

El Taller Rotativo de Diseño Gráfico y el aprendizaje significativo

Sofía Ginestra, Florencia Elena Antonini,
Agustina Stradiot y Lucía Camargo Pablicich(*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 246-248. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: Como equipo docente del Taller Rotativo de Diseño Gráfico, reflexionamos acerca de nuestro rol en el aula y el vínculo con los estudiantes, teniendo en cuenta que estamos inmersos en un contexto particular y fluctuante. Es desde este punto entonces que se implementan cambios en la asignatura orientados a motivar el aprendizaje de los estudiantes, a partir de la búsqueda de innovaciones en el uso de recursos tecnológicos y propuestas pedagógicas. Estas modificaciones, no sólo parten desde el uso del lenguaje sino también desde la interacción en el abordaje metodológico.

Palabras claves: Taller – Diseño – Pedagogía – Tecnología – Universidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 247]

Contenido

Los Talleres Rotativos (de Diseño Gráfico, Diseño de Indumentaria y Textil y Diseño Industrial) corresponden al ciclo común de las carreras diseño de la UNNOBA y se dividen en tres cuatrimestres, en donde cada taller propone una primera aproximación a aquellos conceptos que se profundizarán durante los próximos años en cada una de las orientaciones de la disciplina. El Taller Rotativo de Diseño Gráfico es el primer acercamiento de los estudiantes con el diseño.

Como equipo docente nos proponemos nuevas estrategias de aprendizaje, indagando y reflexionando en las prácticas a partir del análisis de las características de los alumnos, el contexto histórico, social, económico y político, con el objetivo de asumirnos como agentes de transformación y renovación que se transforman a medida que se desarrolla esa práctica. (Chehaybar y Kuri; 2007) Desde hace algunos años como equipo docente evidenciamos la necesidad de profundizar estas prácticas generando planteos que surgen a partir de cuestionar y cuestionarnos, preguntar y preguntarnos nuestro rol en el aula. “El aprendizaje del educador al educar se verifica en la medida en que éste, humilde y abierto, se encuentre permanentemente disponible para repensar lo pensado, para revisar sus posiciones; se percibe en cómo busca involucrarse con la curiosidad del alumno y los diferentes caminos y senderos que ésta lo hace recorrer.” (Freire, 2010, p.29) Ahora bien, así como repensamos nuestro rol, surgen interrogantes que nos hacemos acerca de nuestros estudiantes y cómo nos vinculamos con ellos. ¿Cómo son nuestros alumnos?, ¿cómo se comunican?, ¿qué medios eligen para expresarse?, ¿cómo se comportan?, ¿qué hacen en su tiempo libre?

En los alumnos universitarios de la Generación Z,

(...) se observa la tendencia a ser críticos frente a la realidad que se les plantea y buscar espacios donde puedan ser autónomos e, incluso, autodidactas. Presentan gran facilidad para acceder a mucha informa-

ción y actualizarse con rapidez. Tienden a estar hiperconectados y con atención a varios estímulos online. Se los ha llamado nativos digitales ya que la tecnología es una herramienta que desde edades tempranas es parte de su vida cotidiana”(Pardo Campos; 2020).

En base a estos datos, nos preguntamos ¿de qué manera nos podemos acercar a ellos sin perder el eje del contenido que debemos enseñar?, ¿qué otras estrategias pedagógicas podríamos incorporar en el aula para el abordaje de los contenidos curriculares?

Estrategia vinculada a recursos pedagógicos

A la hora de guiar el proceso proyectual de diseño, proponemos como equipo docente, retomar la metodología de Adrián Paenza cuando reflexiona sobre cómo se deberían enseñar las matemáticas en las escuelas, sosteniendo que es necesario que esté relacionada con la vida cotidiana. Desde este enfoque, el material teórico propuesto y el modo de conducir las clases sincrónicas tiene que ver justo con esto, con poder trasladar cualquier concepto del diseño a un entorno cotidiano en el cual los estudiantes puedan hacer referencia, reflexionar y razonar los contenidos desde ese lugar.

Quienes están cursando el taller, no tienen conocimientos previos mediante los cuales puedan vincular el universo terminológico nuevo y la lógica del pensamiento proyectual, por lo tanto decidimos recurrir a ese universo cotidiano en el cual son protagonistas.

Podríamos decir que tampoco han organizado los recursos gráficos de un sistema, pero sí han planificado una comida para compartir con amigos/as; partiendo de este ejemplo surge la analogía perfecta para explicar cómo organizar los elementos en función de definir las reglas del sistema.

Si tuvieran que organizar una cena con amigos, deberían tener ciertos datos para que la misma sea un éxito. Es por

esto que para realizar la compra inicialmente deberían saber qué cantidad de comensales van a asistir, qué preferencias gastronómicas tienen y en qué orden se servirá cada plato.

Ahora bien, ¿cómo relacionamos esto con el concepto sistema? Necesito definir cuántas y qué piezas necesito (mis comensales), tener en claro cuáles son los recursos gráficos de mi sistema (los alimentos que conforman los platos) y cómo definir las normas del mismo para que lo conformen y convivan (cuál va a ser la entrada, plato principal y postre).

¿Qué otros elementos que no siempre aparecen como constantes del sistema se deben tener en cuenta? ¿Alguno de mis amigos es vegano? Entonces, cómo se conforma el sistema teniendo en cuenta un solo elemento que no siempre aparece (elementos libres dentro del sistema gráfico).

Estrategia vinculada a recursos tecnológicos

Como mencionamos al inicio de este trabajo, el taller rotativo es el primer acercamiento de los estudiantes con el concepto de diseño. Se trata de una asignatura cuatrimestral donde el desafío, además del dictado de los contenidos curriculares, es motivar el interés de los alumnos acercándolos a esos primeros conceptos mediante su lenguaje diario o coloquial.

A raíz de la pandemia COVID-19 y con ella la virtualización de los espacios áulicos, el material teórico utilizado para el desarrollo de las clases, dejó de ser una presentación secuenciada para convertirse en material dinámico que les permita múltiples formas de lectura y que los invite a explorar y experimentar, sugiriendo su propio ritmo y recorrido.

Los teóricos y materiales de lectura, son pensados y diseñados no sólo a partir de herramientas que propician estas situaciones y que además permiten la incorporación de recursos interactivos, sino además desde el lenguaje utilizado.

Esta propuesta surge a partir de la búsqueda del diseño de estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje permitiendo superar las brechas existentes entre los alumnos y el equipo docente. A partir de las redes sociales se masifican términos como “stalkear”, “spoilear”, y de este modo, invitamos a los alumnos a “stalkear” la propuesta del trabajo práctico u ocultamos el contenido de alguna de sus partes.

Haciendo referencia al lenguaje, la incorporación de los memes es utilizada para aquellos conceptos que queremos que recuerden con facilidad, pudiendo vincular entonces por ejemplo la zona fisionómica de un signo tipográfico con el uso del tapabocas o barbijo. Si bien los mismos se han masificado el último tiempo, Richard Dawkins dio forma al término en 1976 refiriéndose a un elemento cultural transmisible de un individuo a otro. Podemos encontrar memes relacionados a diferentes temáticas así como también gif que permiten dotar el material académico de una cuota humorística en la cual puedan encontrar con facilidad aquellos elementos que consideramos importantes.

Retomando el comienzo de este párrafo y, haciendo referencia a que los espacios áulicos se virtualizaron en su totalidad, hemos podido generar nuevas propuestas que, sin lugar a dudas continuarán siendo parte de nuestras prácticas en el taller.

Conclusión

En palabras de Freire (1999), “mientras enseño continuo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad.” (p.30).

En nuestras palabras, como equipo propiciamos la búsqueda continua de nuevas propuestas y herramientas para trabajar dentro y fuera del aula. Enseñamos desde lo cotidiano dentro del ámbito académico, rompiendo paradigmas y cuestionando lo preestablecido. Enseñamos a partir de indagar nuevas y motivadoras propuestas para generar prácticas disruptivas en la enseñanza del diseño, con el fin de favorecer el acercamiento de los alumnos al pensamiento crítico.

Trabajamos además, en la capacitación y actualización continua del equipo en función de fortalecer los diferentes vínculos que se producen en el aula: docentes-alumnos; alumnos-alumnos y alumnos-contenido.

Referencias bibliográficas

- Schön, D. (1988). *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Paidós.
- Cheybar y Kuri, E. (2007) Reflexiones sobre el papel del docente en la calidad educativa. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (50) ,100-106. [Fecha de Consulta 31 de Mayo de 2021]. ISSN: 0188-168X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34005013>
- Pardo Campos M. L. (2020.4) Los nuevos desafíos en el aprendizaje de la generación centennial. *Revista UCActualidad*. [Fecha de Consulta 31 de Mayo de 2021] Recuperado de: <http://uca.edu.ar/es/noticias/los-nuevos-desafios-en-el-aprendizaje-de-la-generacion-centennial>
- Freire, P. (1999). *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. D.F., México, Siglo XXI Editores.
- Burbules, C. del N. (2014). Los significados de “aprendizaje ubicuo”. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22(104). <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>. Artículo publicado originalmente en: *Revista de Política Educativa*, Año 4, Número 4, UdeSA-Prometeo, Buenos Aires, 2013. Obtenido en mayo 2020 de https://www.researchgate.net/publication/287540823_Los_significados_de_aprendizaje_ubicuo
- Dawkins, Richard (1989). *The Selfish Gene* (2.ª Edición). Oxford University Press. p. 192.

Abstract: As a teaching team of the Graphic Design Rotating Workshop, we reflect on our role in the classroom and the link with the

students, taking into account that we are immersed in a particular and fluctuating context. It is from this point that changes are implemented in the subject oriented to motivate student learning, from the search for innovations in the use of technological resources and pedagogical proposals. These modifications, not only start from the use of language but also from the interaction in the methodological approach.

Keywords: Workshop - Design - Pedagogy - Technology - University.

Resumo: Como equipe de professores da Oficina Rotativa de Design Gráfico, refletimos sobre nosso papel em sala de aula e o vínculo com os alunos, levando em conta que estamos imersos em um contexto particular e flutuante. É a partir desse ponto, então, que são implementadas mudanças na disciplina com o objetivo de motivar o aprendizado dos alunos, a partir da busca por inovações no uso de recursos tecnológicos e propostas pedagógicas. Essas modificações não se baseiam apenas no uso da linguagem, mas também na interação na abordagem metodológica.

Palavras-chave: Workshop - Design - Pedagogia - Tecnologia - Universidade.

(*) Sofía Ginestra es Licenciada en Diseño Gráfico, graduada de la Universidad Nacional del Noroeste de la provincia de Buenos Aires. Cursó los estudios de Maestría en Diseño orientada a la estrategia y la gestión de la innovación en la UNNOBA. Directora del Departamento de Ciencias Afines y Complementarias de la UNNOBA. Investigadora

integrante del Instituto de Diseño e Investigación dependiente de la UNNOBA-CIC. JTP de las asignaturas “Taller rotativo de Diseño Gráfico”, “Introducción al Taller DG”, “Tipografía I”, Co-directora de becas de grado. Dirección de proyectos de extensión. **Florencia Elena Antonini** es Diseñadora en Comunicación Visual Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Cursó los estudios de Maestría en Diseño orientada a la estrategia y la gestión de la innovación en la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires. Prosecretaria Académica de Diseño en la Escuela de Tecnología UNNOBA. Titular ordinaria del Área Proyectual en las Carreras de Diseño UNNOBA. Investigadora integrante del Instituto de Diseño e Investigación dependiente de la UNNOBA-CIC. Directora de proyectos de investigación y extensión, de tesis y becas de grado, codirectora de becas de posgrado. **Agustina Stradiot**. Licenciada en Diseño Gráfico, graduada de la Universidad Nacional del Noroeste de la provincia de Buenos Aires. Cursó los estudios de Maestría en Diseño orientada a la estrategia y la gestión de la innovación en la UNNOBA. Becaria de posgrado UNNOBA-CIC. Investigadora integrante del Instituto de Diseño e Investigación dependiente de la UNNOBA-CIC. JTP de las asignaturas “Taller rotativo de Diseño Gráfico”, “Introducción al Taller DG”. Tutora de la asignatura “Tesina de grado”. Codirección de proyectos de extensión. **Lucía Camargo Publicich**. Licenciada en Diseño de Indumentaria y Textil, graduada de la Universidad Nacional del Noroeste de la provincia de Buenos Aires. Investigadora integrante del Instituto de Diseño e Investigación dependiente de la UNNOBA-CIC. Ayudante de las asignaturas “Taller rotativo de Diseño Gráfico” e “Introducción al Taller de Indumentaria y Textil”. Participación en proyectos de extensión.