

El podcast como herramienta de apropiación social del conocimiento del diseño en Colombia

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 156-159. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: febrero 2023
Versión final: abril 2024

Johanna Esperanza Zarate Hernández (*)

Resúmen: Es la herramienta del podcast, una manera de difundir los resultados investigativos de los docentes investigadores de la Facultad de Artes y Diseño, de una manera más accesible y cercana a los estudiantes y, que en paralelo, permite que se aproximen a charlas y discusiones entre expertos de su interés, desde ahí, puede ser el podcast, un detonante de la búsqueda y la profundización de temas de interés de los estudiantes, tanto de pregrado, como de posgrado del Diseño, el Arte, la Publicidad y la Arquitectura de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Palabras clave: Podcast – conocimiento – social – diseño – comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 159]

Herramienta de apropiación

La propuesta de un podcast se enfocó en la posibilidad de contribuir, mediante estrategias de apropiación social del conocimiento, al desarrollo de la sociedad del conocimiento, sobre la cual se están enfocando muchas políticas nacionales e internacionales en Colombia y en las cuales, se les da una gran responsabilidad a las universidades. En este particular, es importante saber que la “Sociedad de la información y sociedad del conocimiento son dos expresiones que en el campo educativo se refieren al uso de dispositivos digitales para facilitar el aprendizaje y consolidar un modelo integral de educación que cumpla con los objetivos tecno-pedagógicos de la actualidad”. (Zuñiga, Lozano, García, Hernández e Ibarra, 2018) Cabe destacar, el papel significativo de la divulgación en la apropiación social del conocimiento para la investigación y la producción académica de las universidades, y de qué manera el Observatorio en Diseño y Creación (antes llamado Observatorio de Diseño y Producto), de la Facultad de Artes y Diseño, puede contribuir con el desarrollo de estrategias y herramientas que apoyen a la comunidad del diseño en este aspecto. Se plantea un podcast, como herramienta que permita cumplir con los requerimientos de este aspecto de la investigación en la academia y podemos establecer que, una de las misiones de la Universidad, más allá de la formación de sus estudiantes, es entablar una relación directa e indirecta con la comunidad, para permitir que los desarrollos investigativos y de creación hechos de manera interna sean conocidos y utilizados por la comunidad de la creación y el diseño en general.

Si tenemos en cuenta que, uno de los objetivos del diseño y la creatividad, es en gran medida mejorar la calidad de vida, y que, la cantidad de investigaciones, creaciones, registros de diseño y patentes en la Universidad es amplio, la pregunta es, ¿por qué no desarrollar estrategias comunicativas mediante herramientas como un podcast que le permitan a la Universidad divulgar dicho conoci-

miento para compartirlo con una comunidad que pueda emplearlos para mejorar la calidad de vida del país?

Cómo se plantea más arriba, “Esto significa que en la actualidad la creatividad, la tecnología y la innovación son conceptos inseparables dentro de la sociedad de la información y el conocimiento, lo cual genera nuevas demandas en el ámbito educativo, que justifican otros requerimientos para lograr un aprendizaje práctico, enfocado en procesos de colaboración y cooperación que contribuyan a la mejora educativa” (Zuñiga, Lozano, García, Hernández e Ibarra, 2018) es así que, el podcast, puede servir no sólo como herramienta de divulgación y apropiación, sino también, como una herramienta que permite un aprendizaje práctico, que se enfoque en la colaboración y cooperación entre estudiantes, investigadores y comunidad para el desarrollo del mismo.

No podemos olvidar el papel protagónico que tiene la información en la educación, ya que es materia prima que permite generar y transmitir el conocimiento, es por esto que, otorgar facilidad de acceso, a través de tecnologías como el podcast, permitirá a los estudiantes y a la comunidad, generar redes de conocimiento e información, que a la larga, aumenta la posibilidad de desarrollo y construcción de la sociedad del conocimiento en Colombia. Parte de los diagnósticos mundiales, sobre la posibilidad de construir sociedades del conocimiento, en especial en el tercer mundo, plantean la necesidad de modificar las instituciones educativas y las metodologías empleadas de manera que la construcción y la co creación de conocimiento sea un proyecto central de cada universidad.

¿Por qué un podcast?

El formato de podcast ofrece facilidad tanto de producción como de acceso, por otro lado, quien lo produce, no requiere grandes herramientas tecnológicas para el desarrollo, en nuestro caso, principalmente se propone la utilización de los recursos de producción de radio y

televisión de la Universidad, lo cual reduce los costos a invertir en este proyecto.

Por otro lado, es importante entender la nueva relación que tienen los jóvenes con los dispositivos tecnológicos y la producción de contenido, están más acostumbrados a recibir contenidos por diferentes medios, de diferentes fuentes y con diferentes técnicas. Cada uno de ellos, elegirá un tipo de medio según su afinidad e interés. Es por lo tanto, el desarrollo de un podcast, una posibilidad más, que se abre a la comunidad del diseño en Colombia. Se busca, mediante el podcast, dinamizar la relación con la comunidad de estudiantes, docentes, egresados y aliados estratégicos, para así poder divulgar los procesos reflexivos, críticos, creativos y académicos que se están llevando en la comunidad de la Tadeo.

Es así que, este podcast, actuará como apropiación social del conocimiento, divulgación de la investigación y actividades de la Universidad, como memoria viva de algunos de los eventos, actividades e invitados de la Facultad de Artes y Diseño. Finalmente, puede ser una poderosa herramienta que permita que la comunidad del diseño hispanohablante en general, conozca y se acerque a la sociedad de conocimiento sobre la cual, también contribuye el diseño en Colombia.

Es la herramienta del podcast, una manera de difundir los resultados investigativos de los docentes investigadores de la Facultad de Artes y Diseño, de una manera más accesible y cercana a los estudiantes y, que en paralelo, permite que se aproximen a charlas y discusiones entre expertos de su interés, desde ahí, puede ser el podcast, un detonante de la búsqueda y la profundización de temas de interés de los estudiantes, tanto de pregrado, como de posgrado de la FAD. Se tendrá entonces que unir al esfuerzo acumulado, por el Observatorio en Diseño y Creación que posee en su web diferentes secciones para profundizar los temas abordados y, que a su vez, difunden y comunican los productos de investigación realizados por docentes y estudiantes de la Facultad, esto desarrollará un sistema unificado y engranado, desde diferentes lugares, con diferentes herramientas tecnológicas y, en diferentes lenguajes, para un mismo grupo objetivo y, así garantizar que, de manera asincrónica, autorregulada y horizontal, los estudiantes tengan diferentes maneras de ser partícipes, en la construcción de conocimiento e investigación disciplinaria del Diseño, el Arte, la Publicidad y la Arquitectura de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

¿Cómo lo hacemos?

Teniendo en cuenta todas las características anteriormente nombrados, también debemos incluir los aspectos metodológicos y prácticos para la realización de este proyecto, en este caso, se propone el desarrollo del podcast, mediante la construcción de una metodología que permita combinar el desarrollo de podcast educativos, con las estrategias de divulgación del conocimiento y la metodología de observación participativa aplicada en el observatorio en diseño y creación. En este caso, se tienen

en cuenta los siguientes aspectos: primero, los aspectos tecnológicos, en este sentido, hasta el momento, el piloto se desarrolló utilizando los estudios de grabación de la Universidad y la edición se realizó con el apoyo del Centro de Producción Audiovisual. La coordinación de todo el piloto estuvo a cargo de la investigadora principal de este proyecto, el acompañamiento y la planeación, se hizo de la mano de los estudiante de Semillero, para cada capítulo un estudiante participó, de manera voluntaria, teniendo en cuenta los temas de su interés. Los temas, fueron seleccionados teniendo en cuenta las líneas de observación del observatorio que se apoyan además en el contenido de la Web, el desarrollo de los proyectos de investigación de grado de los estudiantes de pregrado de diseño Industrial, y las temáticas generales de las líneas de investigación de la facultad, como ejes sobre los cuales se estructuraron los siete capítulos desarrollados. De esta, manera se buscaron expertos temáticos en cada una de las áreas a tratar y se gestionaron, sin ningún costo, las participaciones de cada uno de los expertos que aparecen en la primera temporada, la producción y la edición se realizaron con el apoyo de los editores del Centro de Producción Audiovisual de la Universidad.

También se tienen en cuenta los aspectos pedagógicos, este podcast tiene un uso educativo, ya sea dentro del aula, o como herramienta de apropiación social de conocimiento dentro de la comunidad del diseño en Colombia. Es así que, se plantean lineamientos pedagógicos tales como: la importancia de un lenguaje claro, amable, cercano y profesional. Permitir que sea el contenido el que esté por sobre el medio utilizado, se entiende que el conocimiento de la docente investigadora a cargo del programa y las experiencias, aportes y conocimientos del experto invitado, son lo más importante para la concreción de este proyecto, y no tanto la tecnología, el contenido debe ser asequible, comprensible, e interesante para la comunidad del diseño en general. También es importante tener en cuenta que, en principio, se presupone que, el grupo objetivo que va a escuchar el programa, es, en su mayoría, perteneciente a la comunidad del diseño, la publicidad, el arte y la arquitectura en Colombia. Aún así, en este podcast, se pueden abordar temas que tengan relación con historia, sociología, política, y cultura, lo cual, permite tener un amplio espectro de oyentes. Sin perder de vista, el grupo objetivo principal, la comunidad del diseño y la creatividad en Colombia.

Otro aspecto importante, ha sido el rol participativo de manera activa de los estudiantes, esto hace una gran diferencia dentro del enfoque de un programa que, no solo busca evidenciar el conocimiento construido por docentes investigadores, sino aportar a los estudiantes en proceso de formación con énfasis en la investigación, en el Observatorio los estudiantes que están desarrollando sus proyectos de grado, le dan la misma importancia y valía, a todos los procesos de construcción de conocimiento, a su vez, se relacionan con los invitados de las diferentes áreas del conocimiento, profesionales, académicos y personas de la comunidad en general que puedan aportar con su experiencia y conocimiento al fortalecimiento de su formación

Podcast y sociedad del conocimiento

La sociedad del conocimiento es el ideal del desarrollo de una etapa de progreso en la humanidad, en la cual, el conocimiento se convierte en el factor clave y distintivo, para transformar una serie de bienes, servicios y materias primas, en el mayor bien agregado para una comunidad. Eso quiere decir, que se busca el desarrollo de profesionales capaces de manipular conocimientos como insumo complejo para producir bienes y servicios diferenciadores para una comunidad. Es ampliar la oferta que requiere una comunidad, de manera que se puedan descifrar y aprovechar de forma igualitaria los valores tangibles e intangibles de una sociedad para mejorar la calidad de vida a largo plazo de toda la comunidad.

A su vez las transformaciones descritas requerirán de nuevos trabajadores, nuevos consumidores y nuevos ciudadanos y, por ello la educación recobra un sitio destacado. La preocupación en materia de nuevos métodos pedagógicos y revisión curricular ha vuelto a ser un tema estratégico tal como sucedió a principios del siglo XX ante el desafío de contar con la mano de obra adecuada para aprovechar los adelantos tecnológicos de la época. (Bianco, Lugones, Peirano y Salazar, 2002)

Uno de los elementos disruptivos de la comunidad de conocimiento, no tiene que ver tan sólo con la aparición de conocimientos nuevos en la sociedad, sino, con la idea de utilizar el conocimiento como materia prima y poseer, medios de almacenamiento y distribución que permitan aprovecharlos de manera significativa en las sociedades contemporáneas.

Y es así, entonces, como se hace indispensable para el desarrollo de esta nueva sociedad del conocimiento, entablar el diálogo entre profesionales, académicos y comunidad, para construir aproximaciones y visiones del mundo y es entonces, el podcast, una herramienta potencial para este tipo de diálogo, que de alguna manera, sea puente e intermediario entre los conocimientos desarrollados con las investigaciones de la academia, y las experiencias de las comunidades y los profesionales de la disciplina, de manera que, podamos lograr una construcción más asertiva de la sociedad que nuestro país necesita.

En palabras de la OCDE, “un aspecto distintivo de la economía del conocimiento, es el reconocimiento de que la difusión de conocimiento es tan importante como la creación del mismo. Esto lleva a prestar una atención creciente de las redes de distribución de conocimiento de los sistemas nacionales de innovación” (OCDE, 1996, en Bianco, Lugones, Peirano y Salazar, 2002) ese entonces claro que, tanto en las políticas nacionales como en los planteamientos a nivel internacional sobre la construcción de conocimiento, la importancia que se le da a las herramientas tecnológicas desarrolladas, en este caso, el proyecto del podcast, puede ser una de esas herramientas contributivas, que permitan el diálogo y la reflexión crítica, a través de la difusión de un conocimiento democrático y horizontal, para poder aportar de manera directa a la construcción disciplinar, permitiendo una sociedad del conocimiento más equitativa y un aporte del

diseño y la creatividad en Colombia de manera positiva y asertiva con respecto a las realidades y necesidades locales en nuestra contemporaneidad. La estrategia Nacional de apropiación social del conocimiento explica: “Estas políticas pretenden fomentar la apropiación social de la CTM en la sociedad colombiana, es decir, estimular la creación y consolidación de espacios para la comprensión, reflexión y debate de soluciones a problemas sociales, políticos, culturales y económicos en los cuales la generación y uso del conocimiento científico y tecnológico juegan un papel preponderante. Una efectiva apropiación social se logra a partir de la convocatoria y movilización de los distintos agentes y grupos que constituyen la sociedad colombiana alrededor de agendas que muestren el impacto de ASCTI en la vida social del país” (Estrategia Nacional de Apropiación Social de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, ASCTI, 2010) En este sentido, se toman como base, estas estrategias para desarrollar líneas de acción que están dirigidas a generar mecanismos o herramientas de apropiación social del conocimiento, en las cuales, aparece la comunicación, la transferencia e intercambio de conocimiento y la gestión de conocimiento. Entonces, el desarrollo y estructuración de proyectos como los del podcast, permiten gestionar conocimiento y con esta gestión, se desarrollan estrategias de transferencia e intercambio de conocimiento entre la academia, en este caso la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, y la comunidad del diseño, con quien entramos en contacto a partir de las redes sociales con las que cuenta el Observatorio en Diseño y Creatividad.

Otra sección de esta estrategia nacional es la que explica que: “la política también da cuenta de la exploración de series de televisión y colecciones editoriales para informar e introducir al público en las culturas tecnocientíficas. Tras esta revisión de antecedentes, plantea como el mayor reto para la apropiación, la adecuación elección de códigos y medios de divulgación científica”. (Estrategia Nacional de Apropiación Social de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, ASCTI, 2010) Si bien, no se habla de manera explícita de los podcast, si nos permite aportar y por qué no, proponer, que esta estrategia aumente la lista de productos posibles a tener en cuenta, la apuesta de un podcast, puede ser el inicio de una propuesta estratégica, que se pueda emplear en toda la Facultad y, por qué no, en diálogos interinstitucionales o proponerlo en las mesas de trabajo conjuntas con el gobierno.

Retomando el documento de la estrategia nacional, su objetivo principal, plantea que: “la apropiación es que la sociedad se interese en la CTI para que la desarrolle y aplique. En un contexto de democratización y participación, la apropiación es el sustrato de las capacidades que efectivamente generan desarrollo social y económico. Así, la noción de apropiación propuesta se mueve en tres niveles: interesarse/comprender, validar y utilizar” (Estrategia Nacional de Apropiación Social de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, ASCTI, 2010) Por lo tanto, se considera, que el podcast permite apoyar en su totalidad el desarrollo del objetivo principal de esta estrategia, ya que democratiza la participación del conocimiento académico-investigativo desarrollado por

la Universidad, también permite comprender, validar y aplicar dicho conocimiento.

En conclusión, la propuesta de Encuentros de Diseño, como mediador que, permita favorecer el desarrollo de estructuras y plataformas de diálogo y reflexión crítica, hace parte de proyectos de comunicación, participación, reflexión y contextualización, como los que busca la Estrategia Nacional de Apropiación Social del Conocimiento y, esto aporta de manera significativa, a la estructura tanto de la Facultad, como de la Universidad, al permitir la participación de diferentes sectores como el académico, el privado, las comunidades, los expertos nacionales e internacionales, entre otros, lo cual hace de esta herramienta, un lugar de reunión de diversos contextos que se involucren en el desarrollo disciplinar del diseño y la creatividad en Colombia.

Finalmente, respondiendo a la pregunta de ¿Por qué un podcast? Encuentros de diseño se realiza porque hay algo que decir, porque hay historias que las personas pueden encontrar fascinantes sobre temas, conceptos o momentos que como investigadores, diseñadores y docentes han encontrado los creadores en la comunidad de la Tadeo en Colombia.

Referencias bibliográficas

- Bianco, C., Lugones G., Peirano F. & Salazar M. (S.D.) *Indicadores de la sociedad del conocimiento e indicadores de innovación. Vinculaciones e implicancias conceptuales y metodológicas.*
- Bianco, C., Lugones G., Peirano F. & Salazar, M. (11, 12 y 13 de diciembre de 2002).
- Seminario internacional: *Redes, TICs y Desarrollo de Políticas Públicas.* Buenos Aires, Argentina : UNGS – EGIDA Firenze, Recuperado de: https://www.academia.edu/3828085/caracteristicas_de_la_Sociedad_del_Conocimiento
- Fernández, S. & Sanchez Vera, I. Mar. (2010). *Aprendiendo en cualquier lugar: El podcast educativo Pixel-Bit.* Revista de Medios y Educación núm. 36, pp. 125-139. Universidad de Sevilla, España.
- Forero de Moreno, I., (2009). *La sociedad del conocimiento.* Revista Científica General José María Córdova, vol. 5 núm. 7. pp. 40-44. Escuela Militar de Cadetes «General José María Córdova». Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>
- Hew, K. (2009). *Use of Audio Podcast in K-12 and Higher Education: A Review of Research Topics and Methodologies.* Educational Technology Research and Development, 57(3), 333-357. Retrieved September 7, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/40388633>
- Hew, K.F. (2009). *Use of audio podcast in K-12 and higher education: a review of research topics and methodologies.* Education Tech Research Dev 57, 333–357 <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9108-3>.
- López, J. & Fuentes, J. F. (1960 – 2010). *De la Sociedad de la información a la(s) Sociedad(es) del Conocimiento Vasos comunicantes en el cambio de milenio.* Fuentes Dpto. de Historia de la Comunicación Social Universidad Complutense de Madrid (U.C.M.)
- Marcelo, J.F. & Martín, E. (2008). *Podcasting, Guía Práctica.* Madrid: Anaya Multimedia.
- Marín Agudelo, S. (2012) *Apropiación social del conocimiento: una nueva dimensión de los archivos.* Revista Interamericana de Bibliotecología., vol. 35, n° 1; pp. 55-62.
- Olaya, A. M. (2020). *Colombia hacia una sociedad del conocimiento.* Bogotá, D. C.,
- Colombia. Colección: Misión Internacional de Sabios 2019. Recuperado en: https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/paginas/ebook_colombia_hacia_una_sociedad_del_conocimiento.pdf
- Pérez Correa, F. (mayo-agosto de 2002). *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales.* Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Año XLV, núm. 185. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20120118030625/http://www.politicas.posgrado.unam.mx/revistas/185/RMCPYS%20NUM-185.pdf#page=11>
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E. & Partida Ibarra, J. Ángel. (2018). *La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa / The Knowledge Society and the Information Society as the cornerstone in educational technology innovation.* RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo, 8(16), 847 - 870. Recuperado de: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M. & Mena Hernández, E. (2018). *La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa.* México: Universidad de Guadalajara.
- Ramos García, A. M. & Caurcel Cara, M. J. (2011). *Los podcast como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la universidad Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado,* vol. 15, núm. 1, pp. 151-162 Universidad de Granada, España.
- Restrepo Cuartas, J., Rodríguez Castro, D.Y., Fonseca Zárate, C., Cano Restrepo, J., Nieto Castillo, P., Cuervo Cardona, C., Manrique Vaca, J., Lozano Borda, M., Maldonado, O. (2010). *Estrategia Nacional de apropiación social de la ciencia, la tecnología y la innovación.* Primera edición. Grupo de Apropiación Social del Conocimiento.
- Steven McClung Ph.D. & Kristine Johnson M.S. (Received 24 Feb 2009, Accepted 07 May 2009) *Examining the Motives of Podcast Users.* Pages 82-95 |, Published online: 10 May 2010.
- Tenorio, I.(S.D.). *Podcast: Manual del podcaster.* España: Ediciones técnicas Marcombo.

Abstract: The podcast tool is a way to disseminate the research results of the research professors of the Faculty of Arts and Design, in a more accessible and closer way to students and, in parallel, allows them to approach talks and discussions between experts of their interest, from there, the podcast can be a trigger for the search and deepening of topics of interest to students, both undergraduate and graduate students of Design, Art, Advertising and Architecture at the Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Keywords: Podcast - knowledge - social - design - communication.

Resumo: A ferramenta podcast é uma forma de divulgar os resultados das pesquisas dos professores pesquisadores da Faculdade de Artes e Design, de forma mais acessível e próxima aos alunos e, paralelamente, permite que eles se aproximem de palestras e discussões entre especialistas de seu interesse, a partir daí, o podcast pode ser um gatilho para a busca e aprofundamento de temas de interesse dos alunos, tanto de graduação quanto de pós-graduação em Design, Arte, Publicidade e Arquitetura da Universidade Jorge Tadeo Lozano.

Palavras-chave: Podcast - conhecimento - social - design - comunicação.

(*) Johanna Esperanza Zarate Hernández: Profesional en Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y Especialista en Edición Digital y Multimedia de la misma institución, Maestra en Estética e Historia del Arte. Desarrollo de proyectos multimedia, videos digitales y Web, en empresas como la Contraloría General de la Nación e Icono Multimedia de LEGIS, entre otros. Conferencista de Cámara y Comercio de Bogotá en vitrinismo y espacios comerciales y diseño de imagen. Dirección de diversos proyectos de diseño que incluyen páginas Web, videos, programas de televisión o aplicacio-

nes digitales para empresas de diversos sectores de la economía. Desarrollo de marca y comunicación visual. También se desempeña como docente de Diseño Gráfico, Comunicación social y diseño industrial, en la actualidad ejerce como Profesor Asociado I del Área Académica de Diseño de Producto, en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. En la actualidad hace parte del grupo de investigación Diseño, pensamiento y creación del Área Académica de Diseño de Producto, en la Facultad de Artes y Diseño, de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y coordina el Observatorio en diseño y creación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, se encuentra desarrollando dos proyectos de investigación “El Podcast como Herramienta de Apropiación Social del Conocimiento del Diseño en Colombia” y otra titulada “Trayectos Biográficos de las Diseñadoras Fundacionales del Diseño en Colombia” en curso desde el 2020.

Oficinas estudiantis autônomas enquanto pedagogia crítica

Eduardo A. B. M. Souza (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 160-162. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: febrero 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: Buscamos relatar a realização de um ciclo de oficinas autônomas por estudantes como possibilidade de uma prática pedagógica crítica. Por meio dessa proposta, buscamos desenvolver competências específicas e tradicionais do design gráfico para atender às demandas de comunicação do evento, e, além disso, argumentaremos que essa prática promove a reconfiguração estética e política do espaço pedagógico.

Palavras chave: pedagogia crítica – design gráfico – espaço pedagógico – estética e política.

[Resumos em inglês e espanhol na página 162]

Introdução

As práticas por meio das quais design é ensinado têm sido questionadas: em 2012, o periódico *Visible Language* dedicou seu volume 46(1-2) para o futuro da educação em design. A questão permanece em debate tanto internacional (Elzenbaumer, 2013; Snaddon et al, 2019) quanto nacionalmente (Silveira et al, 2016; Goya, 2019). Outras iniciativas têm problematizado a educação em design da perspectiva do seu conteúdo: o coletivo *Decolonising Design* e o documento colaborativo *Decentering whiteness in design history resources* (2020) tentam reposicionar a epistemologia do design. Esses movimentos diversos concordam quanto ao diagnóstico: é preciso que a educação em design acompanhe a aceleração das mudanças. Diante disso, o pensamento crítico é uma competência fundamental para a autonomia do sujeito e a capacidade de posicionar-se no contexto em que se insere (Willingham, 2008; hooks, 2013, 2020). Entretanto, ainda é um desafio articular as práticas pedagógicas de design a conteúdos críticos.

Aqui, buscamos debater um ciclo de oficinas autônomas por estudantes como possibilidade de uma prática pedagógica crítica. Por meio dessa proposta, desenvolvemos competências específicas e tradicionais do design gráfico para atender às demandas de comunicação do evento, e, além disso, argumentaremos que essa prática promove a reconfiguração estética e política do espaço pedagógico.

Dissenso e pedagogia crítica

A relação entre estética e política pode ser delineada por meio dos conceitos de partilha do sensível e dissenso. O primeiro indica a linha que, entre outras coisas, designa “as pré-condições da percepção que tornam nossas subjetividades visíveis, audíveis e disponíveis à nossa atenção” (Panagia, 2010 p.96). Por exemplo, a partilha define os sons categorizados como fala e os categorizados como ruído – considerando, inclusive, os sujeitos que enunciam. Por conseguinte, isso estabelece uma