

Conceptualización a través de los sentidos. Actividad lúdica aplicada a la formación de la Lic. de diseño de artesanía del C. U. de Tonalá, Jalisco, México

Ana Georgina Navarro Sarmiento^(*) y
María Elena Plazola De Anda^(**)

Resumen: El siguiente *Relato de experiencia significativa* presenta la aplicación de una actividad lúdica como estrategia pedagógica en el nivel superior en áreas de la enseñanza del diseño, que pretende con su práctica ayudar a generar ambientes académicos innovadores, para generar aprendizaje significativo en estudiantes de diseño. Además, de tener oportunidad de desarrollar interacciones personales y situaciones de juego que generan una satisfacción física, espiritual, mental individual y general; para después compartir con los compañeros de clase las experiencias adquiridas, considerando que en esta última parte es donde se fortalece el conocimiento significativo y las relaciones sociales de manera particular para la formación integral.

En el proceso de diseño existe la etapa de conceptualización, en la cual se puede aplicar una actividad lúdica por medio del sistema sensorial; finalmente este tipo de actividad puede resultar enriquecedora, formativa, innovadora y por supuesto, también divertida. Con este relato de experiencias significativas, se pretende difundir entre la comunidad académica universitaria que, en el nivel superior, el diseño y aplicación de las actividades lúdicas son estrategias de enseñanza que encajan perfecto para que alumnas y alumnos continúen desarrollando su formación integral y sean profesionales en las áreas del diseño y en el contexto de su comunidad.

Palabras clave: Lúdica - conceptualización de diseño - formación integral - Aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 249]

^(*) Dra. En ciencias de la educación por la Universidad Santander. Profesora investigadora tiempo completo adscrita al departamento de humanidades y artes, Licenciatura en diseño de artesanías, Centro Universitario de Tonalá. Universidad de Guadalajara. México. Miembro del Cuerpo Académico UDG- 1086 Educación y sociedad.

^(**) Dra. en Agua y Energía por la Universidad de Guadalajara, México. Maestra en Sistemas de Manufactura y Licenciada en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma de Guadalajara. Profesora investigadora tiempo completo adscrita al departamento de hu-

manidades y artes, Licenciatura en diseño de artesanías, Centro Universitario de Tonalá. Universidad de Guadalajara. México. Miembro del Cuerpo Académico UDG-570 Agua Medio Ambiente y Sustentabilidad

Introducción

En el ámbito académico del nivel superior las actividades de procesos de conceptualización para el diseño, no presentan en su gran mayoría nuevas propuestas, ya que por lo general tienden a ser de alguna manera tradicionales; es decir la escena de lo que hemos practicado desde estudiantes en las áreas de diseño hasta llegar a la etapa profesional se repite, y es fácil ahora como profesionales en el diseño y académicos voltear atrás y traer a nuestra mente esos momentos de cuando estábamos ahí en el salón de clases, frente a la mesa de trabajo con la información que los profes nos habían pedido y que nosotros ya habíamos recabado, y que debería estar relacionada al o los usuarios, así también la lista de los requisitos que se debían cubrir en el diseño con el que había que darle solución a un problema.

Aparte de todo lo anterior, tenemos frente a nosotros también un trozo de papel, un lápiz y un escalímetro para darnos a la tarea de trazar propuestas de soluciones de diseño, que se irán mejorando trazo a trazo seguido de observaciones y argumentaciones tanto del profesor como de estudiantes.

Las cosas han cambiado, hoy por hoy las formas de enseñar y aprender están evolucionando constantemente, por la simple razón de que ahora los jóvenes universitarios tienen accesos a la información de diferentes maneras en su día a día, el uso de la tecnología toma un papel trascendental, es importante mencionar los beneficios que esto nos ha traído en el ámbito académico y en la sociedad en general, ya que ahora el acceso a la información es más fácil, ya sea de texto o de imágenes, todo esto resulta muy atractivo, muy cierto. Pero en el ambiente académico universitario es importante no soltar a los estudiantes solo al uso de estos recursos, habrá que ayudar a guiar esa búsqueda de información y considerar la importancia de la veracidad de los datos y evitar los plagios, pero eso no es el tema que por el momento estamos tratando, sabemos que a las aulas asisten estudiantes con mucha creatividad y sensibilidad; esto nos hace pensar que por algo están en las áreas de diseño, pero nos olvidamos que dentro de esa creatividad tenemos personas que aprenden de acuerdo a sus diferentes canales de aprendizaje, que pueden ser kinestésicos, visuales o auditivos.

El proceso de conceptualización de diseño puede ser diferente y darle el toque innovador, es por eso que surge la inquietud de buscar, analizar, diseñar y aplicar actividades lúdicas en el aula, buscando que los estudiantes de nivel superior desarrollen como se mencionó el aprendizaje significativo, que es parte de su formación integral.

En este “relato de experiencia significativa” se da a conocer el proceso de la actividad lúdica a través de los sentidos y los datos que encuestas contestadas de manera virtual de alumnos activos de la Licenciatura en Diseño de Artesanía, socializando los beneficios que resultan,

así como los aspectos que hay que considerar y que por alguna u otra razón no se han tomado en cuenta en la planeación didáctica, los planes de estudio y la malla curricular.

Actividad Lúdica

Para Posada González, R. (2014 pág. 14). El aprender y lo lúdico se presentan, como una dualidad vital diaria y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante, de encuentro social. La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico. El ser humano a lo largo de su historia se ha visto abocado a hacer del aprendizaje una constante en su vida, para solucionar los desafíos que se le presentan o como búsqueda de solución a los propios. El sujeto que aprende es el protagonista del proceso educativo y no un objeto depositario de conceptos o hechos. Por tanto, la enseñanza debe abogar por el desarrollo integral del sujeto a nivel intelectual, social, moral y con la posibilidad de abarcar lo estético y lo creativo. Desde esta perspectiva el conocimiento y el individuo son vistos con posibilidades de cambio constante. (Posada González, 2014).

Por lo anterior hay que considerar que la actividad lúdica no es exclusiva de los niveles académicos básicos, si se aplica para que los niños y niñas aprendan de manera fácil y divertida las ciencias naturales, o las matemáticas, sino que es una actividad cotidiana que se realiza en más de un ámbito en la sociedad. de alguna manera muchas veces no somos conscientes que es lo que estamos aprendiendo cuando jugamos algo.

En este caso particular la mayoría de los universitarios buscan la oportunidad de aprender a través del juego, será por su personalidad creativa que se muestran dispuestos a experimentar maneras de aprendizaje, por lo tanto, no les es difícil desarrollar capacidad de socializar aprendizajes adquiridos y alcances en su formación académica y empezar a aplicarlo en la sociedad.

Aprendizaje significativo

Ausubel, 1983:18 menciona que el aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición, Esto quiere decir que, en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva. (Ausubel, 1983, pp- 1-10)

Desde este sentido el aprendizaje significativo en estudiantes de nivel superior representa un paso al espacio profesional, ya que lo que aprende ahora en el aula le genera y almacena significados de manera personal y aplicados en los momentos de tener que dar una solución; este tipo de almacenaje se pueden considerar como herramientas para su formación integral.

Formación Integral

Para Lugo, L. R. (2007 pp. 11). La formación integral implica una perspectiva de aprendizaje intencionada, tendiente al fortalecimiento de una personalidad responsable, ética, crítica, participativa, creativa, solidaria y con capacidad de reconocer e interactuar con su entorno para que construya su identidad cultural. Busca promover el crecimiento humano a través de un proceso que supone una visión multidimensional de la persona, y tiende a desarrollar aspectos como la inteligencia emocional, intelectual, social, material y éticavaloral. Complementan mencionando que, en la formación integral, el aprendizaje de las profesiones implica no sólo la adquisición de los conocimientos específicos y las técnicas adecuadas para el ejercicio profesional, sino también requiere la internalización de valores, actitudes y formas de comportamiento que contribuyan a que el estudiante participe en la transformación y el mejoramiento de las condiciones sociales. (Lugo, 2007, pp. 1-3). Para Gutiérrez, O., & Elena, C. (2014 pp 17) La formación integral consiste en un proceso de autotransformación, en que de una u otra manera aporta distintas capacidades y habilidades adicionales al estudiante al momento en que comienza a desarrollarla. Cuando el alumno desarrolla habilidades sociales que le permiten enfrentar distintos escenarios, tanto en el ámbito personal como laboral tiene menos riesgos ante la manipulación, pues la formación integral permite al individuo enfrentar distintas situaciones con un sentido crítico e independiente. Este concepto exige al estudiante trabajar sobre sí mismo tanto externamente, técnicamente e interiormente. Lo anterior por lo tanto exige que el individuo antes de comenzar a profundizar en la formación integral descubra la “Plenitud Humana” en este caso que el estudiante descubra cuál es su vocación, con el fin que consiga el sentimiento de plenitud al momento de estar ejerciendo día a día. (Gutiérrez, 2014).

La formación integral Centro Universitario de Tonalá (2023), de la Universidad de Guadaluajara, en la coordinación de extensión, la formación integral es un servicio para todos sus estudiantes, en su portal mencionan: No sólo nos preocupamos por la formación profesional, sino también por la integral, lo que permitirá ser un profesional comprometido con tu entorno. para lo cual manejan los programas de apreciación musical y formación artística, de integración socio cultural, científica y tecnológica, expo talentos Cut, de brigadas

socio-comunitarias, ecocultura, y el de vinculación, los estudiantes tienen que asistir a algún programa de su elección y los créditos obtenidos se verán en su kardex.

Conceptualización en el diseño

Según establece Aguirre, R., & Fadruga, D. (2000), la conceptualización forma parte del proceso de diseño como una guía metodológica, aplicada a cada una de sus esferas de actuación, en el que a través de distintas fases se llega de un problema a una solución por medio de un producto u objeto.

En la primera fase “Problema” se recopila información relativa a todos los factores de diseño: funcionales, tecnológicos, mercadológicos, sociales, contextuales y de uso. Se realiza el análisis de cada uno de estos factores y se elaboran los requisitos y la definición del problema de diseño. En esta fase se aplican técnicas tanto para la recopilación de información como para el análisis de cada factor de diseño.

La segunda es la fase de Conceptualización, donde se empieza a concebir un producto que resuelva el problema planteado. Se generan varias alternativas y se selecciona la idónea mediante los requisitos de diseño.

Finalmente, en la fase de Desarrollo, también llamada de Anteproyecto, se realiza el detalle del concepto seleccionado en la etapa de conceptualización, es decir, se elabora la información necesaria para producir el producto. Aguirre, R., & Fadruga, D. (2000). ¿Cómo se conceptualiza en Diseño Industrial? *A3manos*, 4(6), 36–46.

Desarrollo de la actividad

La actividad lúdica es aplicada con una metodología experimental, dirigida y llevada a cabo por la profesora o el profesor en el aula, la práctica se lleva a cabo con el uso de un dulce artesanal; ¿y por qué un dulce? porque el tema es el diseño del empaque para niños y niñas del dulce elegido.

La práctica se realiza en 5 etapas, cada una corresponde a un sentido sensorial, cada etapa arroja un concepto, por lo regular suelen ser conceptos objetivos, como por ejemplo la casa de playa, la abuela, el mejor amigo de la infancia por mencionar algunos, por lo que se recomienda traducirlos a conceptos subjetivos, como, por ejemplo, alegría, amor, ternura, amistad, cariño, felicidad, etc. etc.

En todas y cada una de las etapas se obtienen datos de formas, mismas que pueden ser orgánicas o inorgánicas, colores y texturas ya sean lisas o rugosas, que se plasman en una hoja por cada sentido, para aplicarlas posteriormente al proceso de conceptualización de diseño. Es importante que la actividad se realice en silencio para que los participantes se concentren, el profesor dirige las etapas y los tiempos de las mismas, se recomienda hacer una etapa previa para aclarar dudas.

Posterior a la práctica los alumnos desarrollan la etapa de conceptualización de manera gráfica.

Materiales: 5 hojas blancas tamaño carta ya elaborada, otra hoja tamaño carta para que escriban su experiencia, lápiz de cera, el dulce y el apoyo del docente con la buena actitud de las y los estudiantes.

La hoja se divide en tres columnas y tres filas.

Nombre ^{Georgina} ^{Orozco Barrera}		
FORMA	TEXTURA	COLOR
	Liso	Blanco Negro
		Concepto compartir

Imagen 1. del formato para la actividad.

Nombre ^{Georgina} ^{Orozco Barrera}		
FORMA	TEXTURA	COLOR
	Mixta	Verde azul
		Concepto Felicidad

Imagen 2. del formato para la actividad



Imagen 3. de alumno trabajando



Imagen 4. de alumno trabajando

Una siguiente etapa es vaciar las formas de cada etapa con cada sentido y empezar a graficar la imagen del envase para el dulce artesanal, en la siguiente imagen podemos ver una propuesta con los conceptos más relevantes que el estudiante seleccionó, y los colores que podemos ver, son los colores que más se repitieron, la forma del envase nos dice que las formas que obtuvo fueron orgánicas.



Imagen 5

¿Qué te pareció?

21 respuestas

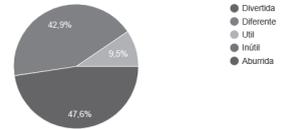


Imagen 6

En esta imagen vemos la foto del trabajo terminado del envase para el dulce artesanal elaborado en el aula por el estudiante.

Para iniciar con esta actividad nos permitimos dar algunas consideraciones, al ser una técnica lúdica, es muy importante que los participantes se sientan por demás libres, hacerles saber que es para que se diviertan, que no piensen que alguien los va a criticar, que se dejen llevar. Así es que, si los alumnos abren, rompen, no pasa nada, en lo que sí hay que ser muy claros es en la instrucción de que no lo pueden probar, ya que eso será en la etapa del gusto.

Cada etapa tiene un tiempo recomendado de dos minutos, excepto la del gusto, en esta etapa les pedimos que se tapen los ojos con la intención de que el disfrute sea mayor, podemos dar un poco más de tiempo, tal vez dos minutos más.

En la etapa de socialización tratar de que hablen de lo significativo que resultó la actividad.

Etapas

VISTA: les pedimos que vean su dulce con cuidado y dejen que los recuerdos lleguen y descifren el concepto y lo escriban.

TACTO: pedimos a los estudiantes que toquen su dulce, que lo manipulen, y permitan que los recuerdos lleguen a su mente, identifiquen el concepto y lo plasmen.

OÍDO: en esta parte les pedimos que escuchen el dulce, y sigan identificando el concepto para poder expresarlo de manera gráfica.

OLFATO: aquí se trata de oler el dulce, pedir que cierren los ojos y dejarse llevar para identificar el concepto y plasmarlo.

GUSTO: Nuestra última etapa y mejor conocida como la cereza del pastel en son de broma. Aquí les pedimos que se tapen los ojos, abran el dulce y lo coman con calma, dejar que ese recuerdo llegue y traducirlo en el concepto subjetivo para plasmarlo.

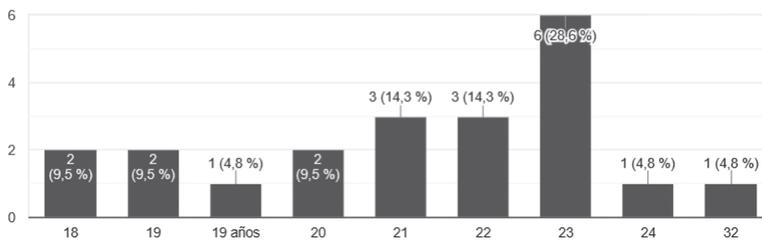
Hoja de Conclusiones: en esta hoja le pedimos que escriban que les pareció la actividad, que no se queden nada, que se sientan libres.

Socialización: ahora todos explican qué les pareció la actividad, que, si y que no les gusto, como se sienten etc. etc.

Resultados encuestas

Edad

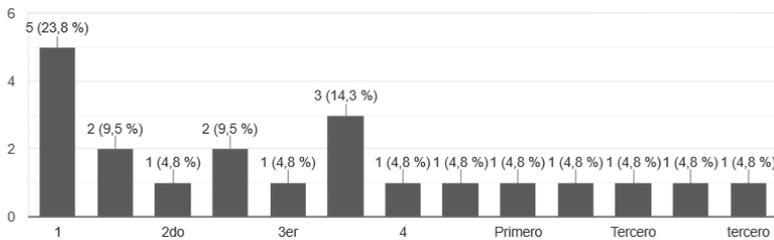
21 respuestas



Nos podemos dar cuenta que el promedio de edad de los estudiantes oscila 18 y 24 años de edad.

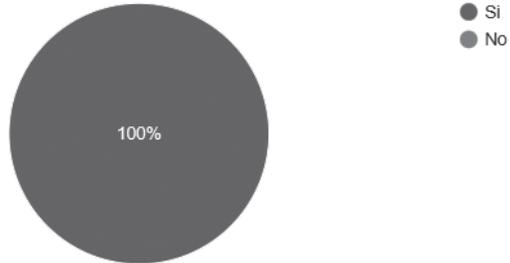
¿Qué semestre cursas?

21 respuestas



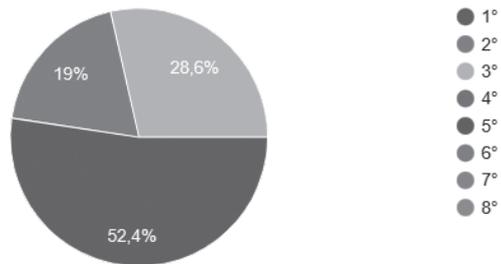
¿Sabes qué significan las actividades **lúdicas** en el aula?

21 respuestas



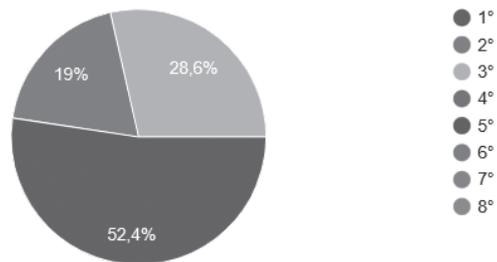
Si lo has hecho, ¿en qué semestre fue?

21 respuestas



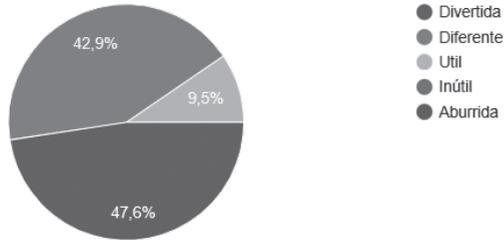
Si lo has hecho, ¿en qué semestre fue?

21 respuestas



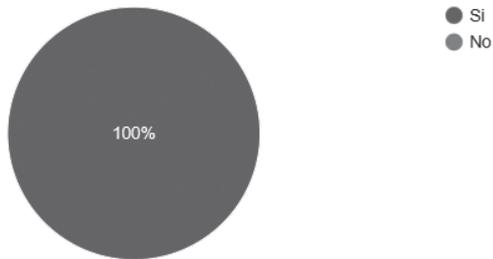
¿Qué te pareció?

21 respuestas



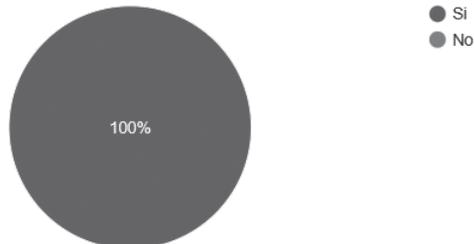
¿Consideras que te sirven para tu futuro como profesionalista?

21 respuestas



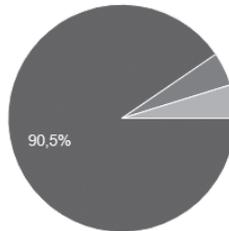
¿Consideras las actividades lúdicas una buena forma para ayudarte a conceptualizar?

21 respuestas



El aprendizaje significativo es:

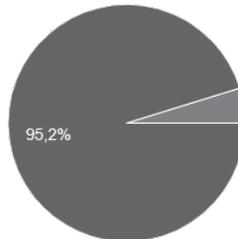
21 respuestas



- Proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente.
- Algo que yo ya sé
- No lo sé

¿Consideras que tu aprendizaje fue más significativo cuando utilizaste una actividad lúdica?

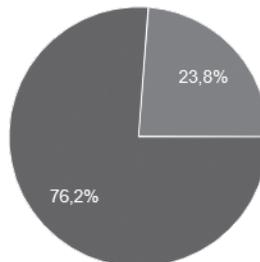
21 respuestas



- Si
- No

¿Conoces qué es la formación integral del estudiante?

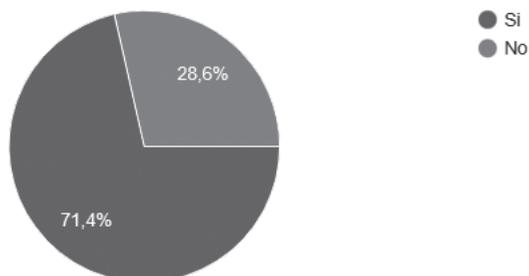
21 respuestas



- Si
- No

¿Realizas o realizaste actividades de formación integral en el CUT?

21 respuestas



Conclusiones

Nuestras conclusiones están basadas en las 21 respuestas de estudiantes de la Lic. en Diseño de Artesanía, mismos que oscilan entre los 18 y 31 años de edad, teniendo un mayor promedio en los de 23 años.

Los más participativos fueron de primer y tercer semestre seguidos de los de segundo.

Es muy gratificante ver que el 100 % de los participantes conocen que son las actividades lúdicas, y que el 94% de estos las ha realizado, tenemos entonces docentes innovadores dispuestos a seguir dándole un significado al quehacer académico. Por lo tanto, las cartas descriptivas de las asignaturas podrían incluir el diseño y aplicación de actividades de esta naturaleza.

Los estudiantes realizan actividades lúdicas en los tres primeros semestres; deberían seguir realizándose en los siguientes semestres y darle seguimiento a esa inercia, la escuela no sentiría una carga sino algo que fluye.

Los estudiantes ven las actividades lúdicas divertidas y diferentes, el 9% respondió que es algo útil, es bueno ver que nadie lo ve aburrido o inútil.

Los participantes consideran a la lúdica como una herramienta para conceptualizar en diseño, podría entonces tras esa premisa que se solicite a los docentes busquen actividades innovadoras para enriquecer esta etapa y se incluyan en sus cátedras.

En lo que toca al tema del *aprendizaje significativo* el 90% de los participantes conocen qué es, esto nos denota que los docentes tienen frente a ellos estudiantes responsables de su propio trayecto académico, así como curiosos y en cualquier momento hasta exigentes. Siguiendo la línea de esta investigación, descubrimos que los estudiantes mencionan que las actividades lúdicas les han servido para considerar un aprendizaje significativo, desde este sentido son actividades que van de la mano y que se deberían incluir en todos los niveles, básico, medio y avanzado.

Como institución educativa nos falta innovar en la difusión de la formación integral, ya que las encuestas arrojan que el 76% lo conocen, este porcentaje lo conoce porque ha realizado actividades propuestas por la institución y son actividades que se deberán de realizar en el trayecto académico, porque son requisitos para poder titularse, son actividades muy enriquecedoras y con objetivos de apoyo social.

Será importante ver qué está haciendo el 24% restante para subsanar esta parte.

Las actividades de formación integral deberán de estar planteadas en los planes de estudios o cartas de asignatura según sea el caso, en donde estudiantes tengan pleno conocimiento de lo que están haciendo y las competencias que se obtienen en beneficio propio y en consecuencia hacia su comunidad.

Por lo anterior concluimos que el trinomio ideal está formado por las actividades lúdicas en busca de un aprendizaje significativo que de bases para reforzar la formación integral de los estudiantes desde el nivel básico hasta el avanzado.

Bibliografía

- Aguirre, R., & Fadruga, D. (2000). ¿Cómo se conceptualiza en Diseño Industrial?. *A3manos*, 4(6), 36–46. Recuperado a partir de <https://a3manos.isdi.co.cu/index.php/a3manos/article/view/64>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10. recuperado de [Aprendizaje_significativo-libre.pdf](https://www.cloudfront.net/d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/Aprendizaje_significativo-libre.pdf) (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)
- Formación Integral | Centro Universitario de Tonalá (udg.mx)
- Gutiérrez, O., & Elena, C. (2014). Formación integral: una mirada desde los intereses de los estudiantes universitarios. recuperado de <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/426>
- Lugo, L. R. (2007). Formación integral: desarrollo intelectual, emocional, social y ético de los estudiantes. *Revista universitaria de sonora*, (1), 1-3. recuperado de [19-19articulo_4-libre.pdf](https://www.cloudfront.net/d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/19-19articulo_4-libre.pdf) (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*. recuperado de Repositorio Universidad Nacional (unal.edu.co)

Abstract: The following Report of significant experience presents the application of a playful activity as a pedagogical strategy at the higher level in areas of design education, which aims with its practice to help generate innovative academic environments, to generate significant learning in design students. In addition, to have the opportunity to develop personal interactions and game situations that generate physical, spiritual, individual and general mental satisfaction; to later share the experiences acquired with classmates, considering that in this last part is where significant knowledge and social relationships are strengthened in a particular way for comprehensive training.

In the design process there is the conceptualization stage, in which a playful activity can be applied through the sensory system; Finally, this type of activity can be enriching, educational, innovative and, of course, also fun.

With this account of significant experiences, it is intended to disseminate among the university academic community that, at the higher level, the design and application of recreational activities are teaching strategies that fit perfectly so that students continue to develop their comprehensive training and be professionals. in the areas of design and in the context of their community.

Keywords: Playful - conceptualization of design - comprehensive training - Significant learning.

Resumo: O seguinte relato de experiência significativa apresenta a aplicação de uma atividade lúdica como estratégia pedagógica de nível superior nas áreas de ensino de design, que visa com sua prática ajudar a gerar ambientes acadêmicos inovadores, para gerar aprendizagem significativa nos alunos de design. Além disso, ter a oportunidade de desenvolver interações pessoais e situações de jogo que gerem satisfação física, espiritual, individual e mental geral; para posteriormente partilhar com os colegas as experiências adquiridas, considerando que nesta última parte é onde se fortalecem de forma particular os conhecimentos significativos e as relações sociais para uma formação integral.

No processo de design existe a etapa de conceituação, na qual uma atividade lúdica pode ser aplicada por meio do sistema sensorial; Por fim, esse tipo de atividade pode ser enriquecedora, educativa, inovadora e, claro, também divertida.

Com este relato de experiências significativas, pretende-se divulgar entre a comunidade acadêmica universitária que, no nível superior, a concepção e aplicação de atividades lúdicas são estratégias de ensino que se encaixam perfeitamente para que os alunos continuem desenvolvendo sua formação integral e sejam profissionais. nas áreas de design e no contexto de sua comunidade.

Palavras-chave: Lúdico - conceituação de design - formação integral - Aprendizagem significativa.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
