

007. LA PLANIFICACION COMO HERRAMIENTA PARA
LA AUTOGESTIÓN DEL APRENDIZAJE
TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 1 - FAU - UNNE

Pelli, María B. - Alegre, Alberto - Asignatura Taller de Diseño Gráfico¹

mariabernabelapelli@hotmail.com // titoalegreg@hotmail.com

RESUMEN

El Taller de Diseño Gráfico 1 (TDG1), propone dentro de sus objetivos principales, "Generar capacidades de autogestión del aprendizaje...", en este sentido desarrolla su estrategia de enseñanza/ aprendizaje e implementa dispositivos pedagógicos que facilitan su cumplimiento. Se presenta la metodología implementada desde el año 2010, mediante la que el estudiante elabora, diseña e implementa grupalmente, una planificación de actividades, recursos humanos y materiales, define roles y distribuye tareas, lo que contribuye principalmente al desarrollo de un sentido de responsabilidad en la autogestión del aprendizaje, como base fundamental para el transcurso del resto de la carrera de diseño gráfico.

PALABRAS CLAVES: Diseño Gráfico -Proceso Proyectual - Organización de la Información.

INTRODUCCIÓN

La experiencia se desarrolla en el marco del perfil profesional que persigue el TDG1, el que da origen y sustento al perfil de formación, plasmado en la estrategia de enseñanza/ aprendizaje, que orienta las actividades pedagógicas de la asignatura. Se busca poner énfasis en la actividad denominada: "planificación del proceso proyectual", que desde la perspectiva de la cátedra, es la que genera el espacio adecuado y pertinente para el desarrollo de las capacidades de autogestión del aprendizaje del estudiante. Se implementa en la segunda Fase del cursado de la asignatura, incluyéndose gradualmente dispositivos mediante los que el estudiante de primer año, realiza actividades de organización y administración del proyecto de comunicación visual y participa de una dinámica de trabajo grupal, que le permite visualizar roles y distribuir tareas dentro de un equipo de trabajo.

El desarrollo de esta comunicación, consta de los datos de contexto de la asignatura, su postura en relación a la formación de los estudiantes de diseño gráfico, la estrategia pedagógica que orienta sus actividades y dentro de ella la ubicación y desarrollo del dispositivo implementado para la planificación del proceso proyectual, objeto de interés de este trabajo.

DESARROLLO

El Taller de Diseño Gráfico 1

Dentro de la currícula obligatoria de la carrera de diseño gráfico de la UNNE, se ubica en el primer año de la carrera -ciclo básico-, con una cantidad promedio de 300 estudiantes por año, de 18 años aproximadamente. La duración del

¹ Asignatura Taller de Diseño Gráfico 1 Integrada por: María B. Pelli, Alberto Alegre, Augusto Salas, Alejandro Carbó, Ana Costilla, Nilda Fleitas, Silvia Cáceres, Miguel Leguizamón, Cristián Toullieux, Fernando Estévez, Jorge Machuca, Cecilia Carcaño de Llano, María Soledad González, Damián Aquino y María Petean.

cursado es anual, consta de tres bimestres, uno previo al receso de invierno y dos posteriores a éste.

El equipo docente actual es heterogéneo, en cuanto a las profesiones que la conforman (bidisciplinar) y a las edades, composición que fue moldeándose por las “tendencias” conceptuales y pedagógicas aportadas por profesores de otras universidades del país (UNL, UBA y UNLP), quienes ejercieron el rol de titulares de cátedra desde el año 1997 (año de creación de la carrera), hasta el año 2004. A partir del año 2005, la Asignatura pasó a ser responsabilidad de docentes locales, los que asumieron el desafío pedagógico, basándose principalmente en la experiencia acumulada durante los años anteriores. Se conforma de la siguiente manera: 15 personas. 13 cargos rentados interinos y 2 adscripciones. Con dedicación simple. 1 Profesora Adjunta a Cargo, 1 Jefe de Trabajos Prácticos, 11 Auxiliares Docentes de primera y 2 Adscriptos Profesionales, 9 de los cuales son diseñadores gráficos y 6 arquitectos.

Orientación del Taller

El TDG 1, plantea su estrategia de enseñanza / aprendizaje basándose en la postura que adopta en relación al Perfil Profesional deseado el que deriva en el Perfil de Formación deseado y proyectado.

El perfil profesional de un diseñador se puede generalizar en dos “tipos”, los que se caracterizan de la siguiente manera:

- De “**Autor**”: en cada respuesta a un problema de comunicación visual planteado se percibe la “mano” del diseñador. El diseñador da respuestas pero con “estilo personal” o “sello propio”. La producción responde a los intereses del diseñador y del solicitante.

- De “**Servicio**”: El producto da respuestas adecuadas y pertinentes al problema visual planteado, por sobre el estilo personal del diseñador. El profesional está centrado en responder a los intereses del solicitante, desde los saberes propios de la disciplina. Da respuestas adecuadas, pertinentes, ética y políticamente responsables.

Perfil profesional deseado: el TDG 1 apunta a la posibilidad de generar diseñadores capaces de abordar y dar respuestas a un problema de comunicación visual determinado, sea con “estilo personal” o no, pero centrado en una actitud de servicio.

El perfil de formación³ puede estar orientado hacia dos posibilidades más frecuentes:

Una formación con fuerte énfasis en la **capacitación técnica y creativa** o un proceso de enseñanza aprendizaje con acento en el desarrollo de una visión analítica, crítica y comprometida del universo visual, es decir el **desarrollo del pensamiento crítico**. El TDG1, promueve un proceso de enseñanza / aprendizaje donde el Diseñador desarrolla capacidades como gestor y proyectista, lo que implica tanto una capacitación técnica y creativa como el desarrollo del pensamiento crítico.

En este sentido los **objetivos** del TDG 1, son los siguientes:

La presente propuesta de enseñanza/aprendizaje, define como eje fundamental el desarrollo de “la otra mirada” en el alumno, esto es, el desarrollo de una visión analítica, crítica y comprometida del universo visual; lo que dentro del concepto de formación integradora incluye:

- 1) Generar capacidades de autogestión del aprendizaje donde el docente se transforme en guía -en una primera instancia- y en problematizador -en una segunda instancia-, incentivando al alumno en la búsqueda de una metodología de trabajo eficaz e introduciéndolo a la práctica del análisis crítico.
- 2) Proveer los instrumentos y las instancias formativas para desarrollar la sensibilización perceptiva y la indagación del potencial comunicativo de la forma gráfica.

² El perfil profesional está dado por un conjunto de conocimientos, habilidades, competencias y actitudes que hacen a la actividad profesional, caracterizadas desde un contexto de referencia – pertenencia, desde las demandas sociales (encubiertas o evidentes) y desde la propia matriz disciplinar (transdisciplinar en el caso del Diseño) de la propia profesión. Basado en LAFOURCADE (1995).

³ El perfil de formación “cristaliza” sobre la base de objetivos y estrategias que la propia Institución Educativa se fija, a partir de su Misión en la formación de ciudadanos con un perfil ético, crítico, innovador, en la producción de conocimientos socialmente significativos. Basado en LAFOURCADE (1995).

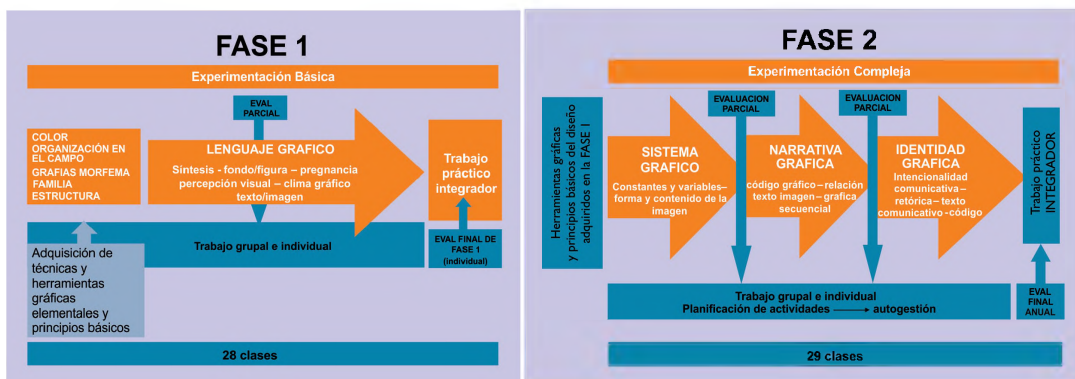


Figura 1: Esquemas Fase 1 y 2 de la Estrategia pedagógica del TDG1. Elaboración propia.

Estrategia pedagógica. El desarrollo de la asignatura consta de dos fases de enseñanza-aprendizaje; una primera fase de experimentación básica que posibilita el conocimiento de las herramientas gráficas elementales y la introducción a principios tales como reglas y conceptos básicos de la organización visual; y una segunda fase de experimentación compleja donde el alumno se introduce en la problemática central de la disciplina: la comunicación visual.

En el marco de la Fase 2, cuando los estudiantes ya han adquirido diversas competencias y habilidades, se desarrolla el último trabajo práctico que se denomina integrador, porque es donde deben plasmar e integrar los conocimientos adquiridos durante todo el trayecto del cursado de la asignatura.

Trabajo Práctico Integrador. Denominado Introducción al concepto Identidad Gráfica, tiene por objetivo general: introducir al estudiante en la problemática de la identidad visual, mediante la construcción de un sistema gráfico para la difusión de un evento (determinado por la cátedra) y tiene por objetivos particulares, que los estudiantes descubran, interpreten y manipulen las variables que intervienen en la generación de la imagen para la comunicación de la identidad y por otra parte que el estudiante se introduzca en la autogestión del conocimiento y el trabajo en equipo.

Consta de dos etapas bien diferenciadas, la primera de Planificación del proceso proyectual, en la que deberán tener en cuenta las siguientes fases de elaboración de un proyecto: Fase 1: definición del problema, ¿Qué? » se quiere hacer » naturaleza del proyecto, ¿Por qué? » se quiere hacer » origen y fundamentación, ¿Para qué? » se quiere hacer » objetivos y propósitos, ¿Cuánto? » se quiere hacer » metas, ¿Dónde? » se quiere hacer » Localización Física (ubicación en el espacio), » Cobertura espacial; ¿Cómo? » se va a hacer » Actividades y tareas » Métodos y técnicas, ¿Cuándo? » se va a hacer » Calendarización o cronograma, ¿A quienes? » va dirigido » Destinatarios o beneficiarios, ¿Quiénes? » lo van a hacer » Recursos humanos, ¿Con qué? » se va a hacer » Recursos materiales » se va a costear » Recursos financieros; Fase 2: faz investigativa - proceso cognoscitivo, Relevamiento: Recopilación de datos, Investigar los diferentes soportes (afiche, folleto/programa, certificado, sello, etc.), Buscar referentes gráficos relacionados al evento. Realizar un análisis gráfico: tipos de líneas, selección cromática, organización de los elementos en el campo, estructura, uso de los diferentes formatos y dimensiones de las piezas graficas, etc., más adecuados a la definición conceptual del evento.

La segunda etapa del trabajo práctico corresponde al **Desarrollo del proceso proyectual**, que involucra dos fases, una primera faz creativa y de proceso operativo: Creatividad – materiales tecnología – experimentación – modelos – verificación – dibujos constructivos (Munari, B., 2011); diseño de la propuesta, de acuerdo a la piezas requeridas y una última fase de construcción de la propuesta definitiva.



La planificación del proceso proyectual

En esta primera etapa del trabajo los estudiantes se encuentran frente al “*problema*” de que deberán organizar su tarea para poder iniciar la segunda etapa, de desarrollo del proceso proyectual propiamente dicho. En este momento el estudiante debe desarrollar habilidades referidas a:

- Organizar actividades y definir productos.
- Administrar tiempos y recursos disponibles.
- Profundizar en la dinámica de trabajo grupal, específicamente en la definición de roles dentro del equipo de trabajo.

Metodología adoptada. La cátedra proporciona datos fijos (definidos previamente) y variables (son todos aquellos aspectos que deberán ser definidos por el grupo de estudiantes), con los que se debe iniciar la tarea de planificar:

- Fijos: temática del evento, fechas de inicio y de entrega final, cantidad de clases, cantidad de piezas gráficas encargadas por el comitente que deben realizar y cantidad de integrantes que deben tener por grupo.
- Variables: actividades (en relación al proceso proyectual), tiempo designado para cada actividad, recursos humanos: alumnos, quienes, habilidades, responsabilidades, recursos materiales, 2 piezas a elección (definir formato, dimensiones, etc.)

Con estos datos analizados y definidos, en dos o tres semanas de trabajo deben organizar la información, elaborar y diseñar la **planificación** del proceso proyectual, esto significa que cada grupo de estudiantes define actividades

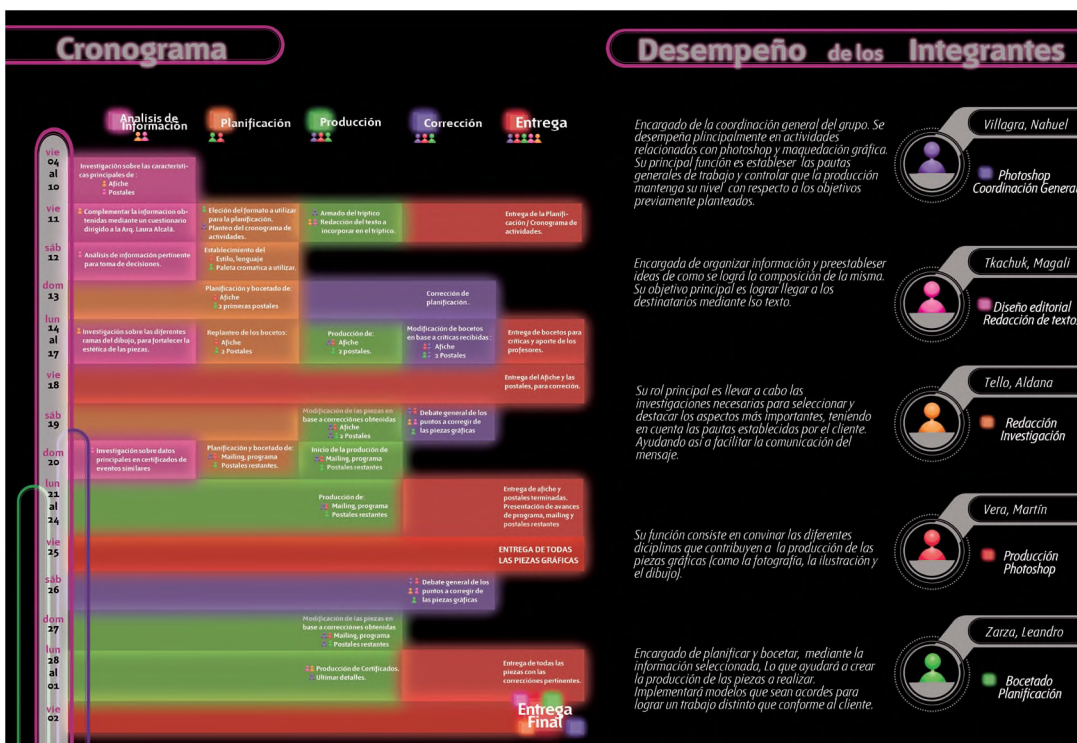


Figura 2: Trabajo desarrollado por estudiantes del TDG1, ciclo lectivo 2011. Estudiantes: Villagra, Nahuel; Tkatchuk, Magali; Tello, Aldana; Vera, Martín; Zarza, Leandro.

tales como: cuántas correcciones tendrá con el equipo docente, en qué momento y qué piezas deberán tener listas para esos momentos de evaluación previamente determinados; definen el formato de las piezas y con qué materiales o técnicas serán realizados, organizan la distribución del trabajo entre los integrantes del grupo de acuerdo a las habilidades desarrolladas por cada uno, etc.

El docente, acompaña el proceso de cada grupo de estudiantes, tratando de intervenir lo mínimo indispensable, promoviendo la autogestión del aprendizaje y el desarrollo del sentido de responsabilidad.

Durante la segunda etapa, de desarrollo del proceso proyectual, los estudiantes descubren e interpretan la identidad de la problemática, extrayendo las ideas esenciales (ideas fuertes, palabras clave, datos relevantes) para posteriormente trasladarlas a piezas de diferentes formatos y funciones, articulando en ellas información textual y gráfica, hasta concluir con la generación de un sistema de comunicación visual. Es este el momento, donde se pone en acto el proceso proyectual, planificado anteriormente, en el que se puede verificar la eficacia y pertinencia de dicha planificación, completándose el proceso de aprendizaje y evaluación, en el mismo trabajo práctico y dando por finalizado un ciclo de aprendizaje para el estudiante de primer año de la carrera de Diseño Gráfico.

Reflexiones Finales. El TDG1 en los últimos siete años adopta como premisa fundamental para el desarrollo de la estrategia pedagógica, la posibilidad de permanente evolución, flexibilidad y adaptabilidad a las diferentes situaciones que se presentan dentro del proceso de enseñanza/ aprendizaje, durante el cursado regular de la materia, lo que permite permanentemente implementar nuevas ejercitaciones pertinentes a las necesidades de cada momento. La implementación de la planificación del proceso proyectual, es el resultado de uno de estos momentos de evaluaciones y reflexiones realizadas por el equipo de cátedra al finalizar el ciclo lectivo.

Es así que desde hace tres años, se decidió implementar la planificación como dispositivo pedagógico, con complejidad básica, con el objeto de que los estudiantes comiencen a incorporar la metodología, de manera racional, consciente y metódica, como herramienta útil y necesaria para la actividad proyectual.

La calidad de los trabajos presentados, en relación al diseño realizado, a la función que debe cumplir y al desarrollo de la propuesta definitiva, ha permitido verificar la eficacia y pertinencia de la planificación en el proceso proyectual y las importantes posibilidades de aprendizaje que ofrece el dispositivo pedagógico implementado, lo que nos estimula a seguir perfeccionándolo y explorando las diferentes posibilidades que ofrece.

BIBLIOGRAFÍA

- Apuntes del Taller de Diseño Gráfico 3 ¿Cómo abordar un problema? Necesarios interrogantes. Fuente Ander-Egg, E. - Aguilar Ibañez, M. J.
- Belluccia, Raúl. (2007) El diseño gráfico y su enseñanza, ilusiones y desengaños. Ed. Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Lafourcade, Pedro. (1995) Base para una formación de calidad, inédito, documento mimeografiado.
- Munari, Bruno. (2011) ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, España.