

El Diseño en la Enseñanza del Arte

Viviana Botache Rugeles (*)

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32, pp. 80-83. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: julio 2017
Versión final: diciembre 2020

Resumen: El diseño desarrolla en la persona procesos creativos que no solamente se encaminan a la solución de un problema objetual sino también estratégico o intangible. Por esta razón, la enseñanza del arte aplica de forma consciente e inconsciente elementos del pensamiento en diseño dentro del aula de clase. Estos son la base para realizar, designar o bautizar una creación artística. Desafortunadamente en muchas ocasiones el sistema educativo no permite que los jóvenes adolescentes tengan autonomía para pensar por sí mismos, sino que se prefiere decirles qué hacer.

Palabras clave: Arte - diseño - currículo - planeación - estrategia - método - pensamiento en diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 82-83]

Desarrollo

La educación es un proceso de diseño que supone la creación y aplicación de métodos para enseñar en la escuela. La dinámica del arte y el diseño dentro de un aula de clase demanda, por parte del maestro, la aplicación creativa de estrategias que desarrollen las habilidades del estudiante en el marco de la ruta de la planeación de la obra de arte. Es decir, la reproducción o prediseño de lo que se quiere comunicar, enfrentados a la estandarización y al hecho de ofrecer un conocimiento en límites de tiempo, donde hay que responder por unos estándares básicos que, de alguna manera, no permiten utilizar la libertad que propone el arte como actividad o producto. A pesar de esto, la aplicación de la educación artística en Colombia, en la que se encuentra el diseño, propone lo siguiente:

La enseñanza de las artes en las instituciones educativas favorece, a través del desarrollo de la sensibilidad, la creación y comprensión de la expresión simbólica, el conocimiento de las obras ejemplares y de diversas expresiones artísticas y culturales en variados espacios de socialización del aprendizaje; lo cual propicia el diálogo con los otros y el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico (Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia, Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media, 2010, p. 7).

En la dinámica educativa, se percibe el requerimiento o deseo como un aprendizaje esperado que estandariza la creatividad, para enmarcarla dentro de una categorización de la forma y la función, como lo hace el Diseño. Asimismo, la parte simbólica del arte es en sí su representación y significado, porque el sujeto interpreta lo que el artista plantea o presenta. Esta interpretación simbólica es netamente perceptiva, desde lo que supone la creación y elaboración de un diseño tangible o intangible. Conceptualmente, el diseño se entiende como una actividad creativa que tiene por fin proyectar elementos tangibles o intangibles que sean útiles y estéticos. El arte, por su parte, se entiende como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad

estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos (Wladyslaw y Tatarikiewiks, 2002).

Toda obra de arte, así como el diseño, tiene como cualidades básicas la forma, la función y la estructura:

Los diseños gráficos y los objetos se presentan como unidades funcionales donde resulta imposible separar los elementos y momentos de la composición creativa concurrentes, ya se ha dicho que el diseño es en sí mismo síntesis de la forma que resuelve una estructura. La estructura final de un objeto sigue a su función, en ocasiones la alcanza, en otras la forma evoluciona siguiendo un proceso lento de adaptación por el que el objeto se estabiliza en su entorno o es eliminado (Vilchis, L., Metodología del diseño, 2002, p 65).

En consonancia con lo anterior, en el arte la forma es vista desde la geometría y el espacio. Se entiende la forma como el modo de utilizar un color, una técnica o un medio en un plano o superficie. La función se evidencia al encontrar la estética misma en la representación plástica y escénica de un "algo" que se observa o se percibe y la estructura volumétrica o ideológica que inspira al artista y es capaz de plasmarla en cualquier lenguaje, bien sea escénico, musical o plástico, para el disfrute del usuario o espectador.

Estas cualidades básicas del diseño son trabajadas inconscientemente por el maestro en el desarrollo de una clase de arte y obedece al modelo pedagógico de los Jesuitas y el Paradigma Pedagógico Ignaciano integrado por momentos de la educación personalizada: contextualización, exploración, reflexión, acción y evaluación. En otras palabras: situar la realidad en el Contexto, experimentar vivencialmente, reflexionar sobre la experiencia, actuar consecuentemente y evaluar la acción y el transcurrir siguiente (Vasquez, 2007).

Al enfrentarse a un grupo de jóvenes empieza el reto de aprender a pensar en diseño el *design thinking* para enseñar a realizar, designar o bautizar una creación artística, porque desafortunadamente en muchas ocasiones, el sis-

tema educativo no permite que los jóvenes adolescentes tengan autonomía para pensar por sí mismos, sino que prefieren que les digan que hacer.

De todos modos, es importante seguir una serie de técnicas para realizar una composición artística bien sea de forma individual o colaborativa, que según Sara L. Beckman y Michael Barry (2007) se puede definir en cuatro pasos:

1. Descubrir: Recopilar para evaluar la realidad; hay que entender y observar.
2. Interpretar: Organizar para replantear, analizar y definir; se logra entender el problema.
3. Delimitar: Priorizar para orientar, idear y prototipar algo abstracto que se define.
4. Proponer: Integrar para resolver, testear y llegar a la mejor solución o propuesta.

El estudiante debería ser capaz de decidir ser creativo y equivocarse para realmente aprender. No es que no sepa o lo haga mal, solo es cuestión de desarrollar esas capacidades cumpliendo un propósito, un para qué, sin perder el por qué. Y es que la justificación dentro del diseño y el arte está tremendamente ligada. Así como las personas tienen un propósito, las obras, objetos y elementos que se crean tienen una razón de uso, de existencia y creación estética, social, personal o colectiva.

Entonces, si hablamos de diseño y arte, podemos hablar del arte de diseñar, de planear y estructurar una serie de métodos y estrategias que desarrollen habilidades en los estudiantes que trasciendan de lo técnico a lo netamente experiencial, fundamental en el arte y el diseño viéndolos separados.

A través de la elaboración de una obra de arte, el estudiante pasa por una serie de etapas de diseño en las que primero debe tener claro lo que quiere hacer y para qué y para ello plasma bocetos o prediseños de la idea que quiere expresar. Se presenta el arte y el diseño al estudiante como una estrategia de representación y comunicación de ideas o posturas y no como un simple “dibujo” que se realiza sin evidenciar una técnica y una finalidad.

Lo que une al arte y al diseño es la experiencia, pero ¿cómo enseñar al estudiante a experimentar?

Es imposible enseñar a experimentar pero lo posible es abrir el camino a imaginar y posibilitar espacios de creación en la escuela, no solo a los estudiantes sino a los maestros.

En el caso del Colegio Santa Luisa, una institución de educación básica y media, en un área como Educación Artística, la planeación de actividades se convierte en una de las tareas principales, diseñando eventos y actividades diferentes para los 2000 estudiantes que desarrollan las habilidades de los lenguajes artísticos a través de:

- Murales con pintura corporal: En el año 2015 en el marco de la semana cultural, los estudiantes realizaron rotaciones en diferentes talleres de artes plásticas y visuales como caricatura, Graffiti, Arte orgánico, arte sensorial. Los maestros de arte, eran los encargados de realizar los talleres y como resultado se lograron distintas producciones plásticas a gran escala y a escala natural de distintas interpretaciones plásticas que los estudiantes produjeron a lo que se presentaba como teoría en cada taller.

- Talent show: Cada dos meses, se realiza un festival de arte en los tres lenguajes que manejamos en la institución, que son canto, interpretación de instrumento, danza solista o grupo y creación plástica. La mejor parte de esta actividad es el observar que muchos de los estudiantes que se inscriben de manera libre resultan teniendo mucho talento que por diferentes circunstancias antes no se había descubierto.

- Muestras de arte e intercambios con otros colegios: Durante las semanas culturales o las actividades propias de la institución se muestran los talentos de los grupos institucionales artísticos que consisten en un grupo base de estudiantes con habilidades en danza o música que se preparan semiprofesionalmente para realizar distintas presentaciones artísticas y representar a la institución en concursos, festivales y eventos de la localidad y de la ciudad.

- Maratones de baile: Siendo Colombia un país de música alegre y única, en la institución se desarrollan maratones de baile por pareja, de grado preescolar a undécimo, y en el proceso de baile se van eliminando las parejas que no cumplan con el ritmo y al final se premian las parejas que ganan según la edad y el grado de dificultad y capacidad rítmica o física.

- MAMBO viajero: El MAMBO (Museo de Arte Moderno de Bogotá) realiza exposiciones itinerantes que llevan a los colegios de Bogotá. Consiste en una semana de arte y producción plástica en la cual los estudiantes durante las clases de arte, trabajan con talleristas del museo desarrollando habilidades manuales y digitales, utilizando técnicas sencillas produciendo obras plásticas como los grandes artistas conocidos por ellos. Además de esto, los estudiantes asisten a la visita guiada de las obras de los artistas ubicadas en un espacio del colegio. La actividad dura una semana.

- Producción del libro PILEO: Uno de los proyectos que manejan los colegios en Bogotá es el Proyecto de escritura y oralidad PILEO. En el presente año se propone realizar la publicación del libro integrando desde la lectura de imágenes y semiótica las obras plásticas de los estudiantes del colegio que son destacados en estas habilidades artísticas. El libro está diseñado para que las obras sean complemento visual de los cuentos, relatos e historias que maneja y la portada también está diseñada con la técnica de Ilustración por un estudiante destacado.

- Mundo Artístico: En el marco de la semana cultural del Colegio Santa Luisa (Jesuitas - Colombia) el área de educación artística realizó una jornada de arte en donde los estudiantes y maestros de la institución, tenían la posibilidad de pasar por los talleres y muestras de arte en los tres lenguajes –escénico, musical y plástico– en las diferentes aulas de la institución. Fue muy interesante observar cómo se divertían y aprendían de los expertos los estudiantes, maestros y directivas durante la realización de los talleres de champeta, rumba, zumba, graffiti, teatro, saxofón, técnica vocal, chelo, salsa, batería, hall dance, entre muchos otros. Cabe resaltar que algunos de

los talleristas eran docentes o estudiantes que se destacan por su habilidad y gusto por la música, la danza o las artes plásticas; lo anterior demuestra los grandes talentos con los cuales se cuenta.

Estas actividades, tienen gran acogida y propician en los estudiantes espacios de participación y de exploración de sus propias habilidades y ofrecen la posibilidad de reconocer talentos escondidos para trabajar en su desarrollo y continuar con el proceso formativo en dichas disciplinas. Al realizarlas, por lo general las primeras personas con miedo a experimentar son los maestros o directivas porque las propuestas diferentes tienden a producir un poco de temor, y durante el desarrollo de las actividades se repite una y otra vez la misma frase: “Profe qué hay que hacer?” o “Es que a mí no me gusta” y este es el ejemplo más común de la falta de imaginación y pérdida de esa capacidad inventiva que trabaja el diseño. En consonancia con lo anterior, Juanjo Saéz en su libro *El Arte, conversaciones imaginarias con mi madre* expone verdades sobre el arte como que “El arte es una búsqueda sin fin, y en la escuela solo te pueden enseñar a reconocer las herramientas que necesitas. Que son: La creatividad, la sensibilidad, la intuición” (2006, p. 92). Abiertamente expone la problemática del sistema educativo pero viendo más allá, podríamos decir que es la problemática de las mentes actuales: las personas creen tener mucha imaginación pero lo que no se hace real y tangible no existe. Además, no se puede pretender volver racional el arte sin entender primero que surge a partir de un acto sensible que se representa simbólicamente para exponer una idea, sentimiento o reacción frente a lo que pasa en el interior de una persona o el entorno en el que se desenvuelve.

La creatividad nace con la persona pero es una habilidad que se desarrolla si es trabajada y practicada, de lo contrario va desapareciendo o simplemente se olvida. Finalmente, los resultados son muy buenos y se logra –después de la negación y el miedo a crear– que tanto maestros como estudiantes realicen un diseño de una obra de arte en cualquier lenguaje artístico. Estas reflejan sus emociones particulares: es lo que llamaríamos un diseño personalizado o exclusivo. Además de esto, se percibe gusto y aprendizaje por la teoría hecha práctica. Algunos estudiantes descubren el gusto por el arte y empieza a ocurrir algo muy interesante como es la definición estética individual desde el estilo plástico, musical o escénico de esas habilidades y cualidades que no se habían descubierto anteriormente.

El arte sin la técnica no es nada y es aquí en donde los maestros empiezan a compartir con más seguimiento y acompañamiento sus conocimientos y a cultivar, desde ejercicios y actividades, las distintas habilidades que el estudiante posee para que se empiece a formar en la disciplina, lectura y práctica que demanda cualquier carrera en el ámbito creativo y de producción intelectual desde la interpretación visual, escénica o plástica.

El diseño curricular se vuelve entonces un reto para los maestros de educación artística, los cuales aprenden a plantear y diseñar estrategias de aprendizaje y enseñanza específicos para el grado, teniendo en cuenta habilidades individuales, respondiendo a unos macroprocesos y saberes generales ya planteados sin olvidar el contexto de

la población a la cual va dirigido. Ese diseño curricular parte de la necesidad de formar al estudiante en aspectos personales, motrices, teóricos y corporales que pueden explotar solo al trabajar en su habilidad creativa grupal o individualmente en esta asignatura que, muchas veces se subvalora clasificándola como una materia más que no hace parte de las básicas, pero que es de gran importancia para la formación integral de niños y jóvenes.

Aunque vivimos en un mundo donde lo que importa es la experiencia que va más allá del hacer, ese proceso de diseño lo aplican los maestros cada día en el aula al proponer al estudiante que plasme una idea, una sensación, un sentimiento o una anécdota y lo convierta en arte y ese es el verdadero reto.

Más allá del hacer, de cumplir con notas y valoraciones cuantitativas, se trata realmente de enseñar a pensar más allá de la uniformidad de ideas que propone el contexto basado ahora en las nuevas tecnologías de la información que, dependiendo el uso, alienan o ayudan a los niños y jóvenes a limitar o ampliar su creatividad y su capacidad de pensar por sí mismos.

La estandarización permea lo curricular y no se detiene a pensar en el ser humano que se forma para la vida, para enfrentarse a retos y dificultades que solo puede resolver si utiliza la creatividad y es capaz de proponer soluciones a diferentes problemas por sí mismo. El reto de la enseñanza del diseño es entonces traspasar esas barreras mentales y gubernamentales y ser capaces de volver al principio y a lo que es la esencia del diseño: la persona.

Referencias bibliográficas

- Beckman, S. y Barry, M. (2007). *Innovation as a Learning Process: Embedding Design Thinking*. The Regents of the University of California.
- Ministerio de Educación Nacional Republica de Colombia (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*.
- Saéz, J. (2006). *El Arte, conversaciones imaginarias con mi madre*. Argentina: Editorial Común.
- Vilchis, L. (2002). *Metodología del diseño*. 3ª edición. México: Editorial Claves Latinoamericanas.

Bibliografía

- Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas*. Madrid: Tecnos.
- Universidad Pontificia Comillas. (2002). *La pedagogía de los Jesuitas, ayer y hoy*. Volumen 75 de Estudios.
- Vásquez, C. (2007). *Manual del aula de clase*. Recuperado de: <http://www.pedagogiaignaciana.com>

Abstract: The design develops creative processes in people that are not only aimed at solving an objectual problem but also strategic or intangible ones. For this reason, the teaching of art applies consciously and unconsciously elements of design thinking in the classroom. These are the basis to perform, designate or baptize an artistic creation. Unfortunately the educational system often does not allow young adolescents to have the autonomy to think for themselves, but prefer to told them what to do.

Keywords: Art - design - curriculum - planning - strategic - method - design thinking.

Resumo: O design desenvolve nas pessoas processos criativos que não estão dirigidos somente à resolução de problemas objetivos senão também estratégicos e intangíveis. Por isso, o ensino da arte aplica de modo consciente e inconsciente elementos do pensamento em design dentro da sala de aula. Estes são a base para fazer, designar ou batizar uma criação artística. Infelizmente, em muitas ocasiões o sistema educativo não permite que os jovens adolescentes tenham autonomia para pensar por se mesmos, senão que prefere-se lhes dizer o que fazer.

Palabras clave: Arte - design - currículo - planeamiento - estrategia - método - pensamiento em design.

(*) **Viviana Botache Rugeles.** Licenciada en Diseño Tecnológico (Univ. Pedagógica Nacional de Colombia). Especialista en Gerencia de Diseño (Univ. Jorge Tadeo Lozano, Colombia). Master en Dirección Comercial y Marketing (Escuela Europea de Dirección y Empresa). Coordinadora de Educación Artística y Docente de Dibujo Arquitectónico en el Colegio Santa Luisa. Publicaciones en Revista Internacional Magisterio y MASD Revista Digital de Diseño.

Componentes de las prácticas pedagógicas para analizar la enseñanza del diseño

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32 pp. 83-87. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: diciembre 2016
Fecha de aceptación: diciembre 2017
Versión final: septiembre 2020

Yesid Camilo Buitrago López (*)

Resumen: Las prácticas pedagógicas, definidas como el conjunto de actividades que se realizan en diversos espacios de educación, permiten analizar las realidades propias del quehacer docente; en este caso, la enseñanza del diseño gráfico. De lo anterior, surgen preguntas como: ¿qué importancia tienen las prácticas pedagógicas para la enseñanza del diseño gráfico?, ¿cuáles son los componentes que comprenden las prácticas pedagógicas para la enseñanza del diseño? Interrogantes que surgen con el fin de profundizar en el análisis del proceso de enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Boyacá.

Palabras clave: Prácticas pedagógicas - diseño gráfico - enseñanza - aprendizaje - currículum - didáctica - planificaciones didácticas.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 87]

La enseñanza del diseño gráfico

El diseño gráfico es una profesión relativamente nueva, cuyos componentes curriculares están basados en la comunicación visual y el lenguaje visual. La Universidad de Boyacá en el programa de diseño gráfico, orienta su enseñanza a través de la formación por competencias, cuyos conocimientos proyectuales se imparten desde la práctica, es decir: a través de los talleres de diseño teórico/prácticos; de la conceptualización, desarrollo de habilidades conceptuales, técnicas, operativas; implementación de técnicas de producción, etc., que permiten dar respuesta a diversos problemas de diseño.

De lo anterior, se puede decir que la enseñanza del diseño gráfico en la actualidad se orienta por cierto empirismo, debido a que la formación académica de los docentes en diseño no cuenta con componentes pedagógicos, la cual es fundamental para incorporar conocimientos teóricos que sirven para reflexionar respecto a la praxis, el desarrollo creativo y la reflexión del quehacer docente.

Por lo tanto, para conocer las realidades propias de los docentes de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá, es necesario analizar las prácticas pedagógicas que ellos realizan en los procesos de enseñanza del diseño.

Es por esto que, para comprender las prácticas pedagógicas de diseño que utilizan los docentes para la enseñanza del diseño gráfico, es necesario comprender ciertos componentes que requieren las prácticas, con el fin de analizar las realidades propias de esta profesión.

En el presente artículo se presentan ciertos componentes, como el currículum y la didáctica, que intervienen en las prácticas pedagógicas en donde, a través de estos, se encuentran explícitos algunos elementos que participan en la enseñanza, como los contenidos de cada asignatura, la organización del sistema educativo, la clasificación, el grado de formación y especialidades de los docentes, la evaluación, las metodologías, técnicas y modelos pedagógicos, que permiten comprender, interpretar y analizar una parte de las realidades propias de los docentes en el proceso de la enseñanza del diseño.

Al ser una investigación en curso y después de una exploración bibliográfica se llegó a fundamentar que en las prácticas pedagógicas versan diferentes elementos que permiten profundizar en el análisis de las prácticas que se llevan a cabo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas que se imparten en la formación del diseñador gráfico.