

Estrategias de enseñanza en pandemia. El Taller de Diseño Gráfico

Florencia Elena Antonini; Sofia
Ginestra y Agustina Stradiot (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 134-136. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: El presente trabajo trata sobre la modificación del escenario de enseñanza y aprendizaje en el aula frente a la pandemia por el COVID-19. Esto llevó a la necesidad de aplicar diversos cambios en el Taller Rotativo de Diseño Gráfico correspondiente al ciclo común de las carreras de Diseño de la UNNOBA, que implicaron la implementación de estrategias para adaptar la asignatura a este nuevo contexto mundial. Estos cambios interpelan aspectos relacionados a los contenidos del taller, cronograma de clases, trabajos prácticos, métodos de evaluación, en función de los requerimientos del entorno virtual que propone la Universidad a través de su plataforma de educación a distancia.

Palabras clave: Diseño - Taller - Virtualidad - Educación - Enseñanza - Aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 136]

El Taller Rotativo de Diseño Gráfico es una asignatura cuatrimestral que corresponde al ciclo común de las carreras de Diseño de la UNNOBA (Gráfico, Industrial e Indumentaria y Textil). Es un lugar para la participación, el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad; un espacio educativo e integrador que pretende ser generador de aprendizaje en la dialéctica acción/reflexión (Schön, 1998), donde prima la experimentación e interacción individual y colectiva entre alumnos y docentes.

A raíz del aislamiento social, preventivo y obligatorio decretado desde la presidencia de la nación el día 12 de marzo debido a la pandemia COVID-19, la Universidad implementó un plan de continuidad académica para asegurar el proceso de formación de los estudiantes de los niveles secundario, pregrado, grado y posgrado mediante la utilización del entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que dispone la Universidad: Plataforma Educación Digital UNNOBA. Mediante la gestión y el compromiso de todas las unidades académicas, en el mes de marzo accedieron a ella más de 5500 alumnos a través de las 303 aulas virtuales creadas para el primer cuatrimestre. De inmediato, todos los docentes colaboraron y trabajaron para que, a partir del lunes 16 de marzo, los alumnos tuvieran cargado el material correspondiente a cada asignatura, garantizando la continuidad del ciclo académico, respetando el calendario tal como se había aprobado por Consejo Superior a fines del año anterior. Cada modificación relacionada a cuestiones académicas tales como dictado de clases, cursos de capacitación docente, protocolos de toma de exámenes parciales y finales en la virtualidad, fue aprobada por el Consejo Superior de la universidad de modo que estas herramientas, pudieran ser institucionalizadas a la mayor brevedad posible.

Es en este nuevo escenario es donde comienzan a evidenciarse las primeras dificultades, que varían desde inconvenientes de conectividad hasta problemas de comprensión en el proceso de realización de los trabajos

prácticos, haciendo que las pautas establecidas para la presencialidad debieran reformularse en relación a este nuevo contexto.

Para poder adaptarnos a esta nueva realidad, fue necesario cuestionarnos ciertos modos de hacer, propios de la presencialidad, en función de recrear un escenario más empático de aprendizaje. Es así que nos surgieron los siguientes planteos:

- Si los alumnos son evaluados progresiva y permanentemente a lo largo cada cuatrimestre en relación a participación en clase y proceso evolutivo de cada trabajo, ¿de qué manera evaluamos a quienes no tienen disponible el libre acceso a internet?
- Si sumamos además que uno de los objetivos presentes en todos los trabajos hace referencia a la entrega en tiempo y forma, ¿de qué manera evaluamos a quienes no tienen disponible el libre acceso a internet?
- Si entendemos la complejidad de este escenario, ¿no deberíamos hacer todo lo que está a nuestra disposición como docentes con el fin de que los alumnos puedan alcanzar los objetivos que plantea el Taller?

En este contexto, y como expone Manzini (2015; p.25) “somos conscientes de que la condición necesaria para que sea posible una sociedad sostenible es la resiliencia, la capacidad de superar los riesgos a que se expone, así como las tensiones y quiebras que sucedan inevitablemente”. Fue esto, lo que impulsó una serie de cambios en el paradigma de cómo, como equipo docente, enseñamos a los alumnos esta primera aproximación a los conceptos básicos del diseño gráfico en el contexto de la virtualidad. Sin dudas, la adaptación de contenidos fue el mayor desafío porque no sólo se trató de una traducción de formato o lenguaje, sino más bien un proceso que pudiera integrar lo tecnológico con lo pedagógico, para lo cual fue necesario realizar las siguientes modificaciones:

Incorporación de herramientas metodológicas

La búsqueda de herramientas que permitan llevar adelante un proceso similar al utilizado en la presencialidad como el *aprendizaje por preguntas*, concluyeron en la incorporación de un flujograma. Un flujograma o diagrama de flujo es la representación de un proceso que permite observar los pasos de un sistema siguiendo el orden que él mismo propone. Esta incorporación supuso un cambio metodológico de trabajo y, ese cambio metodológico tuvo diferentes resultados: cada alumno pudo apropiarse del mismo como guía para llevar adelante el trabajo.

En sintonía con las apreciaciones de Litwin, partiremos de un a priori: las buenas prácticas son las que favorezcan el desarrollo de procesos reflexivos como la mejor manera de generar conocimiento. Esto quiere decir, que la enseñanza comprensiva tenderá a la resolución de problemas, para lo cual considerará las imágenes mentales preexistentes con el objeto de construir nuevas atendiendo a las rupturas necesarias, favorecerá la construcción de ideas, se organizará alrededor de temas productivos centrales para la disciplina, accesibles a docentes y estudiantes y ricos en ramificaciones y derivaciones (Litwin; 1997; p.133).

Nuevos desarrollos proyectuales

Cada trabajo fue analizado y modificado para adaptarse a aquellos alumnos que no disponían de los medios o del manejo tecnológico, entendiendo que el confinamiento dificulta el acceso a los mismos. En función de garantizar los contenidos mínimos del programa de la asignatura, se utilizaron alternativas de abordaje proyectual como la implementación de trabajos caligráficos y fotográficos a partir de la exploración de diferentes herramientas y recursos del entorno cotidiano. Esta forma de trabajo permitió desmitificar el uso de la tecnología y pensar los modos audiovisuales con las herramientas virtuales que se utilizan en la actualidad.

Como antecedente, en la asignatura ya se había implementado la incorporación de tendencias propias de las aplicaciones móviles para el desarrollo de esquicios o trabajos prácticos.

Con el surgimiento en agosto de 2016 de las historias de Instagram, analizamos la posibilidad de resumir en ellas algunos de los contenidos mínimos de la asignatura: tipografía, imagen y diagramación. El pensar cómo registrar la imagen, qué texto incorporar y cómo disponerlo en ese campo visual llevó a lo que Manzini (2015; p.1) refiere acerca de “diseñar como una forma de pensar y de hacer que suponga reflexión y sentido estratégico, que obligue a fijarnos en nosotros mismos y en nuestro entorno”. Es entonces que, en el 2017, la apertura de la asignatura fue con la realización de un esquicio donde los alumnos diseñaron una historia de Instagram que funcionó como rótulo personal y para introducir el concepto de diseño.

Resignificación de recursos digitales

Como mencionamos anteriormente, el mayor desafío fue encontrar herramientas que permitieran desarrollar la clase con una modalidad similar a la utilizada en el aula.

Además de resignificar algunos de los recursos propios de la plataforma de la universidad, se exploraron alternativas para la incorporación de herramientas digitales que permitieran la replicabilidad de las “enchinchadas” que se realizan en la presencialidad:

El “Foro”, destinado generalmente a la publicación de avisos referidos a la asignatura, se utilizó como herramienta de corrección, permitiendo un seguimiento más detallado de cada clase.

Se incorporaron las “Pizarras colaborativas” como método de enchinchada en la virtualidad.

Se incorporó la herramienta de “Lección” no sólo como método de revisión del material de estudio (lo que permite a los alumnos acceder al mismo en cualquier momento y avanzar a con sus tiempos) sino también como un elemento guía en el recorrido de algún contenido específico. Se utilizó la herramienta “Cuestionario” como medio para teorizar los ejercicios que se fueron realizando a lo largo de la cursada, obteniendo de cada alumno una respuesta única en función al desarrollo individual de sus trabajos.

Conclusión

Este nuevo escenario nos lleva a reflexionar como equipo... ¿cómo podemos avanzar en una educación inclusiva y de calidad? y, en base a esto preguntarnos: ¿qué es lo mínimo que tienen que aprender los alumnos?, ¿qué herramientas necesitamos para evaluar si aprendieron?, ¿cómo podemos seguir evaluando? y volvernos a cuestionar... ¿Qué entendemos por evaluación? ¿Cuáles son los parámetros de evaluación? Comprender que es necesario explicitar cuales son los criterios con los que serán evaluados y a la vez reflexionar en palabras de Freire, “estoy absolutamente convencido de la naturaleza ética de la práctica educativa, en cuanto práctica específicamente humana.” (2008, p.19)

Sin dejar de cuestionar el solucionismo tecnológico, esta situación de emergencia global debiera ser el punto de partida definitivo para disipar fronteras arquitectónicas, consolidar procesos de innovación en las formas de enseñanza remota y naturalizar la cultura digital en la educación superior. Esta oportunidad debe ser pensada a la vez como un desafío institucional, uno para los docentes y también un reto de los propios estudiantes. (Pardo Kuklinski, Cobo; 2020; p.13).

Más allá de los avances conseguidos hasta ahora, entendemos que lo que resta continuará rompiendo los esquemas y llevándonos a repensar una y otra vez cómo plantear el trabajo y de qué modo llevarlo adelante, entendiendo que la continua revisión de ello es el más justo de los escenarios de acuerdo al contexto de cada alumno.

Referencias bibliográficas

Freire, P. (2008) *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. 2da edición. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.

Litwin, E. (1995) *La investigación en el campo de la didáctica. Cuestiones teóricas y metodológicas. El Oficio del investigador, Schuster y otros.* Facultad de Filosofía y Letras – UBA, Buenos Aires: Homo Sapiens Ediciones.

Manzini, E. (2015) *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social.* Madrid: Experimenta Theoria.

Pardo Kuklinski, H. y Cobo, C. (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia. Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia.* Outliers School. Barcelona. Disponible en: https://outlierschool.net/wp-content/uploads/2020/05/Expandir_la_universidad.pdf

Schön, D. (1988) *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan.* Paidós: Buenos Aires.

Abstract: This paper deals with the modification of the teaching and learning scenario in the classroom in the face of the COVID-19 pandemic. This led to the need to apply several changes in the Graphic Design Rotational Workshop corresponding to the common cycle of the Design careers of the UNNOBA, which involved the implementation of strategies to adapt the subject to this new global context. These changes involve aspects related to the contents of the workshop, class schedule, practical work, evaluation methods, according to the requirements of the virtual environment proposed by the University through its distance education platform.

Keywords: Design - Workshop - Virtuality - Education - Teaching - Learning.

Resumo: Este trabalho trata da modificação do cenário de ensino e aprendizagem em sala de aula diante da pandemia da COVID-19. Isto levou à necessidade de aplicar várias mudanças na Oficina Rotativa de Design Gráfico correspondente ao ciclo comum das carreiras de Design da UNNOBA, que envolveu a implementação de estratégias para adaptar o assunto a este novo contexto global. Estas mudanças envolvem aspectos relacionados ao conteúdo da oficina, horário

das aulas, trabalho prático, métodos de avaliação, de acordo com as exigências do ambiente virtual proposto pela Universidade através de sua plataforma de ensino à distância.

Palavras chave: Design - Workshop - Virtualidade - Educação - Ensino - Aprendizagem.

(* Florencia Elena Antonini: 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. Prosecretaría 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. **Sofía Ginestra:** Diseñadora Gráfica, 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. **Agustina Stradiot:** Diseñadora Gráfica, 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.

Ensino a Distância de Design: limites e possibilidades

Frederico Braidá (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 136-138. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumo: No cenário na pandemia causada pelo novo coronavírus, o ensino a distância (EaD) tem ganhado novos olhares. Como se sabe, a modalidade EaD, no século XXI, encontra um universo bastante amplo de possibilidades devido às tecnologias digitais, porém ainda apresenta uma série de desafios. Portanto, este texto discute os limites e as possibilidades do ensino a distância no campo do Design para o enfrentamento emergencial da pandemia de Covid-19.

Palavras chave: Ensino. Design. Coronavírus. Covid-19. EaD.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 138]