

Diseño colaborativo: del aula a la experiencia en comunidad

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 40, pp. 70-73. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: enero 2020
Versión final: julio 2022

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete
y Juan Gabriel Lasso Guerrero (*)

Resumen: La transformación de prácticas sociales a partir del reconocimiento del entorno, se constituye como uno de los pilares misionales del programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria CESMAG (Centro de Estudios Superiores María Goretti). En este sentido desde el espacio académico de Diseño Conceptual y con la guía de la Red Académica de Diseño se desarrollan con los estudiantes de octavo semestre proyectos de innovación social para mejorar las condiciones de los niños de los barrios sur orientales de la ciudad de Pasto. En este sentido, con apoyo de la Corporación Escénica La Guagua y la Junta de Acción Comunal del barrio Lorenzo de Aldana, se plantean de manera colaborativa 3 iniciativas de intervención social: “Expresión Aguaguarte”, “La Guagua se toma el sur” y “Guaguitas al taller”. La experiencia del trabajo con la comunidad permite generar nuevos ecosistemas de aprendizaje dinamizando la teoría con la práctica en contexto, estimulando el trabajo y conocimiento colaborativo.

Palabras clave: Innovación social - diseño colaborativo - prácticas sociales - diseño social - educación

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 73]

Introducción

Uno de los grandes cuestionamientos de la educación consiste en comprender cuál es la ruta más pertinente para la adquisición de competencias coherentes con las diferentes dinámicas de la sociedad. Partiendo del concepto de educación como un proceso de reflexión y acción sobre el mundo para transformarlo, es imprescindible destacar la influencia de Paulo Reglus Freire, en el contexto educativo internacional y la denominada educación popular. En este sentido, se destaca que el conocimiento realmente se logra cuando un grupo de personas toma conciencia sobre las condiciones de un medio y se proponen prácticas sociales de transformación para cambiar aquellas que no son justas (Villegas, 2015). Por su parte, en el panorama actual, el Maestro Cesar Bona, uno de los exponentes más destacados de la educación en el mundo, considera que el fin de la educación no debe ser crear profesionales empleables, la finalidad real está en la formación de seres íntegros estimulando el trabajo en equipo y el compromiso social (CMF, 2018). Bajo estos paradigmas, el programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria CESMAG plantea en el espacio académico Diseño Conceptual la articulación de proyectos sociales que permitan a los estudiantes a través de la experiencia no solo fortalecer sus conocimientos y habilidades en torno a la disciplina, se pretende también articular espacios de aprendizaje colaborativo, estimulando el trabajo en equipo y el compromiso social. Así, asumiendo el reto de la innovación educativa y las diversas visiones sobre lo que es el diseño, su dinámica conceptual y la práctica de la disciplina, se plantea la realización de proyectos de innovación social reconociendo las necesidades de la comunidad.

Con el apoyo de la Corporación Escénica La Guagua y la Junta de Acción Comunal del barrio Lorenzo de Aldana de la ciudad de Pasto, los estudiantes lograron reconocer el territorio e identificar oportunidades de intervención desde una perspectiva reflexiva y propositiva en aras de mejorar las condiciones de la comunidad, especialmente de los niños y niñas interesados en la cultura y las manifestaciones artísticas.

De esta manera, se lograron construir colaborativamente 3 proyectos de intervención social: “Guaguitas al taller, encaminados a la realización de la niñez”, a partir del empoderamiento de comunidad y el compartir saberes; “Expresión Aguaguarte”, cuya finalidad es dar voz a los niños de la comunidad y “La Guagua se toma al Sur”, propuesta que orienta el reconocimiento del entorno y el sentido de pertenencia a partir de intervenciones creativas y participativas.

Metodología

La función misional del programa de Diseño Gráfico de la IU CESMAG tiene como finalidad la formación de profesionales capaces de ofrecer soluciones centradas en el ser humano a partir de la creatividad y la innovación. En coherencia con estos propósitos y los lineamientos del Taller RAD – Social, organizado a través de la Red Académica de Diseño, se desarrolla en el espacio de Diseño Conceptual una metodología de trabajo para la propuesta y desarrollo de proyectos que partan del conocimiento de los estudiantes y de la comunidad para concretar soluciones con calidad humana.

De esta manera se plantea el reto de encontrar una ruta metodológica o un conjunto de estrategias para armonizar los procesos de aprendizaje en el aula y fuera de ella. Para tal efecto se determinan cuatro pasos fundamentales que permiten concretar el proyecto y registrar la experiencia, además de compartir y analizar los resultados de la siguiente manera:

Empatizar

Durante esta etapa se realiza la inmersión inicial en el territorio. Para ello, con el previo análisis y revisión de fuentes documentales alrededor de conceptos, teorías y casos de éxitos de innovación social en el contexto nacional e internacional, se generan jornadas de socialización y reconocimiento de las actividades y características del sector Sur Oriental de la ciudad de Pasto. Con apoyo de la Corporación Escénica La Guagua se toma contacto con la Junta de Acción Comunal del Barrio Lorenzo de Aldana y se articula un proceso colaborativo para la identificación de oportunidades de intervención desde el enfoque social.

El trabajo en contexto y el análisis de información dejó como resultado una serie de interrogantes y primeras propuestas que fueron compartidas en el aula y estudiadas a profundidad con herramientas que sugiere el pensamiento de diseño. A partir del diario de campo, caracterización de los *stakeholders*, mapas de empatía, entre otros se reconocieron aspectos importantes para el planteamiento de las propuestas.

Idear

Los talleres y jornadas de socialización con los líderes de la Junta de Acción Comunal y La Guagua, condujeron a la selección de las ideas que bajo la premisa de pertinencia y viabilidad eran más adecuadas. Así, con herramientas como el *brainstorming*, entrevistas y revisión documental, se organizaron tres equipos de trabajo cuya misión consistirá en llevar a feliz término los proyectos de transformación del territorio.

En consecuencia, durante esta etapa en el aula se plantaron alternativas de intervención que fueron analizadas en cuanto al enfoque, la posible replicabilidad, sostenibilidad y escalabilidad, teniendo claros los conceptos y referentes de experiencias alrededor del tema en contextos cercanos al estudiado.

Diseñar y Prototipar

Con las ideas más claras, cada equipo plantea una ruta de trabajo que contempla el diseño, experimentación y ajustes de diferentes piezas gráficas y artefactos como alternativa a las oportunidades detectadas. Dentro de los parámetros acordados en conjunto, se decide que la creación de la pauta gráfica y las intervenciones se deben desarrollar de manera colaborativa en conjunto con los niños de la comunidad, dado que su rol favorece la transformación de las prácticas sociales necesarias para mejorar la convivencia y relación con el entorno en el sector sur oriental.

En este orden, se generan talleres con los niños de la comunidad y de la Escuela Aguaguarte, que es una de las iniciativas que lidera la Corporación Escénica La Guagua para, a partir de su expresión, reconocer sus sentimientos y experiencias alrededor de temas como la convivencia, la paz y su relación con el sector. La interpretación de los dibujos de los niños, las entrevistas y la investigación previa llevó a la generación de personajes y elementos gráficos acordes a cada uno de los objetivos de cada grupo.

Testear y Proponer

Las propuestas son compartidas en diferentes oportunidades con los líderes de la comunidad, quienes dinamizan y contribuyen al mejoramiento y optimización de las ideas y soluciones generadas. En diferentes jornadas de socialización en el aula y en el territorio, se realizaron ajustes que finalizaron con la entrega del prototipo de proyecto final a la Corporación Escénica La Guagua y a la JAC del Barrio el Lorenzo.

No obstante, partiendo de que uno de los objetivos principales de toda la experiencia consiste en sensibilizar a los futuros profesionales sobre los alcances e implicaciones de la disciplina del diseño, en jornadas de autorreflexión y análisis de resultados se proponen aspectos a tener en cuenta en el desarrollo del espacio académico y la ejecución de proyectos de innovación social.

Conceptualización

La misión de la educación en cualquiera de las esferas debe superar las estructuras lineales y contemplar modelos interactivos que dinamicen diferentes espacios de aprendizaje. Este camino supone la necesidad de orientar la educación hacia ecosistemas participativos y permeables que fortalezcan la adquisición de valores y conocimientos desde la teoría y la experiencia.

La colaboración es entonces un determinante importante hacia la construcción de modelos de innovación educativa que gesten resultados con impacto social, en donde las comunidades inmersas son las encargadas de crear y apropiarse de las iniciativas.

La innovación social se caracteriza entonces, porque no se produce en el artefacto técnico ni en su proceso productivo sino en la práctica social del mismo. Es decir, que se asume que la innovación ya no se centra en los procesos sino en los actores que se benefician o se ven perjudicados por este cambio. (Córdoba, Villamarín, Bonilla, 2015, p. 34)

En consecuencia, repensar la enseñanza del diseño conlleva a involucrar acciones que sensibilicen y concienticen los impactos de la disciplina. El diseño debe entablar una relación activa entre los fundamentos teóricos, la práctica y la realidad social configurando espacios participativos en los que el diseñador debe asumir una postura propositiva, crítica y abierta a la interacción con diferentes saberes.

Así, aludiendo a la práctica del profesional reflexivo de Donald Schon, la experiencia en el Taller RAD-Social se constituye en una oportunidad para que las competencias, habilidades y conocimientos de los docentes y estudiantes puedan trascender el espacio del “aula” hacia nuevos ecosistemas de conocimiento.

El trabajo colaborativo con la comunidad, el reconocer el territorio y asumir el diseño como una oportunidad de transformar prácticas sociales, conllevó a la generación de un macro proyecto para empoderar y fortalecer la convivencia y relación con el entorno en el sector sur oriental de la ciudad de Pasto, específicamente en el barrio Lorenzo de Aldana, asumiendo como eje fundamental de la propuesta la creatividad y sentido de pertenencia propio de los niños.

De este modo, la intervención se genera desde una propuesta colaborativa, en la que tanto la teoría como la práctica, el rol del diseñador y de la comunidad, el aula de clase y el territorio son imprescindibles para construir soluciones a oportunidades identificadas con un alto potencial y sentir humano.

Resultados

La capacidad de adaptación, de escucha y de pensar en el sentir del otro se constituyen como algunos de los principales resultados de la práctica social del diseño. Se desarrollaron herramientas y contenidos en torno a la innovación social con la revisión de fuentes documentales, interpretación de saberes de los diferentes actores que participaron en el proceso y el discurso propio de los estudiantes.

Bajo la metodología antes mencionada, la guía de la Red Académica de Diseño e instrumentos para empatizar con la comunidad como los que propone IDEO (2018) se generaron los siguientes proyectos:

“Expresión Aguaguarte” incentiva el empoderamiento de los niños, dándoles voz e impulsándolos como agentes de cambio. Este proyecto orienta a “La Guagua” a aplicar estrategias metodológicas para la generación de productos, a partir de la perspectiva de los niños, favoreciendo la participación ciudadana. Se desarrollan talleres de expresión con los niños para conocer sus sentimientos y emociones frente a sus familias, el barrio y la escuela. Mediante sus dibujos, se realiza un proceso de análisis e interpretación para crear un avatar de cada participante y proponer un conjunto de productos creativos. Para permitir que se logre replicar la iniciativa, se desarrolla una metodología para la ejecución de talleres y diseño de productos.

Por su parte, “La Guagua se Toma el Sur”, cuyo enfoque principal consistió en incentivar la apropiación por los lugares emblemáticos del barrio el Lorenzo de Aldana, estableció un fuerte vínculo entre los líderes de la comunidad a través de la JAC y La Guagua, a partir de la perspectiva y sentido de pertenencia de los niños del sector. Se diseñaron personajes guía para seis de los espacios más importantes, que se convirtieron en gestores de paz y nuevas prácticas de convivencia. Mediante

videos, fotomontajes y estrategias en medios impresos y digitales los niños envían mensajes a la comunidad en general, para que apropien su territorio y establezcan relaciones asertivas.

De otro lado, el proyecto “Guaguitas al taller” busca educar, formar y enseñar a los niños de la comunidad del barrio Lorenzo de Aldana a potencializar sus talentos, aprovechar su tiempo libre y desarrollar sus habilidades a partir del reconocimiento de los saberes de la comunidad en general. Para ello se desarrolla un *tool kit* de trabajo colaborativo que facilita herramientas y actividades para compartir conocimientos a los niños. El proyecto invita a personas de la comunidad de todas las edades a realizar actividades y talleres para brindar alternativas sanas de esparcimiento y recreación a los niños y adolescentes.

Así, las tres iniciativas elaboradas con la comunidad se convierten en insumos que, con la apropiación de cada uno de los actores, logran fortalecerse, replicarse y configurarse en nuevas oportunidades de intervención y transformación de las prácticas sociales. En cuanto a los ecosistemas de aprendizaje, las prácticas de la disciplina en contextos de innovación social generan como resultado la construcción de conocimiento compartido, aportando a los retos y necesidades de la población, fomentando el trabajo en equipo y el reconocimiento de los diferentes saberes.

Conclusiones

La relación entre la práctica del diseño y la realidad social son dos espacios que no pueden tratarse por separado. La disciplina del diseño, concebida como un medio netamente comercial en la que los diseñadores operan bajo la triada producto, industria, consumidor, es superada por una visión más humana, que, si bien acepta las dinámicas económicas y comerciales, tiene como prioridad el diseño orientado por y para la gente, comprendiendo que al involucrar a los diferentes actores de un determinado contexto se puede llegar a soluciones que sean apropiadas por la comunidad.

En este sentido, la transformación de las prácticas sociales y la consolidación de nuevos ecosistemas de aprendizaje permiten que el conocimiento trascienda los espacios académicos del aula, para humanizar el proceso de enseñanza del diseño. El cooperativismo, el respeto por las diferencias y saberes, el cambio de paradigmas y la investigación en contexto demuestran la capacidad del diseño para insertarse en las diversas realidades de la comunidad.

La formación integral de los profesionales invita a considerar que, si bien existen referentes internacionales importantes en cuanto a metodologías de enseñanza, no se deben replicar estos modelos sin reconocer las características propias de cada contexto. Actuar sobre la realidad de entornos cercanos desde la educación puede transformar positivamente la vida de las poblaciones más necesitadas.

Referencias bibliográficas

- CMF (2018). *El fin de la educación no es formar seres empleables sino integros*. Recuperado de: <http://webdelmaestrocmf.com/portal/fin-la-educacion-no-crear-seres-empleables-sino-integros/?fbclid=IwAR14MzKlCRsd9mDcu6FTM5vuTsjqBhv7ojvdUkWrYlMwS8J0SxWJJC0k-QI>
- Cordoba, C., Villamarín, F., Bonilla, H. (2014). Innovación social: aproximación a un marco teórico desde las disciplinas creativas del diseño y las ciencias sociales. *Tendencias* 15(2), pp. 30-44.
- IDEO. (2018). *Desing Kit*. Recuperado de <http://www.designkit.org/methods>
- Villegas, E. (2015). Paulo Freire, La educación como instrumento para la justicia social. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 4(1), pp. 9-20.

Abstract: The transformation of social practices from the recognition of the environment is one of the missionary pillars of the Graphic Design program of the University Institution CESMAG. In this sense, from the academic space of Conceptual Design and with the guidance of the Academic Network of Design, social innovation projects are developed with the students of the eighth semester to improve the conditions of the children of the eastern southern neighborhoods of the city of Pasto. In this sense, with the support of the La Guagua Scenic Corporation and the Community Action Board of the Lorenzo de Aldana neighborhood, three social intervention initiatives are proposed collaboratively: "Aguaguarte Expression", "La Guagua takes the south" and "Guaguitas al workshop". The experience of working with the community allows us to generate new learning ecosystems by dynamizing the theory with practice in context, stimulating work and collaborative knowledge.

Keywords: Social innovation - collaborative design - social practices - social design - education

Resumo: A transformação das práticas sociais do reconhecimento do meio ambiente, é um dos pilares missionários do programa de Design Gráfico da Instituição Universitária (IU) CESMAG (Centro de Estudos Superiores María Goretti). Neste sentido, a partir do espaço acadêmico de Design Conceitual e com a orientação da Rede

Acadêmica de Design, projetos de inovação social são desenvolvidos com os alunos do oitavo semestre para melhorar as condições das crianças dos bairros do leste da cidade de Pasto. Neste sentido, com o apoio da Corporação Cênica La Guagua e do Conselho de Ação Comunitária do bairro Lorenzo de Aldana, três iniciativas de intervenção social são propostas de forma colaborativa: "Expressão Aguaguarte", "La Guagua leva ao sul" e "Guaguitas oficina ". A experiência de trabalhar com a comunidade nos permite gerar novos ecossistemas de aprendizagem dinamizando a teoria com a prática no contexto, estimulando o trabalho e o conhecimento colaborativo.

Palavras chave: Inovação social - design colaborativo - práticas sociais - design social - educação

(* **Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete:** Diseñador Gráfico – Universidad de Nariño Maestría en Diseño para la innovación social – En curso – Universidad de Nariño Experiencia Profesional: Docente Investigador Universidad de Nariño Docente Investigador Institución Universitaria I.U. CESMAG Miembro Activo Grupo de Investigación Currículo y Universidad – Universidad de Nariño Miembro Activo Grupo de Investigación Tipos Móviles – Institución Universitaria CESMAG Orientación en cátedras como Taller de diseño de identidad y marca, Medios y técnicas expresivas, Taller de Diseño Editorial, Taller proyecto de grado, Dialéctica de la investigación, Historia y comunicación, Diseño conceptual, Diseño de empaques, Nuevas tecnologías para la comunicación. Gerente en Making Of. **Juan Gabriel Lasso Guerrero:** Diseñador Gráfico – Universidad de Nariño Master en Diseño – Universidad de Palermo Experiencia Profesional: Docente Investigador Universidad de Nariño Docente Investigador Institución Universitaria I.U. CESMAG Docente Postgrados – Especialización en Pedagogía de la Creatividad - UDENAR Docente Postgrados – Especialización en Gestión de Proyectos - UNIMINUTO Miembro Activo Grupo de Investigación Currículo y Universidad – Universidad de Nariño Miembro Activo Grupo de Investigación Tipos Móviles – Institución Universitaria CESMAG Orientación en cátedras como Taller de diseño bidimensional, taller de diseño de interacción y experiencia de usuario, Taller de Diseño Editorial, Taller proyecto de grado, Dialéctica de la investigación, Marketing Digital, Gestión y creación de contenidos. Director creativo en Making Of – Consultoría en Diseño.