

Desarrollo de Competencias de Responsabilidad Social en Curso de Gráfica

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 79-82. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: julio 2024

Natalia Burgos Fica (*)

Resumen: El siguiente ensayo presenta una propuesta de implementación de actividades relacionadas a competencias de Responsabilidad Social y Ética en un curso de dibujo en formato online para fomentar la interacción entre estudiantes al desarrollar la autorreflexión y una actitud prosocial. Los resultados sugieren que los estudiantes reconocen emociones de frustración y motivación permitiendo modificar y mejorar la enseñanza. También desarrollan habilidades prosociales como respetar la opinión del otro, buscar el bien común entre todos, fomentar la honestidad y animarse entre ellos a compartir. También profundizaron en sus habilidades de observación al generar críticas constructivas sobre los trabajos de cada integrante.

Palabras clave: aprendizaje en dibujo – prosocialidad – competencias transversales.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 81]

Desarrollo

La práctica de dibujar posee elementos formales de enseñanza: perspectiva, sombreado, anatomía, etc. A pesar de ello puede llegar a ser una práctica muy subjetiva, ya que a diferencia de otras disciplinas que se aprenden como la matemática o la física los resultados que se obtienen en dibujo son variados y diversos en cualidades, por lo que estudiantes que nunca han dibujado se sienten inseguros de compartir sus resultados o cultivar la habilidad.

¿Cómo se puede mejorar la experiencia de aprendizaje de habilidades de dibujo? La práctica de dibujar es subjetiva e individual, sin embargo, desarrollando habilidades de autorreflexión y prosocialidad, a través de la enseñanza de Responsabilidad Social y Ética, se puede mejorar el proceso de aprender a dibujar.

Este ensayo repasará lo que significa la práctica de dibujo, identificando una oportunidad de mejora a través del Aprendizaje Basado en Competencias, específicamente la competencia de Responsabilidad Social y Ética que se dedica a desarrollar habilidades de autorreflexión y prosocialidad. Se presenta una propuesta de implementación de actividades en un curso de Gráfica de Productos donde se enseña a los estudiantes habilidades de dibujo destacando el resultado de aprendizaje “*Dibuja y utiliza esquemas conceptuales y gráficos, sintetizando ideas conducentes al desarrollo y comunicación de nuevos proyectos*”. Esta experiencia fue desarrollada en la carrera de Ingeniería en diseño de productos de la Universidad Técnica Federico Santa María. Considera 40 estudiantes divididos en 2 paralelos de clases en formato online.

A diferencia de las ciencias exactas donde un proceso metodológico da siempre el mismo resultado, el dibujar se realiza desde la percepción y está asociado al hemisferio derecho del cerebro el cual se relaciona con lo visual, intuitivo y no racional. El aprendizaje de esta habilidad permite abrir los ojos y la mente a ver el mundo de manera diferente, razón por la que se enseña a estudiantes

del área del diseño y la arquitectura (Edwards, 2000).

En la educación escolar las materias racionales consideradas más importantes como la ciencia, matemática, lenguaje etc. desplazan al dibujo: el mundo académico lo trata como un pasatiempo y no como el lenguaje que puede llegar a ser (Jenny, 2013). A la mayoría de las personas les parece difícil y extraño realizar actividades centradas en el hemisferio derecho del cerebro porque no controla el lenguaje ni la parte racional de nuestro cerebro. ¿Qué consecuencias supone prescindir del dibujo? estudiantes de educación superior que optan por carreras del área del diseño y arquitectura se enfrentan al acto de realizar un croquis luego de pasar años sin prestar atención a esta actividad perceptiva y al momento de comenzar a dibujar se dan cuenta que “*no poseen la habilidad o el talento*”, abandonan la práctica y pierden la oportunidad de desarrollar su potencial de aprender este nuevo lenguaje visual.

Por otro lado, el ejercicio de dibujar se reconoce como una actividad personal donde los momentos de interacción están limitados al momento previo (aprender contenidos) y posterior (compartir resultados) a dibujar. Como requiere constante práctica para su desarrollo, los momentos de trabajo personal son abundantes y necesarios. Esta cualidad disminuye la interacción entre pares, acentuándose en un formato online de clases. Con este escenario se identifican metodologías de enseñanza para incentivar la interacción en formato online y mejorar el proceso de aprendizaje centrándose en los momentos de compartir los resultados de dibujo.

El Aprendizaje Basado en Competencias (ABC) es un enfoque de enseñanza-aprendizaje que busca el desarrollo de competencias transversales que complementan las competencias específicas propias de cada profesión con el propósito de aplicarlas en diferentes contextos e integrarlas con sus propias actitudes y valores (Poblete & Villa, 2007). El ABC aparece como respuesta a políticas

que buscan mejorar la calidad de la educación ya que es un proceso de aprendizaje centrado en las capacidades y responsabilidades del estudiante. Como bien mencionan Villa y Poblete, este enfoque pierde su sentido si se incorpora únicamente como una metodología del profesor, ya que necesita un marco institucional que planifique la visión integrada de profesores con el establecimiento educacional.

La Universidad Técnica Federico Santa María (UTFSM) desarrolla en su Modelo Educativo Institucional un Enfoque Curricular Basado en Competencias para procurar que los profesionales graduados de la universidad cumplan con los requisitos para su ejercicio profesional (Universidad Técnica Federico Santa María, 2016). Las claves de este modelo son: el estudiante es protagonista y responsable de su proceso de aprendizaje; la revalorización del rol docente como mediador del aprendizaje y guía; la búsqueda permanente de retroalimentación y replanteamiento en función de lo que los estudiantes requieran; y el reconocimiento de los diversos tipos y estilos de aprendizaje. También se define una estrategia de enseñanza-aprendizaje orientada a reemplazar el paradigma relacionado a la “transmisión unilateral de contenidos” por el de la “construcción del conocimiento individual y social”, lo que será clave para el diseño de estrategias de interacción entre los estudiantes.

El 2016 la UTFSM identifica 7 Competencias Transversales Sello (CTS) que todo estudiante egresado desarrollará a lo largo de su carrera las que son: Resolución de Problemas, Compromiso con la Calidad, Innovación y Emprendimiento, Comunicación Efectiva, Manejo de TIC's, Responsabilidad Social y Ética y Vida Saludable (Universidad Técnica Federico Santa María, 2018). Cada competencia posee tres niveles de profundización vinculados a las necesidades de autonomía, independencia y complejidad de cada ciclo (básico, licenciatura, especialización).

La competencia Responsabilidad Social y Ética (RSyE) define que el estudiante “Se hace responsable de que los conocimientos adquiridos y habilidades desarrolladas sean puestos al servicio de la comunidad y de la sociedad en pos de un bien común por sobre el individual, en coherencia con el legado testamentario de Don Federico Santa María Carrera”. Los tres niveles de profundización de esta competencia en cada ciclo son:

- Habilidades del ser: Asume de manera consciente, reflexiva y crítica las decisiones que toma y es éticamente responsable de las consecuencias de sus decisiones a nivel personal.
- Praxis socialmente responsable: Actúa desde su disciplina, contribuyendo al desarrollo sustentable, sobre la base del reconocimiento de la diversidad y las necesidades de la sociedad.
- Bien común y ambiental: Actúa con autonomía y liderazgo prosocial contribuyendo a la sociedad desde el bien interno de su profesión.

Considerando los niveles básico e intermedio de la competencia RSyE se identifican dos actitudes clave: en el nivel básico, la autorreflexión y en el nivel intermedio la

actitud prosocial. La autorreflexión permite al estudiante poner en valor aquello que va logrando a medida que aprende y ser consciente de lo que aún queda por mejorar. La praxis socialmente responsable o prosocialidad se vincula a los espacios de crítica constructiva que obtienen los estudiantes después de dibujar promoviendo que ellos sean quienes abren estos espacios de mejora.

Según Roche, la prosocialidad se define como aquellos comportamientos que sin la búsqueda de recompensas materiales favorecen a otras personas o metas sociales objetivamente positivas, los que aumentan la probabilidad de generar una reciprocidad positiva de calidad en las relaciones interpersonales o sociales consecuentes, mejorando la identidad, autonomía, creatividad e iniciativa de los individuos o grupos implicados (Roche, 1991). Un caso aplicado de prosocialidad en el aula propone la implementación de actividades colaborativas como la Técnica Puzzle para fortalecer la cohesión social, reducir desigualdades y fomentar el sentido de la responsabilidad para el bien común (Traver & García, 2006).

Complementando esta práctica, aparece la comunicación con calidad prosocial, la cual exige que al menos uno de los participantes en la comunicación haga el ejercicio consciente y voluntario de estima por el otro, siendo un discurso intencionado que busca visualizar y comprender desde la perspectiva del otro (Escotorín, 2010). Esta forma de comunicación se acomoda muy bien con la práctica de dibujo ya que la forma en que se expresa la crítica afecta la motivación del estudiante, “las palabras que usamos con los estudiantes tienen un poder duradero. Construyen o dañan las relaciones” (Purtee, 2016).

Con estos antecedentes se decide implementar actividades con foco en las actitudes de autorreflexión y prosocialidad buscando mejorar la calidad de las interacciones desde y entre los estudiantes, manteniendo su motivación por dibujar y por consecuencia mejorando su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para promover la autorreflexión se modifica el clima del aula y se abren espacios donde se espera que los estudiantes puedan compartir sus descubrimientos durante la práctica y sus emociones ligadas a ella. Se planifican conversaciones al inicio de cada sesión y al finalizar una nueva actividad que nunca hayan realizado antes, como aprender un nuevo contenido o probar un nuevo material. Para ello se utilizan plataformas virtuales de interacción con el público como Mentimeter o se presentan preguntas de reflexión abierta.

Para promover una actitud prosocial se planifica trabajar en equipos de 3 a 4 estudiantes implementando dos tipos de actividades: una de revisión de contenidos teóricos y otra de crítica entre pares. La revisión de contenidos teóricos se basa en actividades como la “Técnica de Puzzle” donde se trabaja la solidaridad para completar la materia, cooperación y la interdependencia (Traver & García, 2006) utilizando herramientas como Google Slides o Jamboard donde los estudiantes acceden a los contenidos y los revisan. Para la crítica entre compañeros se realizan actividades de instrucción por pares donde los estudiantes observan sus croquis y discuten sus ideas u observaciones, utilizando Google Slides para escribir comentarios. Al finalizar cada actividad se presentan

los resultados frente al resto del curso para escuchar los resultados obtenidos y vincularlos con los contenidos. Esta implementación se realiza por un período de dos meses en un semestre que ya había iniciado, por lo que se alcanzan a realizar 8 actividades de trabajo en equipo y 8 sesiones con espacios de reflexión. En el proceso de autorreflexión aparecieron emociones y sensaciones como qué les frustra, que les motiva, qué les gusta y qué les provoca inseguridad. Al escuchar sus reflexiones se identifican intereses de los estudiantes, por ejemplo, aprender más sobre anatomía, aunque les parezca difícil. Otro acontecimiento importante fue descubrir que los estudiantes sienten miedo de utilizar medios indelebles como los tiralíneas o estilógrafos, ya que los enfrentan con una mentalidad de querer borrar (como sucede con el lápiz grafito). Este espacio permite modificar la enseñanza, brindando espacios de reforzamiento de anatomía humana o realizando ejercicios que destacan las cualidades diferenciadoras de la tinta por sobre el grafito. Al finalizar el curso se aprecia un cambio de mentalidad de parte de los estudiantes donde valoran el uso de la tinta, están felices de sus resultados y su dedicación personal. Sobre las actividades prosociales se vislumbra que los estudiantes avanzaron hacia la crítica constructiva profundizando sus habilidades de observación en el camino. Cada vez que finalizaba una actividad presentaban sus resultados con el resto del curso, en este punto se observa cómo desarrollaron una actitud prosocial al respetar la opinión del otro, buscar el bien común entre todos, fomentar la honestidad y animarse entre ellos a compartir. En menor medida aparecen habilidades de trabajo en equipo al ponerse de acuerdo en cómo abordarían las actividades y presentarlas frente al resto del curso. Al finalizar el curso se realizan 3 entrevistas a estudiantes de diferentes paralelos para obtener su percepción sobre las nuevas actividades implementadas y cómo impactaron su proceso de aprendizaje. Entre los comentarios más significativos sobre prosocialidad se destacan los siguientes:

- “Grupos con debate donde opinábamos distinto, aprendíamos a respetar al otro, todos ven de forma distinta y uno no siempre tiene la razón, hay que estar abierto a las opiniones.”
- “No es con nota y es con la intención de que todos mejoremos, siempre el feedback fue honesto y la relación. Se le daba la palabra a las personas más tímidas para que opinaran. Toda práctica sirve. No tuve complicaciones con nadie, todos tratábamos de dar nuestra opinión por el bien común.”
- “Cuando se daba el feedback entre compañeros al ver los trabajos anteriores, siento que ayudaron mucho. Eran bien directos. Prefiero que me critiquen. Independiente si uno dibuja mejor o peor, todos podemos observar, al verlo y criticarlo aprendo.”

La realización de actividades colaborativas también impactó positivamente la motivación durante clases virtuales: “La modalidad online disminuye la motivación y a veces no dan ganas de hacer las actividades en clases.

Las actividades colaborativas aportaban mucho más. Es fácil desviar la atención si no me están observando.” Finalizando esta experiencia, se destaca que el desarrollo de competencias de responsabilidad social y ética ayudan al proceso de aprender a dibujar: la autorreflexión potencia el ser consciente de la actividad de dibujo permitiendo mejorar más rápido, por otro lado, la prosocialidad promueve la comprensión del otro y proporciona una crítica centrada en las necesidades de quien la recibe. El impulsar ambas actitudes permitirá nivelar cursos con diferentes habilidades de manera más eficaz, animando la práctica de dibujo y logrando que cobre valor como el lenguaje que es.

Referencias bibliográficas

- Edwards, B. (2000). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano.
- Escotorín, P. (2010). Comunicación con calidad prosocial en comunidades educativas. En R. Roche, *Prosocialidad nuevos desafíos*. Buenos Aires: Ciudad Nueva.
- Jenny, P. (2013). *Técnicas de dibujo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Poblete, M., & Villa, A. (2007). *Aprendizaje basado en competencias: una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Bilbao: Mensajero.
- Purtee, M. (27 de Enero de 2016). *The Art of Giving Meaningful Student Feedback*. Obtenido de The art of education university: <https://theartofeducation.edu/2016/01/27/the-art-of-giving-meaningful-student-feedback/>
- Roche, R. (1991). Violencia y Prosocialidad: un programa para el descondicionamiento frente a la violencia en la imagen y para la educación de los comportamientos prosociales. *Qué miras*, 291-313.
- Traver, J., & García, R. (2006). La técnica puzzle de Aronson como herramienta para desarrollar la competencia “compromiso ético” y la solidaridad en la enseñanza universitaria. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Universidad Técnica Federico Santa María. (2016). *Modelo Educativo Institucional*. Valparaíso: Universidad Técnica Federico Santa María.
- Universidad Técnica Federico Santa María. (2018). *Competencias Transversales Sello USM, Modelo de Evaluación*. Valparaíso: Universidad Técnica Federico Santa María.

Abstract: The following essay presents a proposal for the implementation of activities related to Social Responsibility and Ethics competencies in an online drawing course to foster interaction among students by developing self-reflection and a prosocial attitude. The results suggest that students recognize emotions of frustration and motivation allowing them to modify and improve teaching. They also develop prosocial skills such as respecting each other opinion, seeking the common good among all, fostering honesty and encouraging each other to share. They also deepened their observation skills by generating constructive criticism of each member work.

Keywords: learning in drawing - prosociality - transversal competencies.

Resumo: O ensaio que se segue apresenta uma proposta de implementação de actividades relacionadas com as competências de Responsabilidade Social e Ética num curso de desenho em linha para promover a interação entre os alunos, desenvolvendo a autorreflexão e uma atitude pró-social. Os resultados sugerem que os alunos reconhecem emoções de frustração e motivação que lhes permitem modificar e melhorar o ensino. Desenvolvem também competências pró-sociais, como o respeito pela opinião dos outros, a procura do bem comum entre todos, a promoção da honestidade e o incentivo à partilha. Além disso, aprofundaram as suas capacidades de observação, gerando críticas construtivas sobre o trabalho uns dos outros.

Palavras-chave: aprendizagem no desenho - prosocialidade - competências transversais.

(*) **Natalia Burgos Fica:** Ingeniera en Diseño de Productos de la Universidad Técnica Federico Santa María, Diplomada en Docencia universitaria. Desde el 2018 se desenvuelve como profesora de la carrera en el Campus San Joaquín, Santiago de Chile, apoyando iniciativas de educación en innovación y emprendimiento dentro de la universidad.

Entrenamiento creativo para vestuaristas: una experiencia que devala

Oriana Nigro Acevedo (*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 82-84. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: Desestructurando los parámetros convencionales de aprendizaje y explorando en otras formas que dispondan a los diseñadores de vestuario enfrentarse con la/su creación en estos tiempos, se propone un esquema de ejercicios que parten de herramientas lúdicas como el collage y el moodboard, basados en técnicas y métodos de investigación cualitativa como la deriva y la fenomenología; este entrenamiento se enfoca en el camino creativo del estudiante y/o profesional de vestuario escénico o cinematográfico estimulándolo a descubrirse en o reconectarse con su oficio, generar nuevas ideas, consolidar un estilo personal, adquirir confianza y capacidad discursiva al construir conocimiento desde el hacer.

Palabras clave: vestuarista – inspiración – proceso creativo – deriva – collage – entrenamiento.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 84]

No fuimos educados para estar inspirados.
Facundo Arena
El Camino de la creatividad

Existen factores que modifican los procesos de creación de un diseñador de vestuario, muchas veces, las fórmulas de trabajo no se adaptan a las circunstancias temporales; es por ello que la intención de esta propuesta es replantearse las herramientas de aproximación al concepto creativo y permitirse aprender nuevos caminos que potencien y revaloricen el oficio del vestuarista.

reuniones con equipos, referentes, propuesta), fase de producción (trabajo de campo, presupuesto, realización, pruebas, ensayos, funciones) y fase de postproducción (registro, traslados, guardado); pasos fundamentales para su aporte a la construcción de la narrativa visual de la obra/película. El proyecto no puede ser el único motor cuando el contexto, a un ritmo acelerado, presenta un sinfín de estímulos totalmente aprovechables para revisar, analizar y registrar; en definitiva, es momento de cuestionar los procedimientos tradicionales e incluso el rol del vestuarista en la actualidad.

¿Qué pasa cuando el esquema de trabajo no parte del texto/guion?

El proceso creativo de los vestuaristas suele tener una estructura que involucra investigación, orden e intuición. Se está a la espera de la convocatoria y el archivo desde el cual se movilizan a escalar en ese 1, 2, 3 que ha funcionado en el tiempo para avanzar y culminar exitosamente el trabajo: fase de preproducción (lecturas,

Vivir sobreestimulados

La accesibilidad a la información ha sido una ganancia para la creación de propuestas artísticas; sin embargo, no siempre juega a favor. La academia ha enseñado que es necesario el equilibrio perfecto entre talento y trabajo, entre inspiración e investigación, entre la espontaneidad y la organización pero en esas balanzas no fueron incluidas las formas convenientes, útiles y sanas de procesar y