

- Litwin, E. (1996). *El campo de la didáctica: La búsqueda de una nueva agenda*. Buenos Aires: Paidós.
- Mastache, A. (2009). *Formar Personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicológicas*. Buenos Aires: Noveduc.
- Montes de Oca Recio, N. y Machado Ramírez, E. F. (2011). *Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior*. Humanidades Médicas, 11(3).
- Ontoria, A., Ballesteros, A., Cuevas, M. C., Giraldo, L., Martín, I., Molina, A., y otros. (2006). *Mapa conceptuales. Una técnica para aprender*. Madrid: Narcea, S.A.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The university teacher in general was not trained as a professor, however his academic qualification enables him. The drawback is that often does not have the necessary tools to meet that role efficiently and effectively. The didactic provides instruments to acquire greater probability in that skill. The teacher currently needs to have a range of strategies that allow him

to successfully carry out the theoretical and practical objectives demanded by a new generation of students.

Keywords: Didactic - university teacher - education - students - professionals - learning – tools

Resumo: O docente universitário em geral não se formou como professor, no entanto seu título acadêmico o habilita. O inconveniente arraiga em que muitas vezes não conta com as ferramentas necessárias para poder cumprir com esse papel de maneira eficiente e eficaz. A didática brinda instrumentos para adquirir maior probabilidade nessa destreza. O docente requer na atualidade, contar com um leque de estratégias que lhe permitam levar com sucesso, os objetivos teóricos e práticos que demandam uma nova geração de estudantes.

Palavras chave: Didático - professor universitário - educação - alunos - profissionais - aprendizagem - ferramentas

(*) **Marisa Ester Ruiz.** Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales. Magíster en Comunicación, Cultura y Discursos Mediáticos. Doctoranda en Educación Superior. Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Si se quieren resultados verdaderos se debe programar distinto

Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: octubre 2018

Noé Matías Stipisic (*)

Resumen: Introducción al Lenguaje Visual es una asignatura troncal que se dicta en el primer cuatrimestre del primer año de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de Palermo. Su programa está compuesto por unidades temáticas que tienen como objetivo que el estudiante adquiera los conocimientos básicos de diseño; mensaje, composición, imagen, entre otros. La forma en que se pueden adquirir esos conocimientos depende de una programación organizada; con contenidos que permitan al estudiante relacionar los conocimientos adquiridos y los nuevos que se presentan.

Palabras clave: Programación – proyecto pedagógico – Photoshop – diseño gráfico – conocimiento – aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 157]

Una metodología de enseñanza para Introducción al Lenguaje Visual es incluir en su programación el aprendizaje de un programa de diseño: dada la consigna (planteo del problema) y, con los conocimientos que posee (relación de contenidos), la enseñanza del uso de *Photoshop* como estrategia para resolver el problema, presupone que habrá un interés por parte del estudiante (rol activo) que empieza a aplicar, desde su inicio en la carrera, una herramienta que le servirá durante todo su avance en la misma como en su vida profesional y que, además, conllevará a una entrega con acabado profesional. El reconocido diseñador gráfico alemán, Otl Aicher (2013) decía que “El diseño consiste en adecuar los

productos a la circunstancia a que están adscritos. Esto significa adaptarlos a circunstancias nuevas. En un mundo que cambia, también los productos tienen que cambiar”. Si bien su definición toma al *producto* como un objeto propiamente dicho, en esta ocasión producto será tomado como un sujeto, más precisamente; estudiantes de la carrera de diseño gráfico.

Esta acepción facilita la propuesta del presente ensayo: incluir dentro de la programación de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual la enseñanza de un programa de diseño gráfico; más específicamente Adobe *Photoshop*, programa editor de imágenes *rasterizadas*.

Además, se necesita que el estudiante tome un rol participativo en la búsqueda de ese aprendizaje, el cual es el resultado de la relación de semejanzas entre contenidos que realiza para la resolución de un problema dado por el docente; problema que se caracteriza por tener una significación social, que lo llevará a tomar esa posición activa para así llegar a un nuevo conocimiento.

La elección de esta asignatura, Introducción al Lenguaje Visual se corresponde a que la misma se ubica dentro del eje central de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de Palermo y se cursa en el primer cuatrimestre del primer año; es decir, es una asignatura de ingresantes y en ella los estudiantes aprenden los contenidos de qué es el diseño gráfico: un servicio a terceros que, anticipadamente a su realización, se definen los requisitos necesarios para su producción; funcionales, simbólicos, persuasivos, comunicacionales, entre otros (Belluccia, 2007, p. 26).

Además integra el *Proyecto Pedagógico Gráfico Palermo* donde el estudiante, con los conocimientos adquiridos durante la cursada, presenta un afiche temático como trabajo práctico final. Desde el momento en que el estudiante comienza el cursado de una asignatura “su labor en la cursada se relaciona con un fin específico que es el desarrollo de un trabajo práctico final para entregar en el Proyecto Pedagógico” (Iglesias, 2014, p. 143).

Bajo esta óptica, el docente de la asignatura que participa de un proyecto pedagógico, en este caso *Gráfico Palermo*, al momento de definir las unidades didácticas y planificar sus clases - entendidas como un lapso temporal que tienen un eje común con la unidad en la que suceden - son elegidas en base a aquellos componentes necesarios que deben ser aprendidos. Esta selección de contenidos surge de los conocimientos que el docente posee y de cómo cree conveniente enseñarlos (Camilloni, 2007).

Entendiendo que el profesor que dicta la asignatura de Introducción al Lenguaje Visual es un profesional del campo del diseño gráfico y que, anteriormente fue estudiante, conoce el beneficio del manejo de un programa gráfico ya que ayuda a mejorar, en calidad, las entregas que realiza.

En continuidad con el párrafo anterior, el docente en su etapa de estudiante sabe - experiencia previa - que el aprendizaje de programas de diseño no está incluido dentro de la planificación de ninguna asignatura pero, a medida que se avanza en la carrera; las entregas son realizadas con programas informáticos ya que, casi por un acuerdo tácito, se requiere de una presentación y acabado profesional: según se avanza en el plan de estudios, mayor es la exigencia y calidad requerida para cada proyecto.

Con esta idea de experiencia previa es factible suponer la posibilidad de enseñar el uso de programas informáticos; reconociendo que las planificaciones se estructuran según un recorte disciplinario y personal (Litwin, 1997, p. 94). En referencia a lo expuesto por la autora sobre el diseño de los programas, Iglesias (2014) destaca “las decisiones que los docentes toman al diseñar (...) están fundadas por sus creencias personales.” (p. 143).

Por qué y cuándo enseñar Photoshop

Prevía respuesta a las preguntas formuladas, es necesaria la definición de la herramienta gráfica elegida, *Photoshop*. Es un programa del paquete Adobe que trabaja principalmente con el retoque fotográfico, es decir, con imágenes *rasterizadas*; este término se corresponde a aquellas imágenes digitales formadas por *píxeles*, compuestos por pequeños cuadrados de color, similares a un mosaico (Santarsiero, 2006).

A pesar que el primer interrogante fue explicado con anterioridad, Belluccia (2007) define al diseño como una práctica profesional, un oficio y lo principal a ser enseñado en una escuela de diseño. Como tal “los ejercicios de diseño tienen como finalidad esencial enseñar el oficio a los estudiantes y deben programarse atendiendo a esa necesidad. (...) enseñanza de la habilidad técnica que prepare mejor al alumno para ganarse luego la vida con ese oficio” (p. 97).

Un lugar común de la didáctica es *se aprende haciendo* y esta frase propone que toda actividad cognitiva implica un conjunto de representaciones o conocimientos de algo que relaciona al ser humano con el mundo. Y para efectivizarse requiere conocimientos sobre un problema o cuestión y procedimientos eficaces que puedan operar sobre los problemas (Litwin, 1997, p. 110).

Al respecto, De Vincenzi (2009, p. 43) explica la situación observada de una clase de diseño, el docente propone las consignas - plantea el problema - y brinda el apoyo teórico y metodológico para su resolución. Por su parte, los estudiantes ante el problema a resolver, elaboran una hipótesis y establecen relaciones de semejanza con otros objetos. La actitud de búsqueda para verificar la hipótesis se corresponde con la adquisición de un nuevo conocimiento.

Los tres autores - Litwin, Belluccia y De Vincenzi - concuerdan que para que haya aprendizaje es necesaria la resolución de un problema con significación social para el estudiante y requieren, de su parte, una responsabilidad para resolverlo. Es por esto que dada la consigna y, con los conocimientos que posee, la enseñanza del uso de *Photoshop* como estrategia para resolver el problema, toma sentido porque presupone que habrá un interés por parte de los estudiantes ya que empieza a aplicar, desde su inicio en la carrera, una herramienta que le servirá durante todo su avance en el plan de estudios, en su vida profesional y que, además, conllevará a una entrega con acabado profesional.

A modo de cierre a la respuesta del primer interrogante, Iglesias (2014) explica “este enfoque (...) define la enseñanza como una intervención didáctica en la búsqueda de los medios más apropiados para alcanzar la eficacia en el cumplimiento de las finalidades educativas”. (p. 143) En pos de cumplir con el proyecto pedagógico, que tiene como finalidad la entrega de un afiche temático en donde se vinculen los conocimientos adquiridos, *Photoshop* es la herramienta apta para que el resultado final sea profesional.

Para responder el segundo planteamiento sobre cuándo enseñar *Photoshop*, la propuesta es hacerlo durante el

desarrollo del módulo cuatro: la composición. Para este momento el estudiante aprendió sobre comunicación visual (Módulo uno); mensaje visual (Módulo dos) y retórica de la imagen (Módulo tres). Dicha inserción es elegida por las relaciones que los estudiantes son alentados a establecer entre los conceptos y principios que aprenden. En efecto, el aprendizaje anterior servirá de soporte a los nuevos, ya que la comprensión se produce por la relación entre los contenidos adquiridos y los recientes (Camilloni, 2007).

En ese tiempo, el estudiante cuenta con conocimientos básicos del diseño; mensaje, composición e imagen, elementos esenciales con los que trabaja el mencionado programa. Es decir que “para estar mejor preparados para diseñar, los estudiantes reciben clases conceptuales sobre temas de diseño” (Belluccia, 2007, p. 114).

Para enfatizar la estrategia de este momento para la enseñanza de Photoshop, Davini (2008, p. 176) destaca que, elegido el contenido, es necesario organizarlo de forma integrada: “la organización integrada privilegia agrupar los contenidos de acuerdo con su relación lógica y su significado psicológico para los alumnos. Esto implica el aprendizaje significativo”.

Para finalizar, la propuesta del presente ensayo se basa en la inclusión dentro de la programación de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual, la enseñanza de un programa de diseño como Photoshop. Dicha asignatura es troncal para los estudiantes de diseño gráfico y, entendido que el diseño es un oficio, dicho programa dará el soporte técnico para ayudar a los conocimientos teóricos que adquieren durante su cursada.

El fin de esta asignatura es realizar un afiche para un proyecto pedagógico en el cual se inscribe; proyecto que tiene como finalidad que el estudiante lo realice con los contenidos adquiridos durante su cursada. Para ello, una planificación realizada de forma organizada permite que el estudiante realice una relación entre el conocimiento adquirido y el reciente.

Por último, para lograr el aprendizaje se necesita que haya una significación social ante casos concretos de la vida y, bajo este supuesto, es entendida la necesidad de enseñar un programa como Photoshop principalmente por el hecho que será una herramienta que el estudiante utilizará en su futuro y, además, ayudará a que sus presentaciones proyectuales tengan un acabado profesional.

Referencias bibliográficas

- Aicher, O. (2013). *Historia del Diseño Industrial*. Recuperado el 26 de junio de 2018 de <https://bit.ly/2MXkUg4>
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza: ilusiones y desengaños*. (1ªed.) Buenos Aires: Paidós.

Camilloni, A. (2007). *Una buena clase*. Revista 12(ntes) – N°16 Agosto – Año 2

Davini, C. (2008). *Métodos de enseñanza*. Buenos Aires: Santillana.

De Vincenzi, A. (2009). La práctica educativa en el marco del aula taller. *Revista de Educación y Desarrollo*, 10. Abril-junio.

Iglesias, H. (2014). *El cambio de programación en un proyecto pedagógico*. Buenos Aires: Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXIII. Año XV, Vol. 23. Agosto 2014.

Litwin, E. (1997). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.

Santarsiero, H. (2006). *Producción Editorial* (Cap.4). Buenos Aires: P.G. Ediciones.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Introduction to Visual Language is a core subject taught in the first four-month period of the first year of the graphic design career at the University of Palermo. Its program is composed of thematic units whose objective is that the student acquires the basic knowledge of design; message, composition, image, among others.

The way in which such knowledge can be acquired depends on organized programming; with contents that allow the student to relate the acquired knowledge and the new knowledge that is presented.

Keywords: Programming - pedagogical project - Photoshop - graphic design - knowledge - meaningful learning

Resumo: Introdução à Linguagem Visual é uma matéria principal que se dita no primeiro quadrimestre do primeiro ano da carreira de design gráfico da Universidade de Palermo. Seu programa está composto por unidades temáticas que têm como objetivo que o estudante adquira os conhecimentos básicos de design; mensagem, composição, imagem, entre outros. A forma em que se podem adquirir esses conhecimentos depende de uma programação organizada; com conteúdos que permitam ao estudante relacionar os conhecimentos adquiridos e os novos que se apresentam.

Palavras chave: Programação - projeto pedagógico - Photoshop - design gráfico - conhecimento - aprendizagem significativa

(*) **Noé Matías Stipisic**. Diseñador Gráfico (Universidad de Palermo)