nivel nacional donde se dicta la carrera de Diseño Gráfico, este escenario nos ha llevado a crear un innovador soporte académico, articulado y académicamente regular de los talleres.

“Taller en Línea”, es una idea que consiste en compartir a Nivel Nacional las diversas etapas de un mismo ejercicio a través de Internet o intranet. Esto permite que profesores y alumnos puedan ver y comentar las etapas del desarrollo que cada sede va realizando del ejercicio.

El ejercicio aporta una multiplicación de beneficios en el taller tradicional, siendo el sustantivo aumento de los profesores y de alternativas para la solución de un mismo problema, la diversificación de los comentarios y opiniones los primeros impactos para los estudiantes y en consecuencia para el taller. Esta actividad enriquece la formación de las competencias de los alumnos incorporando desde el primer año trabajo en equipo, uso del lenguaje y desarrollo creativo de las TIC aplicada al Diseño.

EL ESTUDIANTE SE TRANSFORMA EN UN ENTE ACTIVO Y VITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Mediante el método de observación, los alumnos analizan su entorno, reflexionan sobre los aspectos del individuo, su cultura y su propia percepción, una percepción viva y puesta en el movimiento.

El Taller colecciona miradas, fragmentos del mapa visual de su cotidiano urbano o rural, calles, transeúntes, rostros, actos y ritos, texturas, horizontes, tamaños, proporciones y formas; para luego ver sus actos, lo relevante de nuestro mundo donde suceden variados entornos, con ritos y culturas tan definidas, que probablemente, se harían evidentes si abruptamente nuestros estudiantes de Santiago amanecieran sin previo aviso en otra ciudad del norte o viceversa; esa sorpresa, la ruptura de lo esperado, desestabilizaría los consensos cotidianos con que nuestro sentido común ha generalizado, de lo conceptual a la realidad.

La inteligencia sensible, que buscamos estimular en nuestros estudiantes, requiere de un estado de alerta constante, que permita permanecer en el asombro de lo sensible. Asombro que de algún modo viene a redimir para la conciencia los valores puramente perceptuales, recuperando sólo una imagen, situándola entre paréntesis, para reflexionar sobre ella y poder comprender cómo los materiales de la visualidad se acoplan y entrelazan; de tal modo que ante nuestros ojos comparezca el mundo de esa particular y única manera, en imágenes que no son la realidad, sino lo de visible que ésta posee.

En la práctica del ejercicio, cada estudiante diseña imágenes, con las cuales expuso la esencia emocional (según su propio estudio, observación) del cotidiano según el tema abordado, con ello, la plataforma digital, registra etapa a etapa, lo que constituye un fragmento de un “emocionario”, construido desde la particular mirada del diseño.

Las técnicas y tecnologías utilizadas para estas construcciones, obedecieron al fundamento particular de cada estudiante, por lo cual estas construcciones son realizadas a través de técnicas manuales y artificios tecnológicos como la fotografía y diversos recursos digitales.

<http://pueblosoriginariosentaller.blogspot.com/>

<https://www.facebook.com/TallerAlterEgo2013>

EVOLUCIÓN DEL MODELO PEDAGÓGICO PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO INDUSTRIAL A ESTUDIANTES DE SEGUNDO CICLO DE LA CARRERA EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

Gabriel Barrero Tapias*¹

*Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

El programa de Diseño Industrial en la Pontificia Universidad Javeriana, posee una trayectoria de treinta y seis años. En ese periodo de tiempo, son muchas las Experiencias Formativas que ha llevado a cabo. Resulta de particular interés presentar con ocasión del 5° Encuentro BID de Centros de Enseñanza del Diseño, el modelo pedagógico que aplica para la enseñanza del diseño industrial en el segundo ciclo de la carrera, una de sus más significativas Experiencias Formativas..

Este modelo pedagógico para la enseñanza del diseño industrial, característico del programa, ha tenido significativas evoluciones resultado de la reflexión sobre la práctica misma de la enseñanza del diseño industrial y las formas de construir conocimiento en diseño.

El modelo pedagógico hace parte de la asignatura proyecto de diseño industrial la cual hace parte del núcleo de formación fundamental del programa. Este modelo pedagógico ha llevado a comprender el proyecto de diseño industrial como un dispositivo cognitivo, lo cual facilita en el aula la realización de actividades de investigación formativa y la articulación de procesos de emprendimiento, transformación social, innovación, y sustentabilidad, como ámbitos propios del diseño industrial.

LA LETRA CON TINTA ENTRA. EL TALLER DE COMPOSICIÓN CON TIPOS DE PLOMO APLICADO A LA DIDÁCTICA DE LA TIPOGRAFÍA.

Roberto Gamonal Arroyo
Istituto Europeo di Design

Aunque las nuevas tecnologías y los sistemas de autoedición han desplazado a los tipos móviles de todas las imprentas comerciales hasta prácticamente la extinción total, hoy en día existe un renacimiento de la composición e impresión tipográfica. La incorporación de esta técnica tan antigua desarrollada por Gutenberg a la enseñanza de la Tipografía actual resulta muy provechosa para los alumnos y alumnas que estudian Diseño Gráfico y en materias en las que la tipografía es imprescindible como el Diseño Editorial.

Siendo conscientes de su poder didáctico, hemos desarrollado desde el 2009 diversos talleres de composición en plomo dentro de las asignaturas de tipografía y diseño editorial como complemento a la enseñanza tanto de grado como de posgrado. Los resultados obtenidos en estos *workshops* no inciden en la calidad de la impresión con tipos móviles, sino en el desarrollo de lo que podríamos denominar “sensibilidad tipográfica” en los alumnos. Es decir, en un mejor tratamiento, una aplicación más correcta y un trabajo con mayor detalle y cuidado de la tipografía.

Tras experimentar con estas técnicas antiguas y comprender el sistema tipográfico con el que se han trabajado los cinco últimos siglos, los alumnos proyectan con una mayor apreciación y sensibilidad en el ordenador.

A lo largo de esta ponencia explicaremos cómo se desarrolla el taller de composición con tipos de plomo y mostraremos algunos de los resultados.

DIDÁCTICA PARA DISEÑO EN LA FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN Y COMUNICACIÓN.

Carmen Lucía Vargas Mayo. D.I. Esp. Docencia Universitaria.

Universidad del Bosque.

Se presenta la experiencia del Ciclo Básico de formación en el programa Diseño Industrial en la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación Universidad El Bosque en diseño de secuencias didácticas bajo la metodología constructivista en las que se favorece la estructuración del conocimiento a partir de la caracterización de competencias, la ejecución de operaciones mentales y la formulación de problemas a para ser resueltos por medio de dinámicas de diseño colaborativo.

Ya que los procesos de formación en el ámbito de aplicación práctica deben darse como una cadena de situaciones efectivas y con resultados inmediatos que evidencian el nivel de conocimiento y las habilidades que logra ejecutar un estudiante, se plantean posibilidades de exploración académica para el diseño de entornos de aprendizaje coherentes con otras formas de aprender y enseñar a pensar en el diseño, generando estrategias e instrumentos, didácticos para guiar la formación de los futuros profesionales. Este trabajo busca la producción de instrumentos guía cuya función sea aportar al mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje, ligados con los recursos educativos que apuntan a formación para el trabajo; igualmente, contempla específicamente garantizar ambientes idóneos para estudiantes y profesores, dentro de los cuales el aprendizaje inclusivo permita trabajar por medio del entrenamiento vocacional, el trabajo práctico y las actividades de comprobación y verificación en la construcción de los programas de formación grupal e individual conducentes a facilitar sus dinámicas con la aplicación de técnicas centradas en el desarrollo de relaciones entre el profesor y sus estudiantes y enfocándose en sus metas de aprendizaje, su estilo de aprendizaje y el contexto de aprendizaje en que se escenifica todo.¹

De esta manera, se plantea el diseño de la didáctica para beneficiar el trabajo tanto individual (etapa inicial) para permitir la comprensión y apropiación de los conocimientos fundamentales, como el trabajo en equipos (responsabilidad y construcción conjunta) para establecer espacios de comunicación de diseño y redes de trabajo integrado que garanticen mejores experiencias de aprendizaje y la prolongación de la misma en otros ámbitos de diseño.

Dado lo anterior, el proyecto aporta elementos para fortalecer la creación de metodologías diferentes a las hasta ahora utilizadas en la formación tradicional en la facultad de Diseño, porque vincula acciones de conducción y de instrucción de la formación profesional con estrategias diferentes para la enseñanza vocacional de manera que aporta a la formación y capacitación de docentes con base en los lineamientos conceptuales generales para el diseño de recursos de enseñanza - aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo con acciones formativas para apoyar el aprendizaje de los individuos.

Lo que persigue el planteamiento de una nueva visión de la enseñanza para del diseño y el fortalecimiento de los procesos mentales creativos, es evidenciar los comportamientos no tenidos en cuenta como herramienta funcional para activar el aprendizaje y la aproximación al conocimiento y convertirlos en instrumentos para su construcción asociado integralmente a la persona que aprende. Es importante que los procesos que se planteen recurran a aspectos sensibles tanto en su construcción, como en la manera de implementar la

¹ TAADES401A (Facilitar el aprendizaje individual) Training and Assessment Training Package, Diploma of training and assessment. Box Hill Institute, Melbourne, Australia 2005

información obtenida; así, es posible impactar no solo en el aspecto técnico de un saber, sino en la estructura mental de quien se está formando para ser diseñador.

Las propuestas planteadas han sido pensadas para entornos de enseñanza - aprendizaje que puedan ser vistos desde diferentes perspectivas, con la mentalidad dispuesta a encontrar no una, sino muchas rutas para resolver el problema de la educación en temas de creación, administración de recursos mentales y solución de problemas de conformación para personas que ingresan al mundo del diseño.

Por medio de esta reflexión se espera dar herramientas metodológicas y proponer recursos didácticos cuyo fin sea incentivar la capacidad creadora, por un lado de los profesores que necesitan renovarse en su discurso y en sus acciones de guía y por otro, de los estudiantes que están expuestos a muchos estímulos inasibles que se pueden convertir en su fuente de inspiración para procesos creativos futuros.

El conocimiento de las cosas posibilita el ejercicio de cambiarlas, re organizarlas, re componerlas, re formularlas y mejorarlas, así como dice Csikszentmihalyi, cuando rescata la importancia de la confrontación “entre los significados pre existentes y los que se elaboran o emergen durante el proceso, es allí donde se conectan significados propios y se ensancha el marco de las acciones y se puede teorizar sobre ello”²

Entonces, la indagación de la didáctica, la metodología y la evaluación de cara al fenómeno creativo que convoca la experimentación y la búsqueda de estrategias definidas, permite prefigurar espacios genéricos de experimentación en enseñanza que pueden ser réplica en otros momentos, con otras intenciones y dirigidos a otros participantes. Si se entiende esto como una oportunidad de enfrentarse cada vez a experiencias de creación, estaría más cercana, la participación de las personas que aprenden porque desde su emocionalidad, sus actos y su conocimiento, la movilización de lo cognitivo abre paso al uso de la imaginación y el desarrollo de habilidades comunicativas y fácticas e invita a los estudiantes a integrarse a las dinámicas de clase de manera autónoma y comprometida.

Igualmente, el aporte que se hace al proyecto educativo con herramientas de origen técnico, lejos de desconocer los procedimientos de creación, permite establecer un repertorio de las diferentes maneras de preguntar e indagar sobre éste y su contexto de acción, en lo que ocupa la relación profesor – estudiante – conocimiento y permite profundizar en las acciones del primero con una visión crítica de sí mismo y de su compromiso con la formación. La construcción de diálogos que resultan de este ejercicio ofrece nuevas oportunidades de entender la enseñanza como un esquema multidireccional, complejo y enriquecedor.

² CSIKSZENTMIHALYI Mihaly Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento a la invención. 1984. Editorial Paidós Barcelona. pág. 21

DISEÑO ESTRATÉGICO: UNA NUEVA MIRADA DEL DISEÑO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Marisela Avalos Ventura*¹

*Departamento de Diseño Estratégico, Instituto Especializado de Educación Superior,
Escuela de Comunicación Mónica Herrera, El Salvador.

El diseño surge de la búsqueda de soluciones a las necesidades del ser humano. Sin embargo, la disciplina del diseño ha sido subestimada pues su valoración se ha limitado a la creación de objetos y comunicación que sean funcionales y estéticamente agradables. Esta visión ha ido evolucionando en la medida en que significativas propuestas de diseño se han ido permeando en las actividades cotidianas de las sociedades. Hoy en día el diseño va más allá de la producción de objetos tangibles, su impacto se ha hecho sentir en una amplia variedad de experiencias, servicios, procesos, estrategias; modificando contextos de forma positiva. Creemos que esta nueva mirada del diseño, podría beneficiar el contexto de El Salvador, que necesita de profesionales que respondan eficazmente a la demanda de soluciones para sus numerosas problemáticas.

Con esta visión en mente, la Escuela de Comunicación Mónica Herrera crea la propuesta de la carrera de **Diseño Estratégico** formulada con base a competencias, enfoque que refuerza la dimensión reflexiva y crítica del aprendizaje significativo, con el objetivo de formar diseñadores que contribuyan a la resolución de problemas complejos del entorno local, fusionando conocimientos de diseño, ciencias sociales y negocios para generar soluciones sostenibles, centradas en el usuario. Al mismo tiempo, se busca promover la importancia del diseño en la toma de decisiones estratégicas de las organizaciones, involucrando al diseñador a lo largo de todo el proceso.

Posterior a una investigación profunda de propuestas de diseño internacionales, mesas consultivas con profesionales del diseño local, estudiantes de diseño y profesionales de diversas disciplinas, se procedió a la creación de un prototipo de **malla curricular** utilizando la metodología del **Design Thinking** (Brown 2009), proceso centrado en el perfil del usuario para generar una solución sostenibles a sus necesidades. La malla curricular fue validada con profesionales de diseño y otras disciplinas para su posterior implementación.

Las asignaturas de la Carrera de Diseño Estratégico están concebidas a partir de cinco líneas de formación: Pensamiento de Diseño, Herramientas de Diseño, Ciencias Sociales, Negocios y Proyectos de Diseño Estratégico, sistematizando la formación en torno a ejes centrales y secuenciando clara y lógicamente el desarrollo del aprendizaje.

La metodología de enseñanza-aprendizaje de nuestra Institución se basa en “**unir la educación a la vida**”, integrando como elemento fundamental la **experiencia**, logrando en el estudiante, un aprendizaje desde su individualidad. Nuestra esencia está centrada en **el alumno como eje central y protagonista del proceso**, y el **hacer** como búsqueda de experiencias que se transformen en estructuras de conocimiento.

Estas experiencias buscan el desarrollo de competencias tanto genéricas como específicas, enfatizando en el desarrollo de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales. Utilizamos diversas metodologías en la resolución de problemas, como los **Casos con clientes reales, Juegos Pedagógicos, proyectos de cátedra y ex aula**, para que el estudiante vincule los conocimientos adquiridos en las diversas asignaturas de la currícula, y aplique la teoría a la práctica.

¹ mavalos@monicaherrera.com

A partir de las experiencias de enseñanza-aprendizaje, se forma a un diseñador profesional comprometido, consciente de la realidad de su entorno, capaz de producir soluciones de diseño tangibles e intangibles; crítico, dispuesto a aprender y enseñar, ético y altamente creativo. Capaz de integrarse a equipos multidisciplinarios para investigar, analizar, cuestionar y resolver problemáticas a partir de un profundo conocimiento de las características y necesidades del cliente/usuario, en contextos sociales y comerciales.

Nota: en la exposición se explicarán brevemente uno o dos proyectos desarrollados por alumnos de la carrera de Diseño Estratégico.