

¿Cómo enseñar en el taller de diseño gráfico? Una adaptación virtual en tiempos de pandemia

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 203-206. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: abril 2025
Versión final: abril 2025

Eugenia Beatriz Alvarez Saavedra.
Universidad de La Serena, Chile^(*)

Resumen: El artículo describe la adaptación a la virtualidad del Taller de Diseño Gráfico I en la Universidad Católica de Temuco (Chile) durante la pandemia de COVID-19. La estrategia pedagógica se basó en el método de proyecto y el aprendizaje-servicio, vinculando a los estudiantes con un caso real: una residencia de adultos mayores. El objetivo fue desarrollar una infografía comunicacional para mejorar el enlace entre pacientes geriátricos y especialistas de la salud. El proceso, que incluyó identificación y definición de problemas, recopilación de datos y propuesta conceptual, se ejecutó completamente en la plataforma Blackboard mediante clases expositivas, sesiones sincrónicas para avances colaborativos y evaluaciones digitales. Los resultados mostraron una alta motivación y aprendizaje efectivo, demostrando que el trabajo colaborativo en proyectos reales, incluso a distancia, puede ser exitoso y potenciar las competencias de los estudiantes.

Palabras clave: Innovación - Diseño – Estudiantes – Enseñanza – COVID19.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 206]

Introducción

En el año 2019 se origina una pandemia que hizo cambios relevantes a nivel mundial, el Covid 19 detonó una bomba que generó cambios globales en distintas áreas, una de éstas la educación. Este estudio presenta un caso aplicado en un contexto pandémico de clases online, plataforma sugerida por la imposibilidad de asistir de manera presencial a las salas de clases en la facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Católica de Temuco, Chile.

Si bien el efecto de la pandemia en Latinoamérica se vio posteriormente que en sectores como Europa y Asia, de alguna forma permitió ir visualizando en tiempo real los efectos que ésta fue produciendo. Gracias a los formatos de comunicación digitalizada que hoy se presentan *in situ*, dicho de una forma coloquial “en el acto”, propios de la inmediatez que se experimenta en los contextos actuales. Este efecto nos mantuvo alerta a lo que se acercaba y sobre todo en términos de la educación a distancia como una posibilidad.

Los establecimientos educacionales y universidades se vieron obligados a transformar su educación tradicional y evolucionar a una educación de emergencia a distancia en un corto periodo de tiempo, sin perfeccionamiento docente en metodologías educativas para la virtualidad, con emergentes plataformas y soportes tecnológicos, inestabilidad de la red y sobre todo, muchos temores y aprensiones de los estudiantes a este nuevo escenario. El confinamiento obligó a la humanidad a adaptarse a un nuevo modo de vida que da lugar a la creación de nuevos escenarios en los que prima el uso de nuevas tecnologías que van transformando los espacios físicos, mismos que paulatinamente fueron reemplazados por espacios virtuales. La telemática se convirtió en un nuevo canal de

comunicación e información que dio lugar al teletrabajo y a la teleeducación.

Metodología

Este estudio relata el trabajo sistemático del último año y medio exponiendo la adaptación de experiencias pedagógicas en trabajo colaborativo interdisciplinar con externos, realizadas habitualmente en los talleres de Diseño de la Universidad Católica de Temuco en los últimos años, a la Virtualidad, dando cuenta de la implementación de metodologías como Design Thinking, Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) y Aprendizaje y Servicio entre otras; para el fortalecimiento del proceso formativo de nuestros estudiantes de Diseño, en coherencia con el Modelo Educativo UCT a 12 años de su implementación. Entre las metodologías se destaca aprendizaje y servicio, herramienta eficaz para dotar al estudiantado de capacidades de observación y reflexión crítica del entorno, que apoya la formación de diseñadores con conciencia social. En esta comunicación se presenta como primer caso de estudio el Taller de Diseño Gráfico I, el cual tiene un enfoque basado en el planteamiento de problemas de diseño y su proyectividad. Este proyecto se vinculó con un caso real, el cual fue ejecutado en una residencia de adulto mayor en la ciudad de Temuco, Chile.

La estrategia de enseñanza se inició desde la intención y experimentación del intercambio de saberes en el aprendizaje basado en proyectos. Lo anterior en un contexto virtualizado, y sobre todo en espacios digitales hacia el diseño cooperativo, que fue adaptándose a los requerimientos del taller. El proceso de diseño, avance, correcciones y evaluaciones, son el reflejo de la adapta-

ción en la plataforma blackboard, sesiones asincrónicas y sincrónicas de comunicación entre estudiantes y el docente.

El resultado del proyecto de diseño fue un trabajo de infografía comunicacional, para el enlace entre paciente geriátrico y especialista de la salud. Lo anterior en respuesta a un problema de comunicación existente en el segmento estudiado, y sobre todo en apoyo a la rehabilitación de pacientes adulto mayor y su seguimiento. Lo anterior, ha permitido la realización de constantes evaluaciones y seguimiento en los avances de contenidos propios del programa de taller, observando una constante mejora de los procedimientos. Los resultados del primer y segundo semestre del año 2020, han sido evaluados y comparados en otros talleres de similares características, para ser aplicados en el primer y segundo semestre del año 2021.

Presentación del caso

Taller de diseño gráfico I Aprendizaje basado en proyectos (el proceso virtualizado)

El Taller de Diseño Gráfico I, corresponde a un curso obligatorio, y da inicio a la línea disciplinaria de Diseño Gráfico en el Itinerario Formativo de la Carrera. Se conforma en dos 3 ejes temáticos: Taller de Diseño y Metodología Proyectual, que aportan a la elaboración del proyecto.

De esta manera, desde la reflexión de las acciones del individuo, se detectan necesidades y desarrollan respuestas de orden material, posible de ser producidas en serie en un contexto productivo acotado. Se busca que el estudiante identifique un problema de diseño gráfico, dentro de un contexto determinado y por medio de la metodología proyectual, proponga mensajes visuales originales, que den solución al problema identificado. Posteriormente, analiza las componentes sintácticas, semánticas y pragmáticas pertinentes a su problemática y elabora una propuesta final de Comunicación visual, que considera todas las variables necesarias para presentar su proyecto final de semestre. En la materialización de las propuestas de diseño gráfico se utilizarán Metodologías de Diseño de 1ª y 2ª generación, cuyo objetivo es dividir la problemática en sus partes esenciales, para proponer una solución articulada y estratégica considerando los medios y tecnologías necesarias para visualizar y presentar las soluciones.

Para su desarrollo, se revisan los fundamentos teóricos y realizan ejercicios prácticos, que dan origen a evaluaciones sumativas, realizando maquetas, registro gráfico de desarrollo de propuestas y exposiciones orales.

En este marco, el módulo desarrolla la competencia genérica Comunicación Oral, escrita y Multimodal y las competencias específicas Pensamiento creativo e Innovación, Formulación de proyectos y evaluación comercial, Desarrollo conceptual del producto de diseño industrial y Representación del producto industrial, para que el estudiante sea capaz de desarrollar un proyecto de diseño abordando las áreas de la creación, innovación, conceptualización, representación y evaluación comercial; considerando los aspectos tecnológicos del área y

la realidad sociocultural y dar soluciones pertinentes a una problemática determinada.

El proceso de trabajo se plantea con la siguiente secuencia:

- Identificación del problema.
- Definición del problema: Qué, Por qué y Para qué.
- Elementos del problema
- Recopilación de datos.
- Análisis de datos.
- Creatividad: Uso de herramientas creativas.
- Propuesta conceptual

Los estudiantes desarrollan propuestas visuales originales, a nivel de modelo con medios análogos y/o para demostrar el nivel de asimilación de los contenidos del módulo. Analizan distintas propuestas de comunicación visual, en función de problemas determinados para visualizar la metodología ocupada en la solución del problema. Desarrollan un proyecto de Diseño proponiendo soluciones distintas y originales para una problemática de comunicación visual determinada.

Construyen esquemas de síntesis a través de la metodología proyectual considerando las variables comunicativas de la imagen, para proponer una solución ajustada a un problema de comunicación visual determinado.

Elaboran mensajes visuales relacionando la sintaxis, semántica y pragmática pertinente al contexto de un problema de diseño determinado. Desarrollan ejercicios en los soportes digitales necesarios para materializar sus alternativas de diseño, en aula, con tiempos controlados.

La estrategia

Las estrategias de enseñanza aprendizaje fundamental para el perfil es el método de proyecto, que es complementado con clases expositivas, estudio de casos, análisis bibliográfico y clases prácticas basadas en el trabajo de los estudiantes. Para este caso se ha adaptado la propuesta hacia la virtualización de los procesos, ya que a través de la plataforma blackboard se desarrolló la asignatura. El taller se presentó desde la virtualidad, con clases expositivas, estudio de caso real en vinculación con una organización y apoyo audiovisual, por ejemplo, videos de libre visualización en apoyo a los contenidos prácticos de la asignatura. Las sesiones se realizaron dos veces por semana, en el periodo de la mañana, con una duración aproximada de 1,45 hrs de clase expositiva y 30 minutos para consultas.

También se trabajó en modalidad de avance en el proyecto de diseño, progresivamente a través de la plataforma virtual de manera sincrónica, los estudiantes compartían su avance y se buscaban mejoras de manera colaborativa. Los principales procedimientos de evaluación fueron presentaciones orales y escritas y/o digitales; elaboración de maquetas, propuestas de estructuras narrativas visuales que sintetizan el proceso creativo realizado por el estudiante y ejercicios prácticos en laboratorio computacional. El proyecto tuvo una duración de 4 meses y su entrega fue a través de la plataforma blackboard, en donde el cliente final pudo experimentar la propuesta.

Resultados

Con este estudio se pudo visualizar, que incluso en Distancia el trabajo colaborativo con externos motiva a los estudiantes a permanecer en el curso, desarrollar mejores trabajos y estar siempre atento. Las tasas de aprobación y proyectos fueron muy satisfactorias a pesar de los temores iniciales y disparidades técnicas y de conectividad. Los estudiantes aprendieron efectivamente a apoyarse y a trabajar en equipo, respetando los tiempos propios de adaptación al cambio.

El desarrollo de proyectos reales en conjunto con empresas e instituciones regionales ha potenciado los aprendizajes adquiridos al fortalecer la teoría con la práctica. A lo largo de los años hemos podido constatar que el aprender haciendo en trabajo colaborativo con empresas, instituciones y socios comunitarios propicia un conocimiento de la realidad objetiva de la pyme industria regional y nacional fortaleciendo las competencias genéricas de los estudiantes de diseño y mejorando los resultados académicos del taller. El desafío a futuro será cómo combinar la virtualidad y la presencialidad que tanto se requiere para desarrollar otras competencias.

La experiencia virtual fue cercana con los estudiantes, y se generó un puente de vínculo entre cliente y usuario final del producto gráfico. El proyecto se testeó virtualmente y se dio inicio a su funcionalidad en base al control, mejoramiento y evaluación de los aspectos de usabilidad, color y morfología. Gracias a esto se pudo iniciar un plan piloto y observar los mecanismos de uso. Los estudiantes manifestaron su compromiso y sobre todo el resultado de aprendizaje, a través de las plataformas virtuales, que de alguna forma proporcionaron una ayuda para el desarrollo del proyecto en confinamiento.

Algunos testimonios

“Fue muy relajante en cierta forma, el poder aprender el paso a paso de un proyecto, y la libertad de explorar mi estilo artístico. Me encantó poder imaginar un mundo donde pueda mostrar contenido “tabú” no tan “tabú”. Logré sacarme de esta pandemia y de tanta tragedia. Ahora puedo manejar mucho más los programas, convirtiéndome en una mejor profesional de lo que solía ser”. (Vania Gajardo. Estudiante de Taller de Diseño Gráfico I / Segundo año. 2020)

“El semestre fue el más entretenido por lejos ;) Desde el primer día fuimos de lleno al diseño gráfico y pude poner a prueba todo lo que sabía al desarrollar una línea gráfica. Pero una de las cosas más importantes que noté, fue que mi concepción sobre el diseño gráfico ha madurado mucho con el tiempo, la experiencia y el estudio. Con cada corrección que me hacían los profes, más fuerte se hacía la conexión entre yo y mis diseños. No voy a negar que hubo algunos momentos de estrés, por algo estamos en la U, pero con ese estrés viene también el mejor momento de todo estudiante, el de entregar un trabajo bien hecho y en el que dejaste muchas horas de esfuerzo, como si de practicar un

oficio se tratara”. (Luis Ignacio González. Estudiante de Taller de Diseño Gráfico I / Segundo año. 2020)

Conclusiones

El confinamiento nos mantuvo en casa junto a nuestras familias por un momento extenso, lo cual presentó un escenario completamente distinto a lo que estábamos acostumbrados a vivir. Sobre todo, en términos de comunicación, ya que veníamos explorando en la virtualidad, pero no al nivel presentado en el año 2020. El confinamiento nos mantuvo aislados del mundo presencial, pero no fue así junto a la conexión a internet.

Gracias a la conectividad pudimos seguir conectados al mundo y en términos educativos, la educación dio un giro junto a un cambio de paradigma, el asistir a la sala de clases no era el único camino hacia el aprendizaje. Aquí se vieron muchos caminos de urgencia en el mundo universitario y algunos fueron las plataformas online que permitían ver y escuchar a las personas.

Sobre lo anterior, la plataforma utilizada en el caso presentado fue Blackboard, la cual permitió entregar sesiones de comunicación con grupos de curso, por ejemplo, revisión y avance de proyectos visuales. El taller de diseño fue una actividad práctica, que en cada sesión virtual pudo ser visualizada por el grupo de curso y en seguimiento con el docente. Esta práctica se adaptó a las nuevas necesidades de los estudiantes y fue de la mano de una estrategia de enseñanza – aprendizaje, ésta vez virtualizada

Un primer periodo de la sesión con una clase expositiva de 50 minutos, para luego seguir con consultar y dudas de los estudiantes. Espacio de descanso o break, para iniciar las revisiones de avances de proyectos de diseño en cada caso. La experiencia fue intensa y muy activa, actualizando materias y siempre buscando formas para poder entregar el contenido, mantener al curso interesado y comprometido con el proyecto.

Referencias Bibliográficas

- Básico, B., & Mothelet, L. M. G. *Teoría conceptual del diseño gráfico*. Bloque básico. Licenciatura en Diseño Gráfico.
- Barrios, H. y Gutierrez, C. (2020). *Neurosciences, Emotions and Higher Education: A Descriptive Review*. Estudios Pedagógicos XLVI, N° 1: 363-382, 2020 DOI: 10.4067/S0718-07052020000100363
- Castro-Pimienta, O. D., Domínguez-Castro, A., Peña-Martínez, S. L., Betancourt-Herrera, J. L., & Peón-Sánchez, F. (2019). *Factores presentes en la construcción de teorías substantivas del diseño*. *Ingeniería Industrial*, 40(2), 202-212.
- CENSO (2017). *Estimaciones y Proyecciones de la Población de Chile 1992-2050* (Total País) Entrega final Censo 2017.
- Chackiel, J. (2004). *La dinámica demográfica en América Latina*. Cepal.
- Martí Castro, I. (2003). *Aprendizaje-Virtual*. En *Diccionario Enciclopédico de Educación*. Grupo Editorial Ceac S. A. (LEXUS).

Abstract: The article describes the adaptation to virtuality of the Graphic Design Workshop I at the Catholic University of Temuco (Chile) during the COVID-19 pandemic. The pedagogical strategy was based on the project method and service learning, linking students to a real case: a nursing home. The objective was to develop a communicational infographic to improve the link between geriatric patients and health specialists. The process, which included problem identification and definition, data collection, and conceptual proposal, was carried out entirely on the Blackboard platform through lectures, synchronous sessions for collaborative progress, and digital assessments. The results showed high motivation and effective learning, demonstrating that collaborative work on real projects, even at a distance, can be successful and enhance students' skills.

Keywords: Innovation - Design - Students - Teaching - COVID19.

Resumo: O artigo descreve a adaptação à virtualidade da Oficina de Design Gráfico I na Universidade Católica de Temuco (Chile) durante a pandemia da COVID-19. A estratégia pedagógica baseou-se no método de projeto e na aprendizagem-serviço, vinculando os

alunos a um caso real: uma residência para idosos. O objetivo foi desenvolver uma infografia comunicacional para melhorar a ligação entre pacientes geriátricos e especialistas em saúde. O processo, que incluiu a identificação e definição de problemas, a coleta de dados e a proposta conceitual, foi executado inteiramente na plataforma Blackboard por meio de aulas expositivas, sessões síncronas para avanços colaborativos e avaliações digitais. Os resultados mostraram alta motivação e aprendizagem eficaz, demonstrando que o trabalho colaborativo em projetos reais, mesmo à distância, pode ser bem-sucedido e potencializar as competências dos alunos.

Palavras-chave: Inovação - Design - Alunos - Ensino - COVID19.

(*) **Eugenia Alvarez Saavedra.** Doctora en Diseño Universidad de Palermo. Académica y Docente Universidad Católica de Temuco, Chile.