



UNIVERSIDAD
SAN IGNACIO
DE LOYOLA



ACTAS EDK

ANUARIO DE EDUCACIÓN EN DISEÑO, ARTE Y CULTURA

2018

EXPERIENCIA EN LA INNOVACIÓN
DE DISEÑO, ARTE Y CULTURA

CARRERA DE ARTE Y DISEÑO EMPRESARIAL
FACULTAD DE HUMANIDADES

Actas EDK :anuario deArte y Diseño 2018 -- Lima: Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de Arte y Diseño Empresarial, 2018.
126 p. :il. ;cm.

Incluye referencias bibliográficas.
ISSN: 2521 - 814X

1. Diseño gráfico--Estudio y enseñanza (Superior)--Congresos. 2. Arte--Estudio y enseñanza (Superior)--Congresos. 3. Diseño gráfico -- Estudio y enseñanza (Superior)--Anuarios. 4. Arte--Estudio y enseñanza (Superior)--Anuarios

707
C

Actas EDK – anuario de Arte y Diseño

Facultad de Arte y Diseño Empresarial
Universidad San Ignacio de Loyola
Av. La Fontana 550 La Molina
Lima 12, Perú



Director

Mg. Rafael Vivanco
Arte y Diseño Empresarial

Decana Facultad de Humanidades

Dra. Norma Reátegui

Comité Editorial

Mg. Rafael Vivanco
Mg. Guillermina Ávalos
Mg. Sandra Tineo

Diseño

Ricardo Valera

Asistente de coordinación

Juana Quispe

Comité de Arbitraje

Lic. Ruperto Pérez Albela
Lic. Ricardo Tsuchiya
Lic. Ana Lozada
Lic. Fernando Castillo

2º Edición

Lima Perú
Agosto 2018

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. Sin el consentimiento del Editor o los autores. Se deja constancia que el contenido de los artículos es responsabilidad de sus autores, quedando la Universidad San Ignacio de Loyola exenta de toda responsabilidad.

Los contenidos de esta publicación se distribuyen bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional ([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Esta publicación contiene investigaciones enviadas al Segundo Congreso de Educación, Diseño, Arte y Cultura organizado por la Carrera de Arte y Diseño Empresarial, Facultad de Humanidades de la Universidad San Ignacio de Loyola realizado en Lima en Agosto del 2018. El espíritu de la revista está integrado por contribuciones que describen la experimentación, la innovación y la implementación de modelos y metodologías relevantes a la enseñanza y educación en Diseño, Arte y Cultura. Desde múltiples puntos de vista se analiza y reflexiona sobre los partes significativos a la mejora de la claridad de enseñanza.

Términos clave: Diseño, Arte, Enseñanza, Metodología, Innovación, Pedagogía.

ACTAS EDK

ANUARIO DE EDUCACIÓN EN DISEÑO, ARTE Y CULTURA

2018

Actas EDK es una publicación de carácter anual en el campo del diseño de alcance internacional, editado por la Carrera de Arte y Diseño Empresarial organizadora del Segundo Congreso de Educación en Diseño, Arte y Cultura. Esta segunda edición reúne artículos de carácter académico enviados para ser parte del congreso, sumando un total de 23 que fueron seleccionados por un comité designado para tal motivo.

Contenido

Actas EDK 1

La calle como galería y el cartel publicitario como su componente ilustrativo de nuestro conocimiento <i>César E. Carrión Osores</i>	7
Educación, Museos y galerías: Aprender sin frustración, conocer sin presión <i>Christine Rottenbacher de Rojas</i>	11
Diseño y Miedo: El camino de la confianza <i>David Del Pozo Castro</i>	14
Educación expandida. alternativas en la formación educativa desde los espacios educativos formales y no formales <i>Enrique La Cruz</i>	20
Metodología comunicacional y pedagógica con impacto en la acción directiva en alumnos de dirección de proyectos <i>Jalil Sotomayor</i>	24
Influencia del arte en el desarrollo integral del estudiante profesional <i>Lilian Carranza Salanitra</i>	29
Mirada pública <i>Mario Mogrovejo</i>	32
Parasitosis Pedagógica <i>Nicanor Wong Ortiz</i>	37
Técnicas manuales versus Tecnología en la formación de diseñadores y artistas <i>Oksana Korovtenko</i>	43

Actas EDK 2

Innovación y nuevas metodologías en la enseñanza de diseño y arte	47
<i>Alejandra Málaga Avendaño</i>	
Giro antropológico en la enseñanza del diseño de una App	51
<i>Antonio Martinench</i>	
La creatividad desde la metodología de una clase de artes visuales	53
<i>Cristina Saavedra Echenique</i>	
El Design Thinking como agente transformador y propulsor de la innovación	59
<i>León Felipe Irigoyen</i>	
Importancia de las técnicas manuales en el desarrollo cognitivo de artistas y diseñadores	67
<i>Liliana Melchor Agüero</i>	
Una imprenta como espacio para las transformaciones de una profesión	72
Imprenta Madero	
<i>Mónica Susana De La Barrera Medina</i>	
Técnicas y tradiciones en lo nuevo, “La tradición artística como pilar de las nuevas tecnologías”	78
<i>Patt Monroy</i>	
Educación, Innovación y Tecnología en Diseño y Arte. Aprender, desaprender y reaprender	82
<i>Sandra Leon Palomino</i>	
Utilización de la rúbrica como medio para desarrollar la capacidad de reflexión del estudiante hacia el aprendizaje autodirigido	88
<i>Sofía Pinto Vilca</i>	
Evaluación formativa en la enseñanza del diseño gráfico	92
<i>Juan José Tanta Restrepo</i>	
Articulando metodologías para la innovación en la enseñanza del arte y el diseño	99
<i>José Saldarriaga</i>	

Conferencias

Arte, Cultura Digital y Redes Sociales. Impacto del uso de las redes sociales en el consumo cultural	103
<i>Guillermina Avalos</i>	
¿Educación artística como práctica social?	108
<i>Dulima Hernández Pinzón</i>	
Estrategias y metodologías para la organización de la información. Una propuesta de trabajo para su visualización en diez pasos.	115
<i>Sebastián Alejandro Gallo</i>	

La calle como galería y el cartel publicitario como su componente ilustrativo de nuestro conocimiento

El afiche, como medio de comunicación visual y publicitaria ha adquirido un valor y presencia estética y simbólica en los medios de comunicación masiva y en las artes contemporáneas. Ilustraciones, fotografías, composición, color, creatividad, tipografía entre otros recursos, para su desarrollo y producción, son constantes en sus propuestas. Dependiendo de su propósito, podemos apreciarlos en exhibiciones y muestras en museos y galerías de arte, pero bien sabemos son originarios de las calles, espacios por excelencia que albergan estas producciones, propagando todo tipo de comunicación.

En la educación radica su importancia porque tiene como propósito informar a través del texto y la imagen, logrando captar la mirada y atención del público sobre un determinado tema. La composición y diseño de este, ya sea por sus colores, tamaño de letra y la imagen, dependiendo del mensaje con el que se quiere llegar a los espectadores, están en manos y habilidad del artista o diseñador gráfico al configurar su estado.

Estas composiciones llamativas, pensadas para ser adheridas a un muro o soporte en un espacio público pueden ser realizados mediante diversas técnicas como la impresión o la aplicación directa de pintura.

César E. Carrión Osores
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

Si bien las funciones y usos del afiche son múltiples, este además de buscar difundir un mensaje o idea, comúnmente de carácter cultural, político, social, artístico o propagandístico, es, además, el medio de comunicación visual responsable de mucho de nuestro conocimiento actual sobre diversas materias y temas mediante una construcción pensada y elaborada para su exhibición.

El afiche existe desde hace mucho y siempre cumplió la función de informar, comunicar. Las ciudades estaban cubiertas con afiches, pero hasta ese momento tenían una carencia absoluta de valor artístico, era un soporte meramente informativo. El afiche existía, pero aún no se le daba la importancia y el uso adecuado que actualmente conocemos, además de educar, como medio artístico y publicitario.

El ascenso e importancia del afiche empieza a darse con la intervención de los artistas en su configuración y elaboración, elevando su condición de una simple pieza de impresión a un elemento visiblemente atractivo para las comunicaciones y el arte, reforzando así sus raíces y propósitos en su concepción anteriormente mencionados e inclusive catalogarlos como obras artísticas.

Retrocediendo en la historia, la idea de ubicar el afiche como una obra de arte, no es una particularidad del arte contemporáneo.

A finales del siglo XIX, la publicidad juntamente con la producción industrial, experimentaron un enorme auge. El cartel, mediante la combinación de formas y colores, sobre determinados productos y acontecimientos resultó ser el mejor método de promoción.

La producción masiva de carteles, inicialmente, mediante impresión litográfica lograba una gran difusión de este arte y medio de comunicación callejero. Si bien al principio los afiches, eran obra de dibujantes convencionales, gracias al pintor y litógrafo francés Jules Chéret, adquirieron por primera vez la categoría de obra de arte, elaborando en 1877, el primer afiche sin perspectivas ni sombras, para el salón de variedades Folies Bergère en el municipio de París. Otro artista célebre en esta producción de carteles sería Henri Toulouse-Lautrec, quien llegaría a adquirir una fama aun mayor a la establecida por Chéret en este oficio. Los afiches de estos artistas parisinos adornaban las paredes de la ciudad con sus obras, para luego ser imitados por diseñadores y artistas de otras ciudades de Europa y América. Otros artistas célebres en la elaboración de estos carteles

fueron Alphonse Mucha, artista checo protagonista del surgimiento del Art Nouveau, asimismo se destacan los franceses Paul Colin, Charles Loupot, Jean Carlu y Cassandre quienes favorecieron, con sus innovadoras propuestas, la invención del afiche moderno. Con el pasar del tiempo los carteles fueron adquiriendo un halo artístico que se vio fuertemente reflejado e influenciado por el Cubismo, Surrealismo, Dadaísmo, Art Déco, el Pop Art, entre otras manifestaciones y corrientes artísticas.

El afiche y su historia tienen antecedentes múltiples y una pluralidad compartida con el proceso de los medios de reproducción como el grabado y el desarrollo de la plástica. Tuvo sus orígenes, en las manos de artistas y pasó por las diferentes corrientes artísticas del arte moderno y las comunicaciones. Hasta llegar a la pieza gráfica que hoy en conocemos.

Hoy en día, los trabajos de estos grandes artistas y diseñadores se exhiben en los museos de arte más importantes del mundo, pasando del exterior de las calles al interior de una galería. Estos antecedentes determinaron la posición privilegiada del afiche como obra artística, reconocida por críticos y expertos en el tema, además de la no necesidad de ser exhibidos en espacios cerrados para su reconocimiento, convirtiendo las calles en grandes galerías, en museos abiertos.

En el Perú se dieron casos similares, como lo son los afiches del artista Jesús Ruiz Durand quien diseñó entre los años 1969 y 1971 en la Dirección de Promoción y Difusión de la Reforma Agraria, (DPDRA), organismo oficial creado por el gobierno militar de Juan Velasco Alvarado (1968-1975), cuya función principal era la de comunicar y difundir las acciones gubernamentales relacionadas con esta reforma, con una estética y estilo claramente Pop Art, hoy pasaron de los exteriores a formar parte de exhibiciones y colecciones en museos como el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA) y Museo de Arte de Lima (MALI). Otros casos serían los afiches Chicha, que nacieron para promocionar las presentaciones de los conciertos populares de este género musical mixto, mezcla del huayno y la cumbia a inicios de los años ochenta y que con el tiempo han adquirido un valor y presencia estética y simbólica en los medios de comunicación masiva y en las artes contemporáneas peruanas. Es importante mencionar que la apropiación inicial de esta gráfica por artistas reconocidos del medio, estuvo vinculada hacia otros propósitos de propagación social, cultural y hasta política.

Las calles del centro urbano y sobre todo las periferias de la ciudad, espacio originario de estos carteles, ya no son los únicos espacios que albergan estas piezas gráficas si no que en la actualidad además de los establecimientos comerciales, también podemos apreciarlos en exhibiciones y muestras en museos y galerías de arte, entre otros ámbitos de dominio cultural.

Si bien estos referentes no son comparables con muchas de las producciones masivas actuales de estos soportes de comunicación gráfica, el estudio y destreza de los artistas mencionados, sí deja claro la evolución y cambio de parecer acerca de una técnica menospreciada por su condición de arte secundario y el cuidado y atención actual en la elaboración y reproducción de estas piezas.

La estética y técnica de los afiches fueron explotados por la publicidad, durante la revolución industrial estos carteles eran la manera ideal de adiestrar a los consumidores sobre lo que debían desear y desde luego adquirir. Siguiendo este camino, la política tampoco quedo atrás y los gobiernos usaron este medio para propósitos muy diversos.

Pero no todo solo se trata de vender y publicitar, sino también de educar y nuestros saberes y conocimiento acerca del arte provienen inicialmente de estas piezas gráficas en sus diferentes formatos y tamaños y de su reproducción en masa, que hizo posible que identifiquemos y valoremos lo que por mucho tiempo solo era accesible a un grupo reducido, limitando el conocimiento y existencia de las obras maestras de los grandes artistas de la historia y del mundo. Esta reproducción que sale a las calles en sus diferentes formatos y técnicas, muchas veces intervenidas para bien o para mal, extendieron nuestro conocimiento del arte y bagaje cultural.

El afiche no es el único artificio para la reproducción de estas grandes obras, pero sería el medio más conveniente y visualmente atractivo en la reproducción de una obra de arte independientemente de su técnica para una imitación bidimensional fiel y apreciación de esta. Para Walter Benjamin, en su ensayo "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", la existencia de múltiples reproducciones ocasiona la pérdida del halo de la originalidad, provocando que el arte se vuelva un objeto común destruyendo su singularidad, esa aura que la hace única. Sin embargo, gracias a esta reproductibilidad estas grandes obras se aproximan al pueblo, a las masas, expandiendo y adquiriendo reconocimiento y la necesidad de saber mas

aun sobre las mismas, sobre sus autores y sobre su entorno, induciendo en muchos casos a su apreciación, investigación y estudio. Los espacios cerrados ya no son para unos cuantos, traspasando fronteras llegando a ámbitos diversos. Cuando la obra de arte se libera a través de la reproductibilidad, su valor de exhibición aumenta adquiriendo una nueva significación.

El conocimiento y reconocimiento en la actualidad de una obra de arte se identifica con la difusión de las imágenes, ya sean ilustraciones o fotografías de esta, cabe resaltar que la fotografía propulsó agudamente esta práctica acompañada de las nuevas tecnologías consolidando la circulación de estas obras. La propagación de estas imágenes se complementa con textos informativos, que bien pueden ser fieles a una información meramente descriptiva o general, pero también pueden asociarse a una redacción con objetivos puntuales hacia otros fines diversos.

El arte se transforma en la época de la imagen y la reproductibilidad, este se multiplica, se transforma, es mutable, se usa como decorado, anuncio, panfleto o propongá publicitaria, y se exhibe entre las masas. Escapa de las cuatro paredes de los museos y galerías tradicionales y pasa de solo ser contemplado por una élite restringida y dominante a formar parte de la cultura popular, se hace famoso e inmortal. La reproducción de la imagen hizo que el arte ahora sea libre, conozca las calles y el mundo y que el mundo lo conozca y hable de este, se interese por este y quiera conocerlo mejor. Entre las opciones de su propagación el afiche es la vedette, fue y es pieza importante en su difusión igualmente es responsable, en gran medida, de nuestro conocimiento artístico, educación y bagaje cultural. Las características del afiche a una simple fotografía es que puede presentarnos de muchas maneras la misma imagen, descomponiéndola, rehaciéndola, sin necesidad de perder su esencia, pero también podría atribuirle nuevas connotaciones si este fuera su propósito.

El cartel fue usado, durante largo tiempo, como medio informativo, pero a su vez como medio de expresión artístico y de conocimiento intencionado, consciente o inconscientemente. Sin el afiche y sus reproducciones cómo sabríamos de la Monalisa, la Venus de Milo, el Coliseo de Roma y de otras grandes obras de la antigüedad y de la actualidad, asimismo de corrientes artísticas como el arte Psicodélico y el PopArt, mencionados líneas arriba, entre otras corrientes artísticas y nuevas prácticas producto de la posmodernidad.

En el año 1911 La Mona Lisa fue robada del Museo del Louvre. Este hecho hizo que los periódicos de la época, tanto en Francia como en el exterior, comenzaran a reproducir masivamente la obra. A partir de ese hecho y luego de ser recuperada en 1914, la reproducción de esta se hizo constante, y por primera vez en la historia una obra de arte se introducía en serie al mundo de la comunicación de las masas: “Desde ese momento, comenzaría un proceso imparable por el que la imagen de la Mona Lisa se independizaría de la obra original de Leonardo explicándose así la inmediata familiaridad que sentimos hoy ante ella”. En la actualidad no solo vemos a Monalisa sino también otras obras de arte en diversos formatos y afiches publicitarios, en numerosas propuestas y creaciones gráficas.

Además del arte, la historia, la biología, las ciencias naturales, la geografía y otras materias están plasmadas en sus propuestas gráficas del cartel publicitario. La calle como galería es un lugar de exposición más viva que el interior de un edificio, nos acompaña y está en nuestro camino e invita a participar con la mirada a la experimentación y educación fortuita empírica actual de nuestra sapiencia. Pero el afiche no solo reproduce obras del pasado además del presente, sino también desarrolla y compone nuevas propuestas originales, conjugando expresión, comunicación e información y arte. Generalmente, el objetivo del cartel publicitario es el de vender un producto o convencer al público a afiliarse a una idea. Sin embargo, en ocasiones sus ilustraciones y propuestas gráficas son tan creativas e ingeniosas y estéticamente bellas que trascienden su función primaria, desvinculándolas de su propósito para ser vistas como obras de arte.

El objetivo de esta ponencia es considerar los espacios públicos, en este caso las calles y el cartel publicitario como componente ilustrativo de nuestro conocimiento actual de las cosas y como medio de comunicación visual desligándola de una finalidad puramente intencional que puede ser a su vez exhortativa, informativa, emotiva o simplemente estética, valorando su participación en adición de nuestros saberes. Vivimos en una cultura de la imagen en donde nuestra noción de las cosas se fusiona con nuestra cognición de las imágenes y en cuanto más imágenes veamos, mayor será nuestro saber. Los carteles invaden las calles, muchos nos dicen que hacer, otros nos informan, otros nos venden y otros simplemente nos atraen por su estética, ingresando a nuestra mente e incrementando nuestro conocimiento de las cosas.

El afiche o cartel que hoy en día conocemos nace aproximadamente en 1870, período en que la mejora de las técnicas de litografía a color facilitó su producción serial y desde entonces sigue la evolución en su reproducción y contextualización y es un elemento evidente de nuestro conocimiento. La tarea de hacer afiches se conduce y se asocia a todas las mutaciones y saltos que dictan las comunicaciones y el diseño, en especial el desarrollo de las tecnologías y los procesos de producción. Esto sin mencionar que el afiche se hace sobre la inevitable premisa de la reproducción impresa. Actualmente, en medio de la multiplicidad de las nuevas tecnologías de la comunicación y sus medios de transmisión cada vez mayor, es indudable el hecho de que el afiche estaría cediendo el paso a las pantallas de las computadoras y las redes virtuales, como medio ilustrativo y de aprendizaje, pero esto presupone que el cartel cobraría un valor diferenciado como pieza tangible.

Cairo A. Infografía 2.0. Madrid, Alamut. 2008:16

Karbaum PG (2015). Infografías: representación de la realidad, publicidad y comunicación organizacional. Universidad san Martín de Porres. ISSN: 2224-235X / e-ISSN: 2304-2265

Marín OB, (2013). La infografía y su aporte a la apropiación social del conocimiento. Tesis de la Universidad Pontificia Bolivariana. Actas del Congreso Internacional Latina de Comunicación.

Educación, Museos y galerías: Aprender sin frustración, conocer sin presión

“Museos y galerías para la educación: Nuevas estrategias para acercar el arte a la comunidad”

Conocer y apreciar las manifestaciones artísticas de los diferentes pueblos es imprescindible para toda persona, ya que acercarse a la cultura sensibiliza los sentidos, se desarrolla una opinión estética y aumenta la imaginación, nos remonta al pasado para poder entenderlo. El arte nos abre puertas para conocernos a nosotros mismos, a nuestra época, a la humanidad. Los mismos beneficios de la apreciación del arte pueden ser aplicados, no solo a un individuo, sino a una comunidad entera. Las entidades encargadas del resguardo y la difusión de la cultura son los museos, las galerías de arte, los centros culturales y los recientemente creados centros de interpretación.

Comenzaremos hablando del origen de los museos, relacionados a dos hechos importantes: el coleccionismo y la Ilustración. Todos los países han buscado coleccionar bienes patrimoniales a través de las guerras de conquista. Las ciudades conquistadas eran saqueadas y se trasladaban hasta templos completos que pasaban a llenar las arcas de los palacios. Los museos tal como se los conoce hoy son fruto de la ilustración. Con la revolución francesa se puso a disposición del público todas las colecciones de arte



Christine Rottenbacher de Rojas
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

que tenían los reyes albergadas solo para la admiración de ellos. Otros museos como los de EEUU, por ejemplo el Metropolitano de NY han ido adquiriendo su colección a través de donaciones e inversiones privadas.

¿Pero quienes asistían a esos museos? Por mucho tiempo el arte fue considerado solo para estudiosos y entendidos. Los museos eran vistos como templos de la erudición y las galerías de arte consideradas solo accesibles a algunas elites. Pero a partir de mediados del siglo pasado se ha querido cambiar esta idea, acercando y abriendo el museo a todo público, acercando más el arte a la comunidad.

A partir de la creación del primer museo con carácter público, a finales del siglo XVIII, se intenta analizar el concepto de museo como una realidad dinámica que se va desarrollando hasta nuestros días. Buscando atraer con diversas estrategias al público disperso e inmediatesta, acostumbrado, en estos tiempos, a quedarse en casa mirando imágenes por internet. Uno de los principales objetivos de estos museos recientes no es tanto el incremento de las colecciones y la guarda de estas. Desde una óptica actual, este tipo de museos resultan anticuados por su gran concentración de obras y por la ausencia de medios didácticos en la exposición.

La palabra museo proviene de Museio en griego que significa "lugar de las musas", es decir, un lugar donde habitan entidades que inspiran. Y justamente eso es lo que un museo debería hacer, lograr inspirar a sus visitantes. También hacerlo evocar, ensoñar, nutrir al público de sensaciones e ideas nuevas. Invitarlo a seguir creando arte para que este perviva en el tiempo. Pero, ¿por qué la gente no va a los museos? ¿Qué hace que el gran público no asista a un museo? Se hicieron encuestas y se llegó a la conclusión que para muchas personas es un lugar demasiado silencioso y aburrido por el que además, hay que pagar. Muchas veces no entienden lo que se mira. Se hacen largas caminatas viendo objetos en vitrinas sin entender cuál es su valor. Hay muchas normas, no vaya por aquí, siga al grupo no tome fotos, no toque, etc.

Una anécdota divertida sucedió en Londres, para demostrar lo poco que se fijaban las personas en las obras en 2005, el artista callejero Banksy logró colgar una pieza de arte rupestre prehistórico falso, que representaba a un hombre de las cavernas con un carrito de la compra, en las paredes del Museo Británico. Pasaron tres días antes de que alguien se diera cuenta.

Recordemos cuando éramos chicos y en el colegio hacíamos los clásicos paseos a los museos, por ejemplo a los de arte precolombino como el de Pueblo Libre. Recuerdo que eran espacios oscuros, con un olor a viejo y que veíamos miles de huacos y telas en urnas de vidrio sin distinguir mayores diferencias. Tal vez mi recuerdo fue así por la mala disposición de los objetos, la desfavorable iluminación, el tamaño y ubicación de los textos. El abarrotamiento de las piezas o la señalética mal usada. Era cansado y agotador porque ni había bancas para poder contemplar las obras. Así era la antigua museografía pero en nuestros días hay una nueva manera de enfocar y organizar la dinámica de un museo.

Al notar el poco entusiasmo con que el gran público iba a los museos se crearon nuevas estrategias para que los museos se acercaran a la gente. Cada vez más los museos están usando dinámicas interactivas. Un buen ejemplo de esto fue la exposición sobre la cultura Chavin que se hizo en el Museo de Arte de Lima en el 2015. Durante el recorrido nos iban introduciendo al tema poco a poco, un video que te explicaba cómo vivían la personas de esa época. Se podían ver los utensilios y herramientas que te enseñaba la manera como se vivía en el antiguo Chavín. Al entrar en la segunda sala ya te ubicabas completamente en la escena, la réplica de un templo completo con el lanzón monolítico y cabezas clavadas coronaban el recorrido. Te sumergías dentro de un clima de misterio creado por luces tenues y sonidos de instrumentos ancestrales que reforzaban el ambiente ceremonial, todo esto complementado con proyecciones y videos explicativos.

Lo que se intenta cada vez más en la nueva museografía es que el visitante viva una experiencia completa a través de los diferentes medios, estimulado todos los sentidos para que se llegue a adentrar en el tema expuesto.

Otro ejemplo de esta nueva visión de la museografía es el museo Tumbas Reales en Lambayeque. Uno de los mejores, sino el mejor museo del Perú.

Este museo ha sido diseñado específicamente, desde su estructura arquitectónica para que logremos comprender la vida y la cosmogonía Moche. Todo el edificio asemeja un templo piramidal mochica. Se comienza el recorrido por una larga rampa similar a la que tienen esas pirámides, por donde subían los sacerdotes. El recorrido comienza el tercer piso y se va bajando hasta el primero. Dicen los expertos que esto está hecho así para que el visitante pueda

entender claramente como fueron encontrados los objetos por los arqueólogos hasta que en el primer piso o sótano llegamos a encontrar la gran tumba del señor de Sipan. Otros entendidos dicen que los tres pisos representan los tres mundos concebidos por los antiguos, el mundo celeste, el mundo de la vida terrenal y el mundo de los muertos.

El recorrido completo es impresionante, podemos apreciar las ofrendas reales y todas las joyas encontradas expuestas en una disposición en la que no se perciben las vitrinas, aparentando estar flotando en el espacio. Hay una réplica del señor de Sipan con todo su majestuoso atuendo y también se puede ver la tumba tal cual la encontraron los arqueólogos. Todo está claramente explicado y expuesto con una delicada iluminación.

Al final del trayecto hay una escena con esculturas a tamaño real de un grupo de músicos mochicas con atuendos e instrumentos de la época interpretando música pentatónica. La experiencia es tan impactante que uno no quiere terminar el recorrido.

Estas son las estrategias que están usando los museos a partir de la nueva museología. La transversalidad entre los diferentes planos de la gestión de un museo es lo que prima hoy. Desde los arqueólogos y museístas hasta los guías, todos deben tener una intención conjunta. El museo como un lugar de encuentro de la comunidad es la visión que prima hoy y eso es lo que podemos ver en las dinámicas educativas y lúdicas que se están utilizando. Por ejemplo en el museo Huaca Pucllana en Miraflores se organiza el taller para niños “El pequeño arqueólogo” o también “El taller de adobitos” donde se enseñan las diferentes técnicas de construir que tenían en la cultura Lima.

Por ejemplo en el MAC (Museo de Arte Contemporáneo) el área de educación desarrolla programas educativos relativos a la colección del Museo o a sus exposiciones temporales para generar espacios de reflexión y de diálogo con la comunidad. También se encarga de crear y promover nuevos espacios de arte y pedagogía que permitan la experimentación dentro de los lenguajes del arte contemporáneo. Se ha creado “Domingos en el MAC” para que la familia entera pueda ir a compartir experiencias y dinámicas artísticas. Se ha creado la noche de los Museos donde varios Museos abren sus puertas de manera gratuita.

Se busca que el museo o las galerías sean puntos de encuentro. Lugares de intercambio entre la sociedad y la

creación artística. Se busca sensibilizar a la comunidad desde la experiencia estética, acercando al público de una manera lúdica y libre. Las exposiciones cada vez más son concebidas en torno a un tema social y tocan temas controversiales tocando temas como la raza, el sexo, la política, buscando ser también espacios de discusión.

Se han ideado nuevas estrategias para que el visitante no solo sea un observador pasivo sino que participe activamente aprendiendo de la cultura. Algunos ejemplos de esto son las visitas guiadas por el autor de la muestra, la noche de los museos, cine al aire libre, la noche en blanco, talleres abiertos, o visitas participativas. También se realizan festivales como el de Callao Monumental donde el arte sale a la calle y las paredes son el lienzo.

Otra manera que utilizan los museos es de involucrar al visitante para que sienta que él está contando su propia historia. Se convoca a la comunidad a traer objetos, fotos o documentos viejos para que se expongan en torno a un tema. Así se hacen exposiciones sobre cosas que pasaron en la antigüedad pero que perviven a través de las personas que viven ahora.

También se están utilizando mucho las redes sociales para dinamizar el museo, haciendo que este y su público interactúen virtualmente también.

Estas nuevas dinámicas fortalecen la identidad, el intercambio y la tolerancia, educando a las personas desde el respeto y la libertad.

Podemos concluir que los museos y galerías son espacios pacíficos, que relajan y te llevan a la auto examinación. Las piezas expuestas te provocan sentimientos e ideas. Donde admiras el pasado para comprender el presente. Se busca una cultura participativa y el museo debe ser un lugar donde se facilite la relación entre las personas, no importa cuál sea su procedencia. Pero estas experiencias participativas no deben ser intimidantes ya que si las personas solo quieren disfrutar de un momento en paz consigo mismas podrán hacerlo.

Asistir a un museo no es ir a un parque temático pero tampoco a un santuario, es un lugar donde las personas deben sentirse libres de reflexionar, admirar obras, estudiar, participar, interactuar con personas, o simplemente contemplar.

Diseño Y Miedo: El Camino de la Confianza

1. Todo es percepción. A lo largo del tiempo ha habido muchas definiciones sobre lo que es el diseño, consideremos, para el alcance de este trabajo, al diseño como un proceso conceptual con el fin de crear objetivos para satisfacer una necesidad de una persona o grupo de personas (usuarios).

Desde esta definición el diseño está hecho para las personas, tal como lo dice Jhon Maeda, profesor de MIT. En otras palabras el fin para todo tipo de diseño es el hombre y por lo tanto entender su naturaleza biológica y su comportamiento nos sirve de base, para desarrollar procesos creativos logrando la representación formal fruto de la reflexión y análisis previos.

En este sentido, el diseñador debe considerar dos aspectos que van impactar al usuario al momento de crear:

-Un fin utilitario, es decir los objetivos a solucionar que se plantea ante el problema que va a resolver y

-La apariencia del objeto, es su aspecto externo tal como lo percibimos, la forma y el aspecto estético

El equilibrio de ambos aspectos es lo que determina un aspecto óptimo del producto final.

Si estamos hablando de que el diseño está hecho para las personas debemos entender qué es la percepción de cada



David Del Pozo Castro
Empatía
Lima, Perú

uno lo que determina el valor del diseño, tal como se dice “lo que crees es”. Por lo que en el diseño consideramos tres alcances:

1. Una función de “acercamiento” del producto al usuario, dentro del proceso cíclico del consumo-desecho.
2. Una función de bienestar o de placer, lo que el profesor Donald Norman llamaba el diseño visera, qué es lo que al ver una pieza gráfica o un sitio web nos atrae a seguir.
3. Una función persuasiva dentro del contexto comunicativo comercial cuyo objetivo principal el vender el producto.

Entendiendo estos tres alcances nos preguntamos cómo podemos vincular al diseñador con los usuarios para que el resultado de su trabajo logre comunicar lo que se propone. La respuesta la podemos encontrar en la biología que a lo largo de la evolución nos ha dado herramientas para reaccionar conductualmente ante una situación logrando adaptarnos y responder: las emociones.

2. Emociones y toma de decisiones: entendiendo el comportamiento del usuario. Como seres humanos tenemos dos elementos son los que determinan lo que somos:

1. La parte biológica, la genética
2. El entorno, la naturaleza

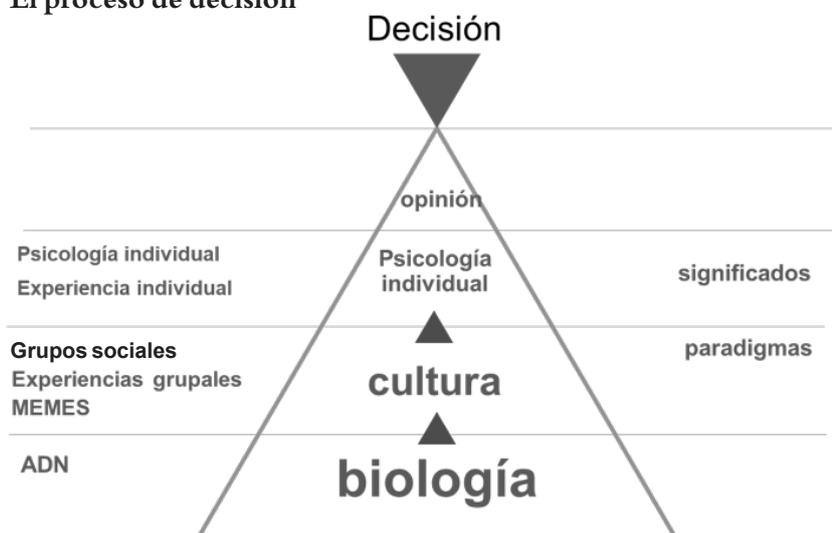
Ambos elementos que se encuentran en interacción dinámica no son excluyentes entre sí. Es como si fuese el plano del arquitecto (los genes) y el edificio (la experiencia), no se puede construir sin planos y tampoco me sirve tener sólo los planos sin los materiales ni la mano de obra para empezar a construir.

La evolución ha generado cambios en los seres vivos para que puedan adaptarse a su entorno y a lo largo del tiempo, estos cambios se han quedado, de alguna manera, “grabados” en los genes. Estas grabaciones, conocidas como «instintos», nos han servido para poder sobrevivir como especie. Ejemplo de esto lo tenemos en el instinto sexual o el de supervivencia. En otras palabras, no venimos a este mundo sin ninguna información previa, sino que traemos ya ciertos patrones básicos para sobrevivir y el resto lo aprendemos a través de nuestra experiencia. Pero esta información genética es muy básica, no somos como los pollos que desde que nacen están programados para picar en la tierra en busca de maíz.

Nuestras experiencias moldean nuestro comportamiento, es lo que nos hace diferentes entre nosotros mismos por lo que podemos decir que lo instintivo y el aprendizaje conviven en sinergia para que actuemos en el entorno. Viendo esto más al aspecto que nos interesa de cómo tomamos decisiones podemos establecer tres niveles que se influyen entre sí:

- Aspecto biológico
- Aspecto cultural
- Aspecto de psicología individual

El proceso de decisión



2.1 Aspecto biológico: supervivencia. El aspecto biológico es lo que más influye en nuestro comportamiento y domina los otros dos porque su respuesta ante una determinada situación es inmediata. Ante un entorno incierto el cerebro busca orientarse, para lo cual tenemos dos respuestas posibles: permanecer en un estado de alerta manejado por el miedo, en donde solo queda atacar, huir o bloquear; o en un estado de adaptación, donde se puedan desarrollar las capacidades de atención, aprendizaje y creatividad.

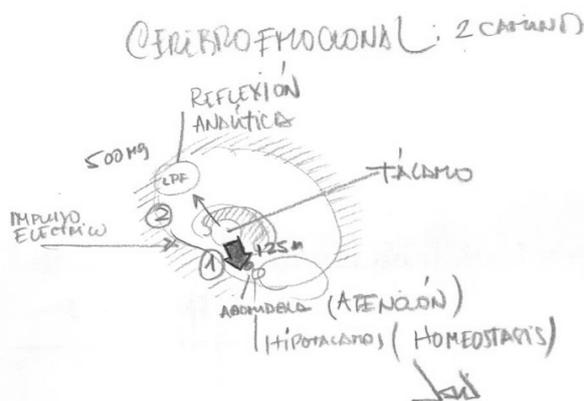
Veamos esto con un ejemplo. Te encuentras relajado navegando por la red buscando información sobre un tema. Al revisarla abres un menú un poco confuso y cuando das click al ítem que buscas no tiene referencias sobre la empresa ni los contactos, sólo hay imágenes de catálogo y empiezan aparecer una serie de persianas, que te piden los datos de tu cuentas de pago. ¿Qué haces? Inmediatamente se activa tu estado de alerta. Tienes dos opciones o inmediatamente cierras esa pestaña, para lo cual buscas donde está la “x” la que no se puede apreciar a primera, y se te hace difícil cerrar!!!. En fracción de segundos pasan por tu cabeza pensamientos negativos (me van a hackear, virus, troyano, etc...).

En el primer caso es una reacción que se da apenas en 125 msgs, la emoción que te maneja es el miedo. Tu cerebro tomó la ruta de vía ascendente o vía rápida en la que los núcleos amigdalinos (estructuras ubicadas a la altura del lóbulo temporal) se activen y ordenen a tu cuerpo una descarga de cortisol para que estés alerta.

El corazón te late más rápido para que genere un mayor flujo sanguíneo con mayor oxigenación, las pupilas se dilatan para que puedas ver mejor, sientes un dolor a la altura de la cintura porque tus glándulas suprarrenales están segregando una dosis extra de cortisol y tus manos se ponen frías porque la circulación se concentra en los órganos vitales. Literalmente estás secuestrado por la amígdala.

Pero luego, reflexionas y buscas la “x” para cerrar la persiana y te acuerdas que no siempre es fácil de encontrarla por lo que empiezas a revisar alrededor de la pantalla a ver dónde se encuentra hasta que la encuentras y por fin... desaparezca la persiana.

Estás usando la segunda vía o también llamada vía descendente, manejada por el lóbulo frontal el cual está encargado de funciones de control, planeación, de reflexión y de la



creatividad. Es una vía, más lenta ya que demora 500 msgs en emitir una respuesta. Y esta es la base biológica para la toma de decisiones: la comunicación entre ambas vías es lo que se llama inteligencia emocional.

Este diseño de respuesta es fruto de la evolución, porque ante una amenaza real estar alerta era una ventaja para nuestra supervivencia. Pero estas amenazas, en nuestro mundo actual, son ahora más mentales que reales, vivimos en constantes estados de alerta, de miedo.

En la Edad Media las emociones eran consideradas como algo prohibido que nos acercaba más a lo animal que a lo divino; a lo largo del tiempo, han sido consideradas como algo que impedía el buen juicio racional por lo que no eran fiables para tomar decisiones.

Actualmente sabemos que las emociones sirven para potenciar los instintos y sirven como un atajo para las decisiones. Generan una acción ya que son una respuesta neuroendocrina y fisiológica que dan energía al cuerpo y a la vez conductual produciendo un sentimiento. Ante un estímulo externo nuestros órganos receptores transmiten la información al cerebro y este inmediatamente la interpreta descifrando si es una amenaza, produciendo en el cuerpo una serie de reacciones.

Las emociones, ¿son innatas o aprendidas? Por un lado Darwin afirmaba que las emociones son innatas al ser humano. Por otro la antropóloga Margaret Mead, afirma que la manifestación de estas emociones a través de los gestos u otras expresiones, eran aprendidas por imitación y que variaban según la cultura. Y este dilema fue mantenido por años hasta que el profesor Paul Eckman realizó estudios en diferentes culturas tanto literarias como no literarias y llegó a la conclusión que las emociones básicas son innatas, dándole la razón a Darwin.

Para nuestros fines usaremos una clasificación funcional de emociones en expansivas y contractivas. Dentro de las expansivas tenemos a la alegría y la ira porque al expresar tendemos a ir hacia adelante con nuestro cuerpo y en las contractivas se encuentran la tristeza, todas las demás surgen de la combinación de éstas cuatro.

Y cuál es la emoción que nos ha hecho sobrevivir a lo largo de toda la historia de la humanidad, es el miedo, más conocida como la reina de las emociones.

EL miedo funcionó para protegernos pero a lo largo de la historia, muchos grupos de poder lo han usado, y lo siguen haciendo, para controlar a la población a su favor, encontrando un enemigo común, un demonio o un agresor como es el caso del nazismo o las religiones. En un estado descontrolado se transforma en pánico y cuando no sabes su origen es una fobia.

Los principales miedos del ser humano

- Miedo a la muerte
- Miedo a la enfermedad
- Miedo a la baja autoestima
- Miedo a no tener poder
- Miedo a no lograr objetivos profesionales
- Miedo a no gustar, a ser rechazado

En el aspecto comercial se puede preguntar ¿por qué la gente no compra? Simplemente porque tienen miedo a perder.

Este miedo está relacionado al mecanismo denominado sistema de recompensa y al de la aversión a la pérdida. Que consiste en acercarnos a las actividades que nos causan placer y repetirlas para evitar el dolor. Al hacer actividades placenteras en nuestro cerebro se libere gran cantidad de dopamina y oxitoxina, neurotransmisores relacionado con el bienestar y se inhibe el cortisol y noradrenalina, evitando el dolor

En resumen podemos decir que no te compran porque no te tienen CONFIANZA, confianza a no tener pérdidas a no calmar el “dolor” del usuario. Nuestro trabajo como diseñadores es ayudar a generar la confianza en el usuario a través del lenguaje coherente que genere estados emocionales positivos en el usuario. Más adelante daremos algunas pistas muy útiles.

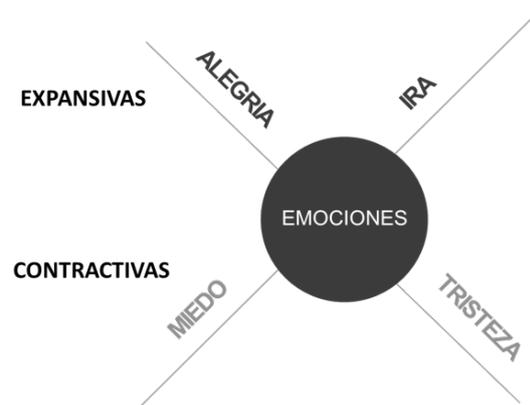
2.2. El aspecto cultural: códigos culturales.

Para entender el aspecto cultural me voy a referir a dos aspectos: el lenguaje el código cultural.

Somos animales sociales por naturaleza nos gusta estar en

manadas y vivimos en clanes. Parte de nuestro desarrollo evolutivo es que necesitábamos comunicarnos con nuestro semejantes y poder transmitir la información para las próximas generaciones, de ahí nació el lenguaje primitivo ‘, el de las señas. Nadie sabe con exactitud cuando apareció el lenguaje probablemente en la etapa posterior del paleolítico, pero de lo que si estamos seguros es la facultad de poder interpretar símbolos es propia del ser humano. Sí

Las emociones son potenciadores de las decisiones



bien otros animales tienen lenguaje no poseen la capacidad de interpretación simbólica.

Todos nuestros pensamientos están condicionados por las palabras y lo más sorprendente del lenguaje es que tiene una capacidad casi infinita de recombinarse a través de unos cuantos y crear una variedad de palabras.

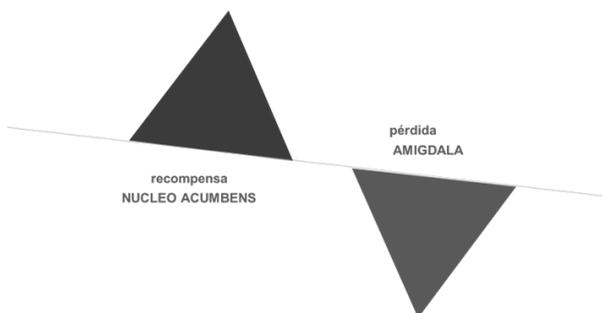
Podemos decir entonces que el lenguaje tuvo dos principales funciones:

1. Para un propósito externo de comunicación social convencional. El desarrollo del cerebro social y del lenguaje hablado fue fundamental para que apareciera el lenguaje de imágenes en el homo sapiens.

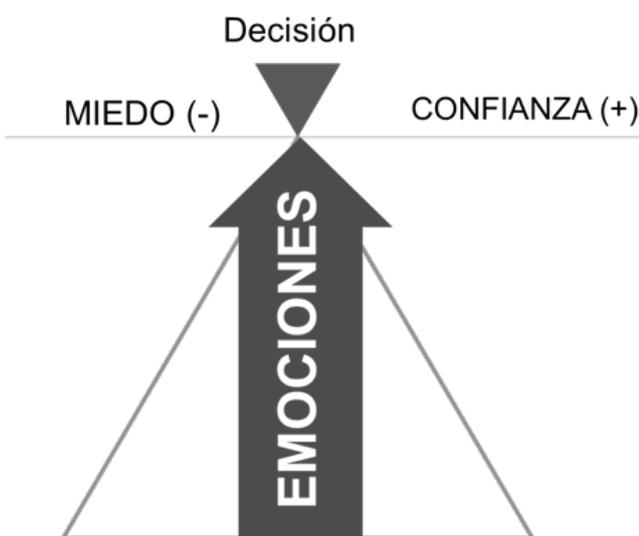
2. Para la expresión de nuestro mundo interior. Principalmente el desarrollo del córtex del cerebro, trajo como consecuencia la capacidad de soñar. Sabemos que nuestro cerebro sigue funcionando tanto despiertos como cuando dormidos. Y es propio del ser humano recordar esos sueños y tratar de describirlos a otros, soñando con imágenes visuales (“imágenes mentales”). Estos sueños pueden ser tanto naturales o inducidos a través de sustancias alucinógenas que forman imágenes entópicas (propias de los ojos) Y sucede que las palabras no son fáciles para expresar al otro lo que hemos soñado. (o hemos “visto”).

En ambos casos utilizamos el lenguaje de la imagen para facilitar la memorización del recuerdo (ocurrido o inducido) a partir re-presentación mental de todo lo que percibimos en un determinado momento. Creando un universo de formas geométricas con el reconocimiento inicial de la organización global de los componentes gracias a nuestra cada vez mayor capacidad de abstracción y la observación del mayor referente que teníamos del mundo de las “formas”: la naturaleza.

Principio de recompensa y pérdida

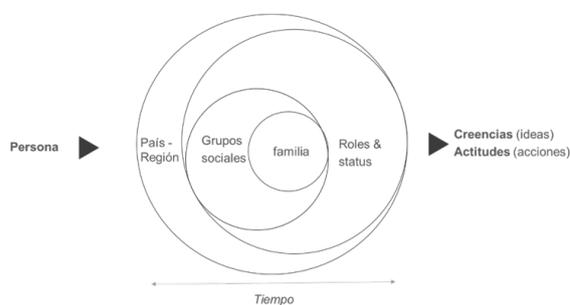


El grupo al que pertenecemos también influye en cómo pensamos y actuamos, la formación de creencias, ideas, cosmovisión del mundo se forma desde nuestros primeros años a través de los significados que le vamos dando a las diferentes situaciones que se nos presentan, que se van grabando en el inconsciente colectivo de cada cultura. En otras palabras somos en fruto del momento en que nos ha tocado vivir y la sociedad moldea nuestro comportamiento a través de los diferentes grupos a que pertenecemos, la familia, el colegio, la universidad, el trabajo, el país, etc.



El profesor Clotaire Rapielle, reinventa la idea del psicólogo Carl Jung y nos dice que estos códigos culturales si bien son de acuerdo a la sociedad en que uno vive, también se dan patrones de comportamiento de manera universal, ya que a largo de la historia de la humanidad hemos afrontado diferentes retos que de alguna manera han sido similares y que han creado un arquetipo de comportamiento que se repite en todas las sociedades.

2da. Aspecto: el inconsciente cultural



Psicología individual: las improntas. Somos la suma de nuestros recuerdos. Creamos la mayoría de significados emocionales más fuertes en nuestra mente, antes de los siete años porque no tenemos mayor influencia cultural. Estos recuerdos se denominan improntas, que se graban en la mente inconsciente de cada individuo que le da su propio significado, están definidas por un momento determinado como por la emoción. Lo que se aprende por impronta no se olvida jamás.

Por ejemplo el escuchar una canción nos evoca un momento emocional, nos lleva a recordar qué pasó y como actuamos.

3. Caminos hacia la confianza. Lo visto hasta aquí nos da una idea de la importancia de conocer cómo actuamos al momento de decidir en general. AL entender esto nos damos cuenta que las decisiones se dan de manera inocente y somos libres en nuestras decisiones sino que entran en juego una serie de factores que nos influyen sin que nos “demos cuenta”. Esto nos sirve de base para poder establecer vínculos comunicativos que generen confianza y logren controlar el miedo.

Para ello podemos usar estos caminos de confianza

1. Usar Lenguaje simbólico – EL lenguaje del inconsciente es el lenguaje de los símbolos y para comunicar el mensaje debemos aprender a usar símbolos que re-presenten y asocien de manera efectiva el mensaje que vamos a transmitir.

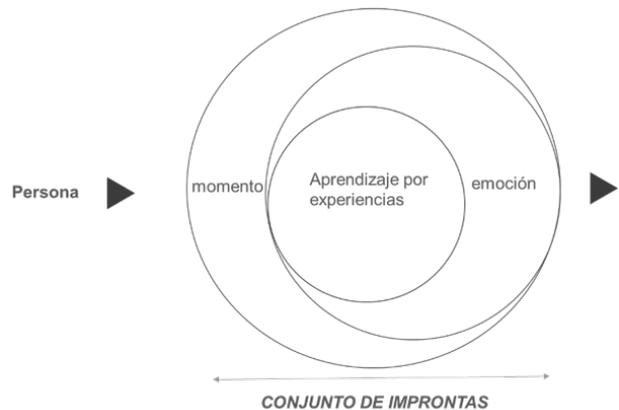
Arquetipos culturales (clotaire rapaille)



2. Ser simple. Vivimos en una sociedad que cada vez tenemos menos tiempo y estamos infotxicados de información. Nuestro cerebro es un órgano vago, en otras palabras, lo que no entendemos lo olvidamos. Es por eso que nuestra comunicación debe ser lo más diáfana. Elaborar mensajes simples y fáciles. Eso no significa que el lenguaje sea sin contenido, sino que sea fácil de entender.

3. Aprende a observar insights. Debemos aprender a observar nuestro entorno ya que las respuestas están allí, de ahí nacen las ideas, los insights que tanto buscamos para poder establecer un mensaje fuerte usar los drivers culturales de tu entorno para que el mensaje resuene en tu audiencia.

3era. Aspecto: psicología individual



PINKER, Steven (2003) *La Tabla Rasa: La Negación Moderna de la Naturaleza Humana*. Ciudad: Paidós Ibérica

MORGADO, Ignacio (2007) *Emociones e Inteligencia Social*. Ciudad: Madrid Editorial Ariel

BACHARACH, Estanislao (2015) *Ágil mente*. Ciudad Buenos Aires: Editorial Conecta

Educación expandida. alternativas en la formación educativa desde los espacios educativos formales y no formales

1. Introducción. La siguiente ponencia tiene por objetivo hacer un análisis sobre los espacios de educación no formal y las posibilidades que estos ofrecen para propiciar, cuestionar, complementar y expandir las formas bajo las cuales los y las estudiantes aprenden dentro de los espacios de educación formal.

He seleccionado comentar propuestas donde las estrategias pedagógicas desde el arte educación y la mediación cultural son capaces de fungir como herramientas desestabilizadoras de todos aquellos vicios educativos que aún se encuentran instalados en nuestros modelos de formación dentro de la enseñanza a nivel escolar y superior. Desde estos formatos educativos tradicionales, alumnas y alumnos son sometidos a procesos infinitos de narrativas unidireccionales que se encuentran incorporados a un sistema disciplinar cuyo fin es neutralizar cuerpos y mentes dentro de un modelo único de conocimiento.

Por ello considero clave hacer una revisión y compartir algunas experiencias puestas en práctica que tuvieron como objetivo incorporar procesos integradores del aprendizaje. Es decir, desarrollar procesos de aprendizajes autónomos y colaborativos por medio del diálogo y la participación.

Enrique La Cruz
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

Los museos se encuentran en la actualidad en un fuerte proceso de transformación, una difícil coyuntura artística y cultural ha generado diversos debates sobre el rol de los museos (Cameron 1971) y las metodologías bajo las cuales han involucrado a los diversos públicos y comunidades.

Desde los ámbitos tradicionales, los museos han fungido como templos (1971: 17), propiciando narrativas específicas, hegemónicas y representativas de determinados grupos de poder. El museo como templo ha generado espacios para la fe contenida en sus objetos valiosos estéticamente, ha establecido las historias que deben ser aprendidas, las culturas a las cuales se debe admirar, tradiciones y sociedades de las cuales se debe aprender. Los espacios de enseñanza de los museos –al igual que las escuelas– pueden condicionar modelos determinados de pensamiento, por ello es necesario pensar el rol de estos como foro público (1971: 19), espacios que construyen saberes, potencian el diálogo e incentivan procesos de aprendizajes interdisciplinarios.

Considero necesario, salir de la escuela y la academia, expandir nuestra mirada y transformarla desde experiencias pedagógicas que se faciliten por medio de una alianza entre instituciones educativas e instituciones culturales. De este modo, es posible generar nuevos espacios de investigación y retroalimentación creativa desde el arte.

2. Análisis. Esta ponencia, comparte experiencias y reflexiones desde mi rol de arte educador; trabajador de museo y docente de educación superior. Encuentro que el museo, es un potente espacio de exploración que, mediante una acertada labor desde sus departamentos educativos, puede generar procesos de incorporación en pedagogías expandidas e innovación, estas además pueden ser replicadas en espacios de educación formal (escuelas y universidades). Por ello comparto algunas reflexiones como miembro del Área de Acción Educativa y Mediación del Museo de Arte Contemporáneo de Lima y docente de cursos de arte contemporáneo en la Facultad de Arte y diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Comentaré las estrategias de mediación cultural que he utilizado dentro de los espacios exhibitivos del Museo y las aulas de clase dentro de la universidad y las diversas herramientas metodológicas utilizadas para la deconstrucción de estos espacios. Es decir, una transformación donde el museo es un centro de aprendizaje constante y las aulas universitarias son espacios de experiencias exhi-

bitivas permanentes. Los ejemplos a continuación ofrecen la posibilidad del intercambio e integración “museo-aula” para hackear los rígidos modelos educativos que aún prevalecen en ambos lugares.

2.1. El museo como aula. Metodología pedagógica en los proyectos del Área de Acción Educativa y Mediación del Museo de Arte Contemporáneo de Lima (MAC Lima)

“En ausencia del foro, el museo como templo se mantiene como un obstáculo para el cambio. El templo es destruido y las armas de sus destrucciones son veneradas en el templo del mañana –pero el ayer está perdido. En presencia del foro, el museo sirve como templo, aceptando e incorporando las manifestaciones del cambio. Desde el caos y el conflicto del foro de hoy, el museo construye las colecciones que nos dirán mañana quiénes somos y cómo llegamos allí. Después de todo, de eso se tratan los museos”. (Cameron 1971: 24)

El museo ha sido concebido por mucho tiempo como un conjunto de salas de exhibiciones –un lugar inamovible– donde se condicionan ciertos comportamientos y formas de mirar, es el espacio donde hemos aprendido que el arte es aquello que no debemos tocar, percibiéndolo como aquello que debe ser ajeno e incomprensible por nosotros los visitantes. El museo como templo (1971) en todo su esplendor nos asigna el rol pasivo de observación, el de someternos a una fe ciega en la grandeza de aquello que se presenta. Tanto los textos curatoriales, como los discursos que se generan en sus visitas guiadas han sido de difícil acceso, generados de manera vertical e impartiendo conocimientos únicos en visitantes que han tenido que aceptarlos sin cuestionamiento alguno.

En la actualidad, dentro del contexto de cambio permanente en el que nos encontramos, los museos cuestionan la relación entre los visitantes y las narrativas expuestas. El museo como foro público (1971) nos reta a repensarlo constantemente, por ello se propician acciones pedagógicas cuyo objetivo es generar espacios horizontales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, diálogos simultáneos para transformar la sala de exhibiciones en un laboratorio de aprendizaje continuo donde sea posible leer, crear, debatir y reflexionar.

A continuación, comentaré un proyecto del Museo de Arte Contemporáneo de Lima, que se gestó de manera conjunta entre las áreas de exposiciones y educación: Estados en crisis. Ejerciendo ciudadanía desde el arte (2018), presen-

tado como una exhibición-laboratorio pedagógico cuyo objetivo principal fue el plantear un espacio de diálogo y reflexión con los visitantes a través de la interacción entre piezas artísticas emblemáticas del arte peruano contemporáneo y acciones pedagógicas desarrolladas dentro de la sala museal. El proceso pedagógico a cargo de los mediadores del museo implicó el trabajo conjunto con los visitantes para comentar, debatir y dejar testimonio sobre diversos temas de la coyuntura política actual de nuestro país.

A partir de la obra de los artistas peruanos Juan Javier Salazar, Claudia Coca, Alfredo Márquez, Miguel Aguirre y muchos más, se generaron diversas intervenciones en la sala de exhibiciones transformándola en un aula laboratorio; es decir, el lugar propicio para la experimentación y el aprendizaje colaborativo. Los visitantes fueron partícipes de reflexiones continuas sobre diversas problemáticas de nuestro país. Una revisión del presente y de la memoria del Perú que incorporó temas de actualidad sobre la crisis política, los debates de género, los procesos de memoria y las implicancias en nuestro rol ciudadano.

“La fuerza de Estados en Crisis radica en su apuesta por incorporar las respuestas del público a las obras expuestas como parte de la exhibición. Este arriesgado gesto, más que pretender elevar la producción de los visitantes a la categoría de arte, ponen en un mismo plano el trabajo de los departamentos de Educación y Exposiciones, lo que remarca la necesidad de articular esfuerzos. En un país cuyos niveles educativos recién comienzan a despegar un poco, el lugar y la importancia de la pedagogía no pueden darse por sentado”. (Hernández 2018)

Estados en crisis hizo posible desestabilizar la sala exhibitiva del museo para transformarla en un aula e incorporar un proceso educativo bajo el cual los visitantes construyeron sus aprendizajes e interpretaciones, en forma individual y colectiva, desde el arte. La mediación cultural posibilitó que se incorporen diálogos y reflexiones dentro de un proceso continuo de enseñanza-aprendizaje.

2.2. El aula como museo. Metodología pedagógica en los espacios de clase en el curso “Seminario sobre Arte Contemporáneo 1” de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú

El proyecto de innovación pedagógica desarrollado para el curso Seminario sobre arte contemporáneo 1 fue planteado como un sistema pedagógico de enseñanza-apren-

dizaje para desarrollar la comprensión de los diversos movimientos y posturas artísticas implicadas en el arte contemporáneo en los estudiantes de la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP. Esta propuesta pedagógica tuvo como objetivo el desarrollo de experiencias creativas de aprendizaje dentro del aula para experimentar los diversos formatos de creación y producción de arte en la actualidad.

Uno de los grandes retos de este proyecto fue el de transformar el aula en una sala de exhibición constante. Esta transformación del aula permitió reconfigurar los rígidos modelos de aprendizaje vertical que colocan a los alumnos en un esquema de absoluto sometimiento y pasividad. De este modo, el aula se transformó en un espacio dinámico que alteró el sistema bajo el cual los alumnos permanecen sentados en silencio escuchando las charlas magistrales presentadas por el docente.

Este formato de clase propició un nuevo rol docente, capaz de generar espacios creativos que le permitieron “reubicarse y abandonar el monopolio del conocimiento para actuar como estímulo y catalizador, y (...) poder escuchar y adaptarse a lo que escucha” (Camnitzer 2017:20).

El docente-mediador propició el espacio para acontecimientos artísticos mediante acciones pedagógicas, de este modo los estudiantes compartieron información, comentaron diferentes experiencias creativas, revisaron los conceptos de arte contemporáneo y adecuaron el aula a espacios generados por ellos mismos. El aula se transformó en un espacio de acción que desapareció la línea divisoria entre el docente y sus estudiantes. Una propuesta pedagógica que en palabras de Jacques Rancière puede describirse de la siguiente manera:

“La separación del escenario y la sala es un estado que debe superarse. La finalidad misma de la performance consiste en suprimir, de diversas maneras, esta exterioridad: poniendo a los espectadores sobre el escenario y a los performistas en la sala, suprimiendo la diferencia entre el uno y la otra, desplazando la performance a otros lugares, identificándola con la toma de posesión de la calle, de la ciudad o de la vida”. (Rancière 2010: 21)

Esta relación —entre actor, espectador, escenario, sala— de la que nos habla Rancière es perfectamente trasladable al contexto del aula, donde se hace necesario alterar y con-fundir los roles y los espacios para así generar nuevos procesos de enseñanza aprendizaje. Transformar el aula en un espacio de acciones conjuntas que posibiliten expan-

dirse a otros lugares donde sea posible construir un rol – docente estudiante– mucho más presente en la ciudadanía, en la participación de los procesos de transformación de nuestro contexto local actual.

3. Conclusiones. Se hace necesario repensar nuevas metodologías que posibiliten intercambios entre los diversos espacios de enseñanza-aprendizaje que se presentan desde la educación formal (aula, escuela, universidad) y no formal (museos, instituciones culturales). He propuesto como posibilidad de estudio y referencia la actual transformación de los espacios museales y las instituciones culturales, quienes vienen cuestionando sus formatos anteriores para incorporar nuevas formas de exhibición y transmisión de conocimientos. De este modo, se incorpora a las salas de exhibición la necesidad de una pedagogía de transformación con énfasis en el diálogo con los visitantes.

Por otro lado, planteo la posibilidad de integrar al ámbito formal de las aulas de aprendizaje, en escuelas y universidades, un formato de aula exhibitiva donde sea posible generar procesos expositivos visuales y creativos que desafíen los esquemáticos roles de los docentes y los alumnos. El aula como escenario en vías de expansión debe intervenir en nuestra cotidianidad para hacernos reconocer como ciudadanos capaces de participar en los diversos procesos políticos, económicos, sociales y culturales de nuestro país.

CAMNITZER, Luis. (2017) “La enseñanza de arte como fraude”. En: *Agítese antes de usar. Desplazamientos educativos, sociales y artísticos en América Latina*. Buenos Aires: Malba- Teor/ética.

CAMERON, Duncan. (1971) “The Museum, a Temple or a Forum,” in *Curator: The Museum Journal*, vol. 14, issue 1, pp. 11-24.

HERNÁNDEZ, Max. (2018) “Estados en crisis”. *El Comercio*. Lima, 4 de marzo.
Consulta: 21 de julio de 2018
<https://elcomercio.pe/eldominical/critica-arte-estados-crisis-max-hernandez-noticia-502151>

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE LIMA. (2018) *Estados en Crisis. Ejerciendo ciudadanía desde el arte. [exposición artística]. Espacio 03. Museo de arte contemporáneo de Lima.*

Metodología comunicacional y pedagógica con impacto en la acción directiva en alumnos de dirección de proyectos

I. Introducción. El presente documento concentra la ponencia que será compartida como parte del Congreso de Educación en Diseño, Arte y Cultura Durante el desarrollo del presente alcance se presentará una hipótesis y finalmente un objetivo; a través del cual se ha desarrollado el ejercicio que permite evidenciar conclusiones respecto al impacto de ciertos elementos de la comunicación, a través de la semiología (y específicamente el aporte de los signos) en la acción directiva de los estudiantes de gestión de proyectos.

Para llevar a cabo el trabajo, y luego del planteamiento de la hipótesis del trabajo, se ha presentado la metodología utilizada durante la labor, los resultados (sobre cada uno de los aspectos medidos en relación a las versiones mediante las cuales el conocimiento fue transferido a los participantes de los programas de formación) y finalmente las conclusiones que permiten afianzar la relevancia del aspecto comunicacional sobre las calificaciones y evaluaciones de los participantes (como una muestra a nivel índice de manera progresiva sobre el alcance del programa académico).

El autor espera que este contenido sirva como colaboración a la valorada labor docente y de formación de profesionales en el país.



Jalil Sael Sotomayor Mardini
Universidad del Pacífico
Lima, Perú

II. Hipótesis y objetivo. Centrado en el aspecto comunicacional y bajo un enfoque prioritario en el componente semiológico, se espera demostrar el impacto del signo (como parte de la metodología de enseñanza) en la acción directiva de los alumnos que cursan programas de formación y especialización en gestión de proyectos. Tomando como fundamento que, el signo, es triádico, es preciso fundamentar que el impacto a conseguir estará supeditado a la participación del propio signo, lo que representa el objeto y el interpretante. Basado en la aseveración anterior, el signo será lo –aparentemente– evidente, el objeto será lo que tangiblemente demostramos y el interpretante corresponderá a la valorización que incorpore el receptor de la información.

La ecualización –adecuada o inadecuada– de los factores anteriormente señalados, en un entorno académico y de formación profesional, permitirá incrementar la ejecución (acción directiva) de tareas, roles y labores distintas entre los participantes de los programas de formación en dirección de proyectos.

La calidad, en términos del cumplimiento de requisitos dentro del alcance señalado en las asignaciones y responsabilidades como parte del contenido lectivo del programa de especialización, será distinta dependiendo del nivel de incorporación del signo, objeto e interpretante.

Descrito lo anterior, y tomando como premisa que la variable objetiva del rendimiento académico de un participante es la calificación como producto de las evaluaciones y trabajos realizados; se desprende la hipótesis que enmarca el siguiente postulado: El impacto final en las calificaciones –y se añade el concepto valor hacia el participante o alumno– y la acción directiva que se ejerce sobre su influencia posteriormente en los respectivos ámbitos de trabajo, estará fuertemente influenciado (de manera directa), en el método comunicacional semiológico (ecualización de las variables signo, objeto e interpretación) que el catedrático proponga como parte de la metodología en aula. Para ello, el catedrático programó previamente dos niveles de acercamiento, abordaje y seguimiento a las sesiones lectivas donde participaron los alumnos de dirección de proyectos.

El objetivo de este trabajo es, sobre la base de las evaluaciones y resultantes del análisis realizado, contribuir al claustro de docentes que forman parte del equipo de profesores y formadores en dirección de proyectos a través de fuentes

de conocimiento y método que permita incrementar la acción directiva en sus alumnos; llevando la generación y acción de tareas a un nivel adicional, donde las acciones generen situaciones de valor para cumplir y exceder las expectativas de los interesados de los proyectos. Bajo dicho precepto, esta ponencia –se espera– colabora con el amplio y la notable labor que ejecutan los docentes –no solo de dirección de proyectos– que buscan acciones posteriores concretas y tangibles en sus alumnos. Por ello, se desprende que, tomando los cuidados y distancia natural por la potencial diferencia en contenidos lectivos, este aporte pueda también generar un valor adicional para otras profesiones dentro de la docencia.

III. Metodología de Trabajo. Bajo un enfoque empírico inicialmente, el autor de la presente ponencia concentró el esfuerzo en reconocer variables de impacto sobre la base de la experiencia y la observación de hechos. El trabajo en campo consistió en evaluar, fuera del ambiente académico (y tomando los resultados de las calificaciones dentro del centro de estudios), el rendimiento de los participantes en programas de formación en gestión de proyectos. Para ello, el ponente invirtió en este trabajo los doce años de experiencia docente en escuelas de postgrado y pregrado en Perú y el extranjero; con el objetivo de canalizar, verbalizar, exponer signos u objetos de forma consistente para marcar las diferentes ecualizaciones dentro del método de comunicación (proceso de transmisión de mensajes entre emisor, receptos, mensaje, ruido y canal).

El público tomado en cuenta no fue informado sobre la diferencia comunicacional (en términos semiológicos) que las sesiones lectivas tendrían y, tampoco, se entregó un alcance diferente al que las instituciones educativas marcaron como pauta del plan académico del programa. Es decir, el 100% de contenidos ofrecidos a cada uno de los participantes fue entregado a cabalidad y completitud de acuerdo al compromiso de las instituciones educativas donde el ponente participó en calidad de catedrático. Respecto a la muestra, se ha considerado un total de veintiséis promociones con un promedio de veintitrés participantes por promoción. Es decir, aproximadamente seiscientos participantes han sido considerados en este trabajo. Si bien la experiencia del docente incluye doce años de labor ininterrumpida, el presente análisis se ha llevado a cabo durante dos años de trabajo y seguimiento a los resultados anteriores.

El trabajo de campo consistió en tener dos versiones de

los tres componentes del signo dentro de la comunicación en las sesiones lectivas. La versión A propuso que los símbolos y signos, el objeto y las interpretaciones sean fáciles de capturar, evidentes, tangibles y, en muchos casos, vividas por los participantes a través de la incorporación (durante las sesiones) de los reales actores de los casos revisados. La versión B, si bien cumplió con desplegar el concepto académico, concentraba mayor atención en variables teóricas, el mismo despliegue de casos pero no la incorporación notoria de signos potentes para la transmisión de información.

En todos los programas académicos tomados en cuenta, se ha dividido el componente lectivo en tres variantes y un promedio final. La primera variante concentra las evaluaciones físicas (exámenes escritos) que los participantes resolvieron post transmisión de información (sea a través de la versión A o B del método de distribución a través de signos). La segunda sección involucra la calificación de documentos de planificación en proyectos. La tercera, a manera de poner en acción (planes y ejecuciones reales), se calificó el avance en la implementación de proyectos chicos y/o cortos donde los participantes llevan, a la vida real, la elaboración de sus proyectos.

Finalmente, los resultados obtenidos a través de este programa constituyen un elemento de índole constructivo y acumulativo. Es decir, las asignaturas no se cancelan entre ellas y cada evaluación posterior incluye el análisis de conceptos aprendidos y adquiridos anteriormente. Es decir,

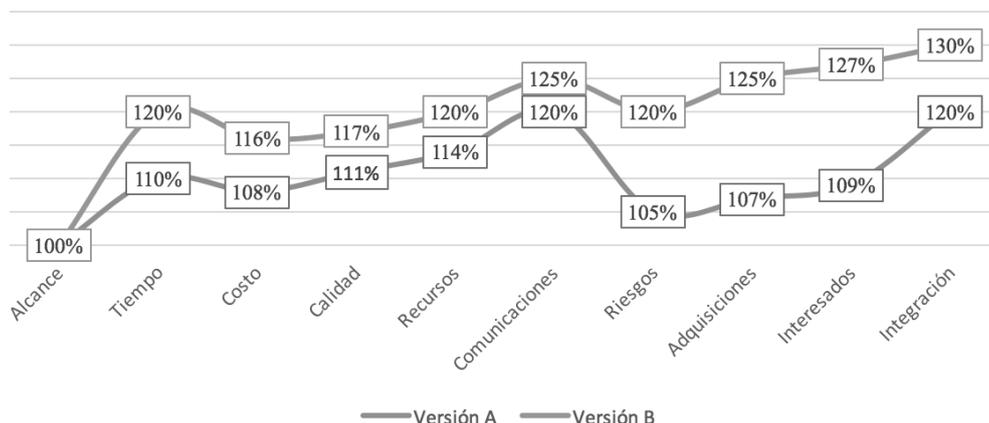
es evolutivo.

IV. Resultados. Luego de haber ejecutado los procesos de transmisión y difusión de información, se tienen los siguientes resultados (que para facilidad en su interpretación, se han llevado a gráficos).

En el ámbito de las evaluaciones escritas, la diferencia principal entre la versión A y B fue la inclusión de aspectos prácticos y situacionales (a través del objeto y signo) de cara a los interpretantes. El resultado final, acumulativo, dentro de la población de estudiantes que formaron parte de este ejercicio, dio como resultado que, la nota final acumulativa, como índice total, sea 8.3% mayor en la versión B. Si bien las evaluaciones escritas no necesariamente pueden evidenciar un impacto amplio, sí amplían la brecha de crecimiento y mantienen tendencias (es decir, por complejidad de las áreas de conocimiento de la dirección de proyectos) donde aún existen oportunidades de trabajar para evitar cambios en la tendencia de crecimiento (como sucede con el área de conocimiento de riesgos).

En relación al componente de planes de gestión, también se observa una tendencia mejor en la versión B que la A para el despliegue de contenidos. El aspecto más relevante en este acápite (como elemento diferenciador entre ambos patrones de trabajo pedagógico), es que, como parte del despliegue de los componentes del curso lectivo, se contó con la participación de planificadores de organizaciones importantes que transmitieron a los participantes las claves del área de conocimiento; y aquellos factores que usual-

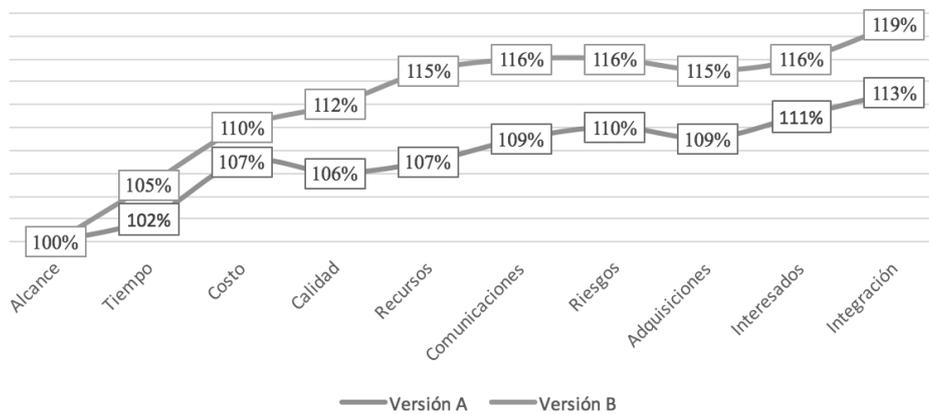
Gráfico 1: Evolución (como índice) del promedio de calificaciones acumulativas en evaluaciones



mente las empresas omiten de forma involuntaria y que, posteriormente, traen pérdidas o impactos negativos en las cuentas de resultados de los proyectos a evaluar. Como resultado de la aplicación de esta versión de transmisión de información, se tuvo un incremento de –aproximadamente– 5% de mayor rendimiento final; con una base más

grande de nota inicial comparable entre los participantes. Finalmente, en relación al tercer componente relacionado a la implementación de proyectos chicos, se desarrolló un trabajo particular. En la versión A del programa, las reglas de trabajo fueron adaptadas para generar trabajos y proyectos cuyas características estaban alcance de los

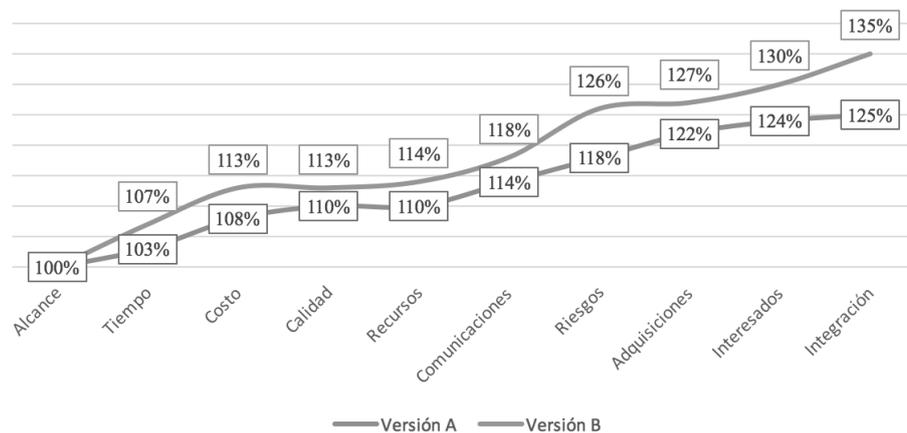
Gráfico 2: Evolución (como índice) del promedio de calificaciones acumulativas en planes de gestión



participantes (niveles de inversión, aproximación, alcance, tiempo de implementación, etc). Así mismo, se invitó a expositores que, a su vez, fueron responsables de proyectos del mismo nivel; cuyas exposiciones permitieron abordar con mayor certidumbre los elementos de planificación y control sobre los proyectos. En estas exposiciones, el uso de signos fue trascendental crítico. En la versión B, se dejó

a libertad de los participantes la elección del proyecto, sin límite o condicionantes. Se expusieron generalidades sobre proyectos desde el punto de vista de la planificación. El resultado también fue directamente proporcional al uso de signos dentro de la comunicación. Se logró una mejoría del 5.3% de las calificaciones acumuladas. Se presenta el Gráfico 3 a continuación:

Gráfico 3: Evolución (como índice) del promedio de calificaciones acumulativas en proyectos de implementación



Sobre los resultados obtenidos, y considerando que los demás factores fueron constantes (como los requisitos previos académicos, industrias profesionales de donde provienen los participantes o cantidad de años de experiencia), puede afirmarse que el uso de signos de forma marcada (desde la visión signo, objeto e interpretación) conlleva a un impacto distinto en la acción directiva que conlleva a la calidad de los entregables.

V. Conclusión. Tomando como fuente objetiva los resultados de las calificaciones (obtenidas por los participantes), es notorio el impacto –directamente proporcional– del uso del signo, objeto e interpretación sobre la acción directiva de los estudiantes de gestión de proyectos. Este aporte, que sustenta sobre una base cuantitativa el resultado, conviene ser una fuente idónea para –según la especialidad de formación o aspecto de enseñanza– otras áreas de conocimiento y especialización. Si bien, resulta oportuno, relevante y legítimo el contar con contenidos de valor, docentes calificados con experiencia y un ambiente idóneo para desarrollar las actividades, también ejerce una influencia potente el uso correcto y óptimo de la mezcla en la participación del signo, el objeto y la interpretación. La oportunidad vigente y tangible está en localizar, a través de los encargados en impartir conocimiento y experiencia en sus alumnos, cuáles son los signos más relevantes para la implementación de soluciones (por especialidad), cuáles son los objetos que explican adecuadamente bien porqué se hacen las cosas o porqué se espera determinado resultado

La aplicación de la semiótica en las ciencias de la educación. León-Ávila, Dr C Mariluz. 2014. 59, La Habana : Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", 2014

Polo, Leonardo y Llano, Carlos. 1997. Antropología de la Acción Directiva. Madrid : UNION EDITORIAL S.A., 1997

Project Management Institute. 2018. A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide). Newtown Square, Pa : Project Management Institute, 2018

Watzlawick, Paul. 2009. Teoría de la Comunicación Humana. Madrid : Herder, 2009

Influencia del arte en el desarrollo integral del estudiante profesional

Resumen. El siguiente artículo trata sobre la importancia que tiene el arte en la enseñanza superior con relación al desarrollo de la creatividad y la educación, orientando el ámbito artístico a la generación de estímulos, conocimientos y habilidades que son aspectos fundamentales en la mejora de competencias que desde la perspectiva académica dan solución a los problemas logrando el desarrollo integral de una persona, colaborando con el incremento de valores como la solidaridad, la convivencia, la justicia y la paz que aplicándolos dan como resultado la admiración a lo estético-cultural.

El arte es el medio por el cual una persona expresa pensamientos, ideas y sentimientos mediante su habilidad, destreza y técnica. Esta experiencia puede ser de tipo intelectual, emocional, estética o una mezcla de todos ellos. El arte pretende comprender el universo en el que uno se desarrolla, valorando y transmitiendo una interpretación personal a otros individuos en base a percepciones cualitativas cuyo resultado es una comprensión social, cultural y personal transformada en obra. El arte tiene un valor perenne en el tiempo sin verse afectado por el cambio en el punto de vista del artista o de su público. Mediante el arte no se busca una recompensa material, si no agrandar la creatividad y conocimiento ya que es un manifiesto de emociones, sueños y costumbres.

Lilian Carranza Salanitro
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

El arte a través de sus múltiples expresiones da a conocer las formas más características de una cultura, por ejemplo el arte inca, egipcio, medieval, etc. nos enseñan las posibilidades de la cultura en ese tiempo. Del mismo modo da a conocer la habilidad creativa en una cultura, ya que refleja cuánto es capaz de crear una cultura con los materiales disponibles incluyendo expresiones del cuerpo humano como la danza y el teatro. El arte al manifestarse creativamente con la cultura misma como material, es capaz de provocar y ayudar al cambio, modificar o hacer aceptables sentidos culturales no existentes anteriormente, eso hace posible que el arte se convierta en un agente de cambio.

Tipos de arte: Según Charles Batteux en su obra *Les Beaux-Arts réduits à un même principe* (1746) aplica el término “Bellas Artes” a la danza, la floricultura, la escultura, la música, la pintura y la poesía, añadiendo posteriormente la arquitectura y la elocuencia. Esta lista sufriría varios cambios con el pasar del tiempo.

Fue Ricciotto Canudo el primer teórico de cine en su texto *El Manifiesto de las Siete Artes* (1911) quien calificó al cine como séptimo arte.

Actualmente se consideran como artes la siguientes:

1 **Arquitectura:** es el arte de imaginar, proyectar, ejecutar y construir obras tales como edificios, caminos, jardines, ciudades en general. Actualmente también incluye muebles, objetos decorativos, monumentos y hasta tumbas. El conocimiento de la arquitectura está relacionado al conocimiento del entorno humano, definiéndose finalmente como el arte de proyectar y construir el entorno humano.

2 **Danza:** también conocida como baile o “el lenguaje del cuerpo” es una de las artes más antiguas (tienen casi los mismos años de historia y evolución como los de la raza humana) a través del cual se expresan sentimientos o estados de ánimo mediante la flexibilidad de los movimientos corporales, normalmente acompañados por música. Actualmente se sabe que el desarrollo de la danza se relaciona con el de la inteligencia sobre todo si se comienza a practicar desde niño.

3 **Escultura:** Es el arte de modelar, tallar y esculpir en barro, piedra, madera, metal u otro material, representando de manera volumétrica figuras de animales, personas y elementos de la naturaleza o lo que el ingenio concibe. La escultura concibe 2 clases de belleza la imitativa y la

imaginativa. Se puede hablar de la escultura tradicional y moderna dependiendo de los materiales y la técnica que se utiliza.

4 **Música:** Es el arte de organizar sensible y coherentemente una combinación de sonidos y silencios en una secuencia temporal utilizando las leyes de la melodía, armonía, ritmo y timbre. Son distintos sonidos sucesivos que producen un efecto expresivo que resulta agradable al oído. Ciertas teorías explican que la música nació al imitar sonidos de la naturaleza con los que produce el cuerpo humano como los latidos del corazón.

5 **Pintura:** Es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos y otras sustancias que dan color a través de lienzos y láminas. Existen varias técnicas de pintura, las más conocidas son: óleo, acuarela, puntillismo, etc. También tiene diversos géneros como el paisajismo, desnudos, retratos, entre otros.

6 **Poesía y Literatura:** Es el arte que emplea la palabra como instrumento. Como todo arte su finalidad es la belleza, esta puede generar distintas sensaciones al lector despertando la sensibilidad e imaginación. También es considerada como cultura porque ofrece un abanico de posibilidades para conocer el mundo.

7 **Cine:** Es el arte que une diversos elementos y los plasma en una obra. Puede fusionar la música, con la danza, la arquitectura y la escultura. Es considerado el arte plástico en movimiento. **Fotografía:** Es el arte de conceptualizar y comunicar sensación a través de una imagen en relación a los elementos expuestos en ella.

El filósofo alemán George Wilhelm Friedrich Hegel expresó: “la obra de arte es un medio gracias al cual el hombre exterioriza lo que es”.

La educación superior es considerada como la última fase del proceso de aprendizaje académico que se da terminada la secundaria, puede ser técnica o universitaria. La importancia del arte en esta etapa es desarrollar la creatividad que es lo que permite que el sujeto articule de manera auténtica sus conocimientos, habilidades, sensaciones y percepción del mundo, aspectos fundamentales en el desarrollo de competencias (habilidades, capacidades y conocimientos que una persona tiene para cumplir eficientemente una determinada tarea), desde la perspectiva académica, para la solución de problemas o generación de interrogantes.

Combinando lo cognoscitivo, lo afectivo y lo conductual, puesto que implican saber, saber hacer y saber ser.

De acuerdo con Carr & Kemmis; (1988) “la educación no es una actividad teórica, los problemas que debe atender son prácticos, lo que significa que no quedan resueltos con un nuevo saber sino con la adopción de una línea de acción”

Hoy en día la influencia de la Educación Artística en la formación profesional ha tomado igual relevancia que cualquier otra asignatura, las artes visuales involucran habilidades y destrezas que van desarrollándose a través de la percepción visual y auditiva y la recreación e interpretación que favorecen a la naturaleza de la creatividad humana, potenciando a la construcción de ideas, lo cual lleva al estudiante a incrementar su capacidad para proponer y reconocer problemáticas, mejorar su capacidad de percepción divergente permitiendo tolerancia y originalidad ante su entorno para interpretar y plantear situaciones con diferentes enfoques; y así desarrollar las competencias necesarias para avanzar en la vida.

El estudio del arte cultiva en el hombre una sensibilidad que lo lleva a desarrollar una ética individual la cual será aplicada en su vida profesional.

La globalización está creando en la actualidad personajes más insensibles con menos intereses en la interacción de problemas sociales es por ello que la Educación Artística hace énfasis en la formación de seres humanos empáticos sensibles y creativos que puedan aportar en la resolución de problemas de un contexto sociales.

En el campo pedagógico la Educación Artística favorece al desarrollo de numerosos ámbitos cognitivos (música mejora la concentración, la literatura logra la transmisión de ideas con claridad y un lenguaje fluido, el teatro y la danza permiten desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo, etc.) posibilita una formación integral y ayuda al estudiante a desarrollar la imaginación y la creatividad.

- Ayuda a comprender el contexto histórico y cultural en el que se crece.
- Entender el arte y hablar del mismo.
- Desarrollar el pensamiento de un estudiante de una manera crítica y artística.
- Promover el trabajo individual y grupal.
- Aprendizaje dinámico que suscita el interés del alumno

En conclusión las universidades e institutos de educación superior deben de incorporar a la currícula la formación artística para que los egresados desarrollen la sensibilidad y la admiración por lo estético-cultural, buscando que el estudiante conozca los principios de orden, unidad y armonía que propone la naturaleza, así podrán continuar con su planificación y diseño.

Batteux, c. (1746). Les Beaux-Arts réduits à un même principe . Paris: Slatkin reprint (1 de enero de 2011)

Canudo, R. (1911). El Manifiesto de las Siete Artes . Paris: Seguíer

Kemmis, S. & Carr, W. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. Barcelona: Martínez Roca

Durán, S. (1998). La educación artística y las actividades culturales. Un siglo de Educación en México, (2), 45 - 57,

Fandiño, J. (2004). Educación y Educadores. Universidad de La Sabana, Ciencias Sociales y Humanidades Educación e Investigación Educativa, (7),,

Fragoso Susunaga , C. (2003). Las competencias en la enseñanza de las artes en la . Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, (10), 25 - 31,

Mirada Pública

Introducción. En primer lugar agradecer la oportunidad de compartir un poquito con ustedes. una preocupación en común que todos tenemos acá “la educación artística”, así que les pido un poco de paciencia y quizá con mi ponencia los aburra un poco, pero insisto me interesa mucho compartir con ustedes. algunos datos que marcaron un tiempo y una historia. Para poder llegar a las conclusiones que les voy a presentar debo de presentarles los antecedentes que forman parte necesaria de esta ponencia.

Nuestros modelos educativos, están basado en una mirada externa a nuestros propios contextos, de lo que les voy a hablar de repente es algo que se conoce o que se ha hablado mucho, sin embargo para nosotros que provenimos de ex colonias, donde el poder colonial aun resiste su presencia, y sobre todo su presencia se siente mucho mas en la educación.

I. Aesthesis por estética. Pues esto nos conlleva a analizar la estética desde sus orígenes y hasta su forma final. Para ubicarnos un poco vamos a hablar de la aiesthesis. El significado de la palabra Aesthesis gira en torno al vocablo “sensación”, “proceso de percepción”, “sensación visual”, “sensación gustativa” o “sensación auditiva”, se acerca mucho a la sinestesia. En el siglo XVII, el termino Aesthesis (que significa sinestesia/sensaciones), se restringió, por



Mario Mogrovejo Domínguez
ENSABAP
Lima, Perú

que de allí en adelante pasará a significar exclusivamente “sensación de lo bello”. Nace así pues la estética y la estética como teoría y el concepto de arte como práctica de la estética.

Luego de que Immanuel Kant y la importancia fundamental de su pensamiento en restringir la *aesthesis* y su transformación en estética. Es a partir de allí, y que también en retrospectiva, se comenzó a escribir y reescribir la historia del arte en el mundo... para justificar su nueva teoría.

Esta operación de reescribir la historia con la estética como teoría para validar todo lo antes realizado, se constituyó nada más y nada menos, que en la colonización de la *aesthesis* por la estética. Puesto que si *aesthesis* es un fenómeno común a todos los seres humanos donde el sistema nervioso es estimulado a través de todos los sentidos. la estética es una versión o teoría particular de una sensación relacionada con la belleza y por lo tanto a las sensaciones provenientes exclusivamente del ojo.

El problema de la estética, es que la experiencia particular del corazón de Europa se convierte en una teoría para su comunidad particular y que no es universalizable. Sin embargo Kant universalizó la estética. Sin duda, Kant hizo una fiesta en torno a estas especulaciones, y apropió la sinestesia a la estética y esta al ojo.

¿Y por que la estética no es universal? Por que fue ideado para el entendimiento de un tipo de arte para un grupo de personas, para “la burguesía europea” en un tiempo específico y para su propia y regional experiencia.

Lo anterior no quiere decir que civilizaciones europeas anteriores desconocieran “lo bello”, sino que, no existía una teoría para definir que es bello y que no.

Basta observar cualquier civilización antigua del planeta, para comprobar que, en el Antiguo Egipto, la Antigua China, el Tawantinsuyu del Perú o los Anáhuac de México, etc, hubo una satisfacción de las sensaciones y un gusto por la creatividad en todo su máximo esplendor de los sentidos.

Sin embargo occidente privilegió al ojo sobre todos los sentidos, por eso la representación visual es tan importante hoy en día para todos nosotros, y por eso es tan difícil entender los otros sentires. Por eso hoy, nosotros privilegamos al ojo y desacreditamos a otros sentires como por ejemplo al olfato, el tacto y al gusto por considerarlos

conceptos básicos y no como conceptos relacionados con el arte.

Por estas consideraciones es complejo y hasta difícil entender el pensamiento del otro, ya que no tienen al ojo como punto de referencia, sino que tiene a otros sentires y que no están mediadas por el ojo, estas diferenciales culturales hacen que el entendimiento y comprensión de los otros fracase. Por ejemplo, el pensamiento del mundo andino no está basado exclusivamente en el ojo ni en las visualidades, sino en otros sentires como la oralidad, los afectos, que dentro de las nuevas visiones del mundo están subordinadas.

II. La colonialidad. Al Perú le sucedió una serie de episodios, como todos saben la conquista y el colonialismo, eventos de mas de 300 años de dominación, marcaron una huella indeleble en su identidad, procesos civilizatorios forzosos, muy similares a lo sucedido en México e India, por citar algunos. que sin duda alguna marcaron el giro cultural, educativo y artístico en la región. Hablar de los procesos coloniales y de su poder, nos alejaría mucho del tema que quiero abordar. Sin embargo quiero llegar a una conclusión muy rápida con ustedes. sobre la noción del indio.

Estos 300 años de colonialidad significó para el Perú la aceptación de una mirada hacia afuera como concepto de verdad, esta verdad circunscrita a través de la “innovación y la civilización”. Es así que se establece la superioridad étnica de los blancos como raza superior y al indio como un buen salvaje. Esta estructura invisible de poder que se sostiene en los estereotipos y que a pesar de los años y de las tecnologías aun prevalece su resistencia.

Los museos. Otro punto importante en esta propuesta, son los museos. Si entendemos a los museos como espacios para la construcción o transformación de una ciudadanía y como agente legitimador, como cita la renombrada historiadora de arte americana CAROL DUNCAN en su libro *Civilizing Rituals*. La función del museo como contenedor de una memoria y representación “oficial” de un país o una civilización, propuesta por un criterio arbitrario para ser vistos con valor histórico o estético, reduciendo a otras formas de arte en la historia del mundo, como es el caso que les voy a mostrar.

Una cabeza clava o un monolito de Chavín del Perú precolombino, se expone en el museo de Lima como una

pieza arqueológica o histórica, mas no por sus cualidades artísticas. Sin embargo del mismo tiempo una escultura griega o romana si es considera una pieza fundamental del arte y es objeto de estudio y análisis en ese campo.

¿No podríamos incluir al arte no occidental dentro los criterios de qué es arte o no?.

Entonces, la visión de identidad de una nación está mediada por un régimen de representación colonial asimétrico que construye a un nuevo sujeto colonial o a una nueva ciudadanía colonial.

Entonces a mi modo de ver lo sucedido con el arte en todos estos campos. Me preocupa mucho el saber que la extensión de las características antes mencionada determine de alguna manera lo que es la educación artística hoy en día.

Este estado actual de la educación artística basado aun en la estética, sus cánones de belleza y su relación con el arte, los museos como agentes legitimadores sin duda han direccionado y restringido la mirada pública y el entendimiento de lo que es arte y por supuesto de lo que es educación artística.

En ese sentido me uno a las propuestas de Ana Mae Barbosa sobre desacralizar los museos o dismantelar su poder hegemónico y que opera como agente representacional de un mundo como exhibición que controla las ausencias y las presencias.

El enfoque neoliberal educativo/cultural/VISUAL

Si entendemos que el mundo como régimen de la representación, teniendo en cuenta lo que afirmaba Martin Heidegger sobre la conquista del mundo como imagen, ya que todo está determinado por la imagen, pero una imagen basada en el consumo de una sociedad hipermoderna marcada por el exceso, la flexibilidad y la porosidad y estas experiencias están dadas por el internet y los medios de comunicación globales.

Un enfoque importante en estos tiempos de las hipertecnologías, es el asunto neoliberal como corriente cultural y lo voy a analizar a través de la cultura visual.

Cultura visual. Considerando a la cultural visual como un fenómeno contemporáneo que refleja el mundo complejo de la visualidad y que reflexiona en torno a las prácticas y a las maneras de ver y visualizar las representaciones.

La cultura visual funciona desde la construcción de objetividades y subjetividades es, en la infancia y la juventud, el interés de las niñas y niños por las tecnologías de la comunicación y especialmente por las tecnologías visuales, convirtiendo a la cultura visual en un vehículo constructor fundamental de nuevas identidades, ya que el rol de cultura visual es omnipresente y persuasivo.

Entonces si consideramos la importancia de la cultura visual por su rol persuasivo debemos entender que la cultura visual esta mediada por el consumo y las prácticas culturales neoliberales que tiene como eje central a la economía y el mercado.

El poder de las princesas. Un paralelo importante en este juego de la cultural visual, es lo que voy a poner como ejemplo, un estudio sobre “idea princesa”. La “idea de princesa” se centra en América del Norte. por un lado, a las vivencias de princesas soñadas por féminas extraídas de los elementos y arquetipos persistentes a través de los cuentos de hadas: clásicos populares como la belleza, la juventud, el ser amadas, deseadas, su transformación, el amor, matrimonio (relación de pareja), rescate, final feliz, etc. y, por otro, a las vivencias de princesas reales y aquellas llamadas pop princesses en la cultura popular norteamericana por su fama, belleza, estilo, popularidad y/o poder adquisitivo.

El mito de la princesa sobrevive en la mujer contemporánea, llega a decir que la construcción de la identidad femenina contemporánea esta basada en la “idea de princesa”, y el ideal romántico.

Para poder entender este ejemplo vamos a reconocer qué son los arquetipos y los estereotipos: los arquetipos “representan modelos de ser y de actuar que reconocemos a partir de la construcción del inconsciente colectivo que todos compartimos”. Por otro lado, los estereotipos, son el “conjunto de creencias que un grupo humano crea y comparte sobre los atributos, cualidades o comportamientos de otro” y “...define de manera reduccionista y simplificadora a otras personas...”. Entonces tomando en cuenta estas definiciones, podemos decir que los estereotipos son creencias abstractas sobre algo derivados de arquetipos reconocidos que se comparten en una cultura o sociedad.

Una característica de la humanidad es la necesidad de imitar o repetir un arquetipo para existir: “la realidad se adquiere exclusivamente por repetición o participación, todo lo que no tiene un modelo ejemplar está “desprovisto de

sentido”, es decir, carece de realidad. Los hombres tendrían, pues, la tendencia a hacerse arquetípicos paradigmáticos.

Las heroínas de los cuentos de hadas populares como La Cenicienta, Bella Durmiente y Blanca Nieves reflejan, a menudo, atributos, arquetipos y comportamientos estereotipados de personajes hermosos, pasivos, tolerantes, simpáticos, etc. que vemos en las figuras de la mitología como Deméter y Perséfone y en la figura de la mujer de la religión cristiana, la Virgen.

Las princesas son bellas de facciones delicadas, cabellos y pieles claras, gentil talle y pies pequeños; Es dulce, ingenua, abnegada, sensible, generosa, tolerante y pasiva; Humilde, trabajadora, perseverante y llena de esperanza y además es alegre, positiva y sonriente.

Y por otro lado es obediente, pasiva, complaciente y “protegida”. Existe el Síndrome de Cenicienta, y hace referencia a una mujer que vive o se parece a Cenicienta en el sentido de que es pasiva y espera por un príncipe azul que la rescate.

“Cenicienta siente que trabaja constantemente, que todas sus hermanas son más afortunadas que ella, pero que todo se justificará el día en el que aparezca su príncipe azul... Cenicienta no quiere pensar en sus problemas ni solucionar nada. Confía en que todo se arreglará cuando el príncipe se la lleve... se comporta de manera rígida, siente pánico al cambio y prefiere mirar al infinito y soñar...”

Estas consecuencias de la idea princesa nos concluye presentando dos diagnósticos como el “ángel o reina de hogar” y la mujer objeto

La historia contemporánea ha girado en torno a estas representaciones y las tradiciones religiosas la han consolidado, especialmente la religión católica con la figura de la Virgen, la “madre” por antonomasia”. Como subordinada al varón, pasiva, conformista, conservadora, religiosa, generosa. Y el otro concepto es la mujer objeto, es otro gran arquetipo en la era mediática y se apoya en el trinomio belleza, juventud, delgadez.

Hoy en día la mujer contemporánea es presa fácil para las grandes empresas de medios de masas y productos, y para el cine que venden la “idea de princesa”. Los estereotipos de princesa influyen en la permanencia de la “idea de princesa” de la femineidad contemporánea al ser ellas el

modelo de femineidad más ubicuo, visualmente reflejado en el consumo como objeto masivo de las muñecas, sus ropas superando una venta anual de más de 3 billones de dólares en venta de mercaderías solo en USA.

Los responsables de la permanencia actual del mito de princesa son los medios de comunicación que se encargan de señalar y promover los valores y actitudes que se consideran adecuados derivados de los cuentos. El discurso mediático en el siglo XXI continúa presentando elementos como el amor romántico y la belleza como forma de obligar a las mujeres a socializar en un ideal romántico utilizando el instrumento de belleza para lograrlo.

El discurso mediático ha logrado constreñir la libertad de la mujer para elegir su proyecto de vida. Las mujeres ahora se ilusionan con conseguir la belleza perfecta para encontrar su media naranja y/o alcanzar reconocimiento en la televisión que se ha convertido en el zapato de cristal de muchas mujeres.

Entendamos que los arquetipos hoy en día han evolucionado, hoy el objetivo de muchas mujeres no de todas es conseguir el “trinomio: fama, dinero y amor”.

¿Significa todo esto que aun perdura el mito de princesa, porque las mujeres han sido bombardeadas con imágenes de mitos de belleza por parte de los medios de masas y por las grandes pantallas de cine y así motivadas por todo esto, se han paralizado y fueron movidas a tener vivencias de princesas comprando y adquiriendo productos de princesas que abundan en el mercado femenino?

Este estudio demuestra que, el estereotipo tradicional no se ha modificado y que se ha dotado de nuevos discursos como el poder del neoliberalismo cultural que permiten mantener a las mujeres en su situación de discriminación y opresión al perdurar en sus mentes el mito de la princesa, alimentado fortísimamente por el discurso mediático de la cultura visual que finalmente afecta a nuestra mirada y nuestra construcción de un imaginario colectivo.

Conclusiones. Como les comenté al inicio de mi presentación, Nosotros hemos construido a lo largo de nuestra historia la idea de belleza y arte, basada en la teorías del arte de occidente y legitimadas a través de instituciones de poder como los museos, así como la cultura visual. De esta manera nos hemos formado siempre mirando hacia afuera y no hacia adentro. Claro esta, que esto pertenece

a tiempos de conectividad e intercambios, pero insisto que los intercambios se deben dar de forma simétrica y no como lo ha venido siendo de forma asimétrica, ya que esta desproporcionalidad ha quebrado nuestras diferencias culturales y en cierta forma nos ha homogeneizado, limitando nuestra maravillosa diversidad. Aun mas que muy a menudo el descrédito sobre la importancia de la educación artística frente a otras disciplinas como las ciencias y las letras, hacen difícil este camino.

Por lo tanto, la práctica básica elemental de ser humano como es la percepción que nos permite la construcción de una mirada pública es determinada y controlada en un mundo de adiestramiento y disciplina que afecta a todos nuestros procesos educativos en general. No por esto debemos de prescindir de una cultura visual, por lo contrario fortalecer y democratizar la cultura visual no privilegiada como las que no tienen acceso a la representación ya sea por que no tienen poder y por lo contrario esforzarnos por empoderar y legitimar las otras visualidades y sentires e incluir sus contextos de forma simétrica.

La vida misma nos enseña que nuestros aprendizajes no son separados; un momento soy matemático y otro lingüista; sino que nuestras vidas son un conjunto integral de saberes; es por ello que la interdisciplinariedad es una prioridad, y que la separación de esta es ineficaz.

A lo que viene la pregunta ¿estamos los docentes capacitados para el desarrollo de la interculturalidad? siendo una sociedad fragmentada, intolerante y racista, ¿estamos los docentes capacitados para el desarrollo de la interdisciplinariedad? cuando aún se considera la disciplinariedad como el éxito de la educación.

Debemos de ampliar su campo de acción de la educación artística donde se respete los saberes ancestrales de cada grupo humano. Donde recibamos y conozcamos las diversas y plurales formas de ver y sentir el mundo, que son formas propias y particulares de aprender y que nosotros debemos respetar. Es en función a ello es que la educación y la educación artística deben despojarse de retóricas fundamentales, como bien común que es. Lo moderno como novedad es lo que se tiene que evitar, por su grado de peligrosidad, como hemos sido testigos de la imposición de modelos educativos a lo largo de nuestra historia; se trata de construir desde nuestra diversidad cultural, una propuesta educativa que converja, incluya nuestras necesidades actuales y sea nuestra.

Para terminar mi participación en este maravilloso congreso propongo ampliar las características educativas y por ende la significación de la educación artística. Es por ello que la educación artística debe de ir más allá de lo escolar... y por todo lo antes expuesto desaprender lo aprendido, ya que nuestra sociedad aun no acepta que oír el canto de los pájaros o la contemplación del paisaje, son formas de aprendizaje; insistimos que la única forma de aprender es solo a través del modelo educativo aprendizaje por contenidos (vertederos), esto como limitante de la transformación de la educación.

Recordemos que Kant en su libro sobre pedagogía decía que la búsqueda de la educación debe alejar al hombre de la naturaleza para llevarlo a la civilización. Sin embargo existe en Argentina allá por los años 30 y 40s las hermanas Cosettinni que en sus propuestas educativas se observa la naturaleza, el canto de los pájaros, los árboles y el paisaje como el medio activo de aprendizaje.

Coincido con que necesitamos una educación mucho mas democrática que tome en cuenta su vocación cultural y que el entorno sea planteado por sus propios miembros de acuerdo a sus contextos y que el entorno sea un concepto a tener en cuenta en nuestras practicas educativas.

Es por ello que propongo desaprender lo aprendido a través de una reflexión amplia de lo que significa la educación artística y alejarla de lo que conocemos del artista sagrado como genio y único, alejarla también de los vicios económicos y consumistas y por lo contrario plantearla como un ver y sentir desde nuestros propios contextos y realidades a un conjunto de experiencias y sensaciones que nos permita el desarrollo del pensamiento critico, reflexivo y divergente.

Ver a la educación Artística como una herramienta principal para desarraigar los planteamientos hegemónicos de visualidad, obediencia y sumisión que la encierran y desde esta trinchera crítica y reflexiva liberar a la mirada.

Parasitosis Pedagógica

Parasitosis Pedagógica. En esencia, la forma de vida parasitaria es vivir a costa de otra forma de vida, usualmente consumiéndola sin dejar que se extinga. Esto no significa que el parásito no evolucione, se adapte o amolde a los cambios. En este artículo trataré de elaborar una semejanza entre la vida parasitaria y la pedagogía en el diseño. Los huéspedes serán los docentes o los estudiantes y los parásitos más nocivos son los que atacan las tres grandes dimensiones del ser: lo racional, lo sensorial y lo afectivo; el medio en que se propagan serán los estudios de educación superior. Estas tres formas parasitarias, que prosperan aún bajo el más rígido control de calidad, son: el paradigmático, el bizarro y el aburrido.

Parasitosis Paradigmática. Cuando la formación del futuro diseñador cae en la parasitosis paradigmática, acepta sin cuestionamientos hacer algo de un modo porque siempre se hizo así, sin mayor explicación. Es una caricatura de la virtud de la obediencia. El parásito paradigmático suele anidar en estrictos reglamentos, normas y manuales. Se ha hecho resistente a la pregunta elemental de cualquier tipo de educación, preguntarse el “¿Por qué?” y suele reaccionar ante este potente fármaco con un: “porque yo lo digo” o un “porque hay que cumplir”. La enfermedad derivada es la falta de innovación. Los resultados son los mismos: los esperados. A simple vista, pareciera que este parásito



Nicanor Wong Ortiz
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

anida en el docente o la institución que brinda algún tipo de educación superior, sin embargo, también lo hace en el estudiante.

La innovación no parte de cero sino de un cuestionamiento, una necesidad o un problema insoluto que se enfrenta a una realidad existente. Tomaré como ejemplo uno de los casos más relevantes y documentados en la historia de la humanidad, el del astrónomo Galileo (+1642). El astrónomo se enfrenta ante una teoría aceptada por una jerarquía científica y eclesiástica sin contar con pruebas concluyentes para su época. Cabe resaltar que Galileo no propuso nada nuevo, ya Ptolomeo (+160 A.C) y Copérnico (+1543) habían postulado la misma intuición sin forma de evidenciarlo irrefutablemente. Será cien años después, con Kepler (+1630), que las intuiciones de Ptolomeo, Copérnico y Galileo son confirmadas: los planetas giran alrededor del Sol pero no siguiendo trayectorias circulares sino elípticas. De este acontecimiento podemos deducir que existen tres generadores del progreso científico: un grupo de sabios, de conocimientos establecidos y de exploradores con intuiciones. Históricamente, del enfrentamiento entre tres grupos se ha ido construyendo el avance científico y artístico. Justamente, en la intersección de estos tres conjuntos están los innovadores.

¿En dónde se encuentra el docente? En la intersección entre los sabios y exploradores, es el maestro. El maestro goza de un “status quo” de sabio pero con la suficiente apertura para motivar al explorador – el estudiante – a cuestionarse lo aceptado. El opuesto al maestro es el dogmático, el sabio de ideas fijas incapaz de compartirlas con tal de mantenerse en el poder.



Imagen 1: Generadores del progreso científico. Elaboración propia

Es un personaje gnóstico, que sostiene puede compartir su sabiduría sólo con un grupo de elegidos que no le cuestionen. Así pues, la forma parasitaria paradigmática anida en maestro cuando se transforma en dogmático. Bajo esta perspectiva se exige que el aprendiz “normalice” su aprendizaje, es decir, se adecúe a sus normas o su intrincada metodología. Entonces, aparece un nuevo síntoma: la rigidez. Nada más opuesto a la libertad del arte de investigar o diseñar que un rígido academicismo pedagógico incapaz de invitar a la experimentación sino sólo a la transmisión pasiva o rellenar la plantilla metodológica. El resultado que obtiene un dogmático sobre un explorador ciertamente es un conocimiento original, en el sentido que tiene un origen pero no es novedoso. Es tarea del maestro buscar el equilibrio entre lo sistémico y lo empírico.

Cabe indicar que la forma parasitaria paradigmática, en el estudiante, libera una especie de endorfina por la que le satisface aprobar sin aprender. Un estudiante infectado no se cuestiona lo que hace, sólo quiere satisfacer un efecto Pigmalión del maestro. Como se indicó en el preámbulo de este artículo, la capacidad racional se ve seriamente dañada.

Antonella Magagna, ya egresada de esta Escuela de Arte y Diseño, tuvo la intuición durante sus estudios que existía una relación entre la capacidad curativa del diseño interior. Postuló que podía contribuir a sanar a un grupo de adultos mayores de un mortal aislamiento en sus habitaciones mediante el color y elementos gráficos. Antonella decidió aplicarlo en el patio donde se reunían a tomar sus alimentos. Junto a un equipo de estudiantes elaboraron plantillas de formas clásicas y pintaron un zócalo con agradables tonalidades azules y verdes para estimular a los pacientes. Denominaron a su proyecto: “Color Esperanza”. El trabajo fue realizado en el Centro Residencial Gerontológico Hogar de la Sagrada Familia, propiedad de la Beneficencia de Lima en el Cercado de Lima en el 2016.

Esta pequeña innovación bastó para provocar una percepción distinta del espacio. Narra Antonella: “Me acuerdo que hubo una señora que me dijo que antes, pasar por ahí, era un espacio que no generaba ninguna emoción en ella; pero con el cambio se convirtió en un ambiente que le transmitía alegría y calma”.

A partir de esa fecha, los ancianos no permanecen aislados en sus habitaciones, caminan hasta el patio – se ejercitan – y lo emplean para charlar y jugar, activando no solamente su sistema musculo esquelético sino también neurológico.

Parasitosis Bizarra. Entiéndase el término “bizarro” como extraño. La parasitosis bizarra se contrae cuando se adoptan posturas estereotipadas en un breve lapso de tiempo. Usualmente se encuentra en los servicios de “fast food” pedagógicos tales como revistas ampliamente ilustradas, charlas narcisistas y presentaciones. Este parásito se adquiere a través de la aceptación de la imagen sin mayor análisis. También segrega una toxina que nubla la capacidad crítica del paciente ya que se inclina a pensar que las imágenes o las posturas “se explican por sí mismas”.

Si bien existe un grupo de diseñadores pertenecientes al “star system” mediático el paciente no cae en la cuenta de toda la historia que hay detrás de una imagen, ni tampoco se cuestiona cómo se ha comportado tal o cual imagen de portada en la vida real. Si el primer parásito afecta la capacidad racional, el segundo va a lo sensorial. El paciente ve, escucha, siente, huele, saborea sólo lo que el parásito le permite. Por ejemplo, pocas personas conocen la historia detrás de extravagantes diseños, premiados por la crítica, que actualmente están abandonados o inconclusos o cuyos proyectistas enjuiciados por fallas de diseño. Estos daños colaterales no son de interés porque lo extraño es tan extenso que aturde. Sin embargo, ¿Quién o quiénes son los que padecen del diseño inútil? Los usuarios, la sociedad. ¿Qué podría provocar que el creador de uno de los muebles más emblemáticos del modernismo haya preferido tener en su juego de sala viejos y grandes modelos ingleses al esbelto y minimalista modelo expuesto en el pabellón de una feria internacional? No tiene sentido.

A pesar de todo, lo bizarro, suele recibir amplia cobertura



Imagen 6: Antonella entrevistando una de las residentes en el corredor



Imagen 2: Bach. Antonella Magagna



Imagen 3: Patio antes de intervención



Imagen 5: Antonella entrevistando un residente dentro de una de las habitaciones



Imagen 7: Patio después de la intervención

mediática por el simple hecho de ir “contra natura”. Lo bizarro, “per se”, es poderosamente llamativo no porque brinde una novedosa solución sino por su exotismo.

El bombardeo mediático es de tal envergadura que, tanto el maestro como el aprendiz necesitan caer en la cuenta que la formación en diseño obedece a un desarrollo orgánico y progresivo. El principal síntoma de quien ha contraído este parásito es la ausencia de exploración crítica y la abundancia de un “copiar-pegar” sin sentido.

Esta farsa intelectual es muy peligrosa ya que aparenta haber alcanzado un alto nivel de diseño visto de lejos. Entonces, el resultado obtenido se queda atrapado en sí mismo, encerrado en una estética hueca. Los diseños bizarros carecen de humanidad y huelgan de narcisismo.

En el 2015 una estudiante con gran sensibilidad social se propuso investigar por la accesibilidad en el diseño. Intuyó en pleno “boom edilicio” que, si bien se vendían fachadas e imágenes “bizarras” de edificios habitacionales, comerciales, educativas, de culto, etc., las propuestas estaban orientadas para hombres y mujeres eternamente jóvenes y sanas. La estudiante Claudia Ardila se cuestionó: ¿Estos diseños dan cabida a personas con discapacidad motora o adultos mayores? La pregunta evidencia otra más profunda: ¿No se supone que urbanistas, arquitectos y diseñadores deberían conocer estos temas? La respuesta es poco más que evidente: no., por más condecoraciones en “Responsabilidad Social” que ostenten instituciones educativas o municipales. Como resultado de su investigación formó una agrupación llamada ALA (Autonomía, Libertad y Aceptación: Nuestra realidad) para promover una mayor sensibilidad hacia las personas que padecen de alguna discapacidad o sean adultos mayores. El vídeo y las imágenes fueron subidos a Facebook y YouTube para una difusión global.

Ante el parásito bizarro ni el maestro ni aprendiz deben otorgar más importancia a las cualidades que a la esencia del diseño: el usuario y la sociedad a lo largo del tiempo. El tratamiento a seguir es doble. Por un lado, lo bizarro tiende a desmoronarse por sí mismo ante una metodología denominada “el espejo del yo”. Esta metodología busca confrontar el diseño con el lado humano del diseñador, de modo que se cuestione si es eso que ha propuesto refleja fielmente lo que quiere ser. Por otra parte, el espejo no basta, se requiere una gran dosis de humildad que impida al diseñador ser el caprichoso dictador de cánones – sustentados en alguna pseudo teoría – que imponen al cliente y a

la sociedad imágenes y obras totalmente lejanas a ellas bajo el fino velo de vanguardia. En este sentido, el maestro hace de espejo del aprendiz de modo que mire críticamente su propuesta. El estilo socrático viene muy bien al hacer de espejo ya que las preguntas que se formulan enfocan al aprendiz a fijarse en sus debilidades y fortalezas. Por otro lado, un maestro infectado por este manierismo bizarro queda tan débil en su sistema inmunológico que es muy susceptible a contraer también el parásito paradigmático perdiendo no sólo su capacidad cognitiva sino también la sensorial.

La tarea de formar diseñadores vacunados contra este mal



Imagen 8: Participantes del proyecto



Imagen 9: Imágenes varias del vídeo ALA



Imagen 12: Interior de la vivienda previa a la intervención

demanda, por parte del maestro, tiempo de interacción crítica con sus aprendices. Un tiempo que va más allá de las horas académicas establecidas, un tiempo que las instituciones educativas no están dispuestas a ofrecer porque escaparían de una contabilidad que genera utilidades. Es por ello que, si bien requiere humildad, también se exige otra gran dosis de entrega de unos bienes cada vez más escasos: tiempo y capacidad discursiva. Es por ello que se debería recurrir a formas de comunicación eficaces entre aprendices y maestros por sobre las rígidas formalidades institucionales. Una comunicación que generen tribus de intercambio de ideas y reflexiones mediante aplicativos de mensajería como Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, Messenger o Hangout.

Parasitosis Aburrida. Por último, el parásito aburrido, el más mortal de los tres. Si el primero afecta lo cognitivo y el segundo lo sensorial, el tercero daña lo afectivo de nuestro ser. El contagio de este agente es a través de estilos pedagógicos que siguen el modelo de dictado, entendido en su sentido etimológico, donde el receptor toma nota pasiva de un emisor que dicta. Ciertamente, la formación de un diseñador, requiere transmitir una serie de conocimientos teóricos pero, bajo ninguna circunstancia, según este modelo puramente receptivo. Es por ello que, para prevenir este contagio, conviene que el maestro explique la teoría a través de la práctica. El diseño se aprende diseñando guiado por el “expertise” del docente. Aquí surge un problema que, no necesariamente, es causado por el parásito. El problema es el docente sin experiencia. De ser este el caso, el curso quedará en el campo de lo teórico-especulativo. Sobre este asunto se avizora un serio problema para las instituciones de educación superior ya que la Ley Universitaria aprobada por el Congreso no valora tanto la experiencia del docente universitario como el conocimiento en métodos de investigación. Así pues, lo que se prevé es un cuerpo de docentes teóricos. Si bien la teoría especulativa es muy interesante – como las utopías o la ciencia ficción –, conlleva un vacío en la formación del aprendiz ya que el mercado laboral no busca teóricos especulativos.

Retornando a la patología y sus síntomas, un curso que no motive a los aprendices es el caldo de cultivo para la proliferación de este parásito. Es por ello que la forma de aprendizaje del diseño no ha variado en milenios: el taller de diseño. Desde el taller deben plantearse problemas prototípicos que el aprendiz encontrará en el futuro ejercicio de su profesión. La experiencia pedagógica

indica que, son factores que promueven la motivación de los aprendices, expresarse claramente, incrementar la responsabilidad, favorecer la creatividad, involucrarse en el diseño y proporcionar los medios para el aprendizaje. La negación de los factores previamente indicados conduce a una profunda sensación de frustración. Es por ello que el aprendiz debe ser exigente con su maestro venciendo la primitiva timidez al ridículo o al cuestionamiento grupal. Por otra parte, tanto el maestro como el aprendiz deben marchar en esta tarea no en “modo automático” sino en “modo manual”. Es decir, si maestro y aprendiz no se convierten en “cómplices” para el desarrollo de un diseño, mejor es abandonarlo. La falta de interés, la indiferencia, mata el amor y, sin amor, la existencia pierde sentido. Resulta ilustrativa la anécdota narrada por uno de los arquitectos y diseñadores más controvertidos de las últimas décadas, Frank Gehry, en el documental “Sketches of Frank Gehry” (2005). El arquitecto narra la primera y última cena que tuvo con el gerente de la empresa de diseño en la que trabajaba. Gehry había remodelado el techo de su cocina y comedor de un modo radicalmente asimétrico. Extrañado, su jefe le preguntó si le gustaba el estilo de la empresa, ya que era totalmente opuesto a lo que veía. Frank le respondió negativamente, “hay que ganarse la vida en algo”, le dijo. Al día siguiente renunció. En palabras de Gehry: “Fue como saltar al vacío y, a partir de entonces, fui muy feliz”.

Entonces, los talleres de diseño deben ser un continuo salir de la “zona de confort” tanto para el aprendiz como para el maestro. Contrariamente al pánico que podría suponer confrontar a los aprendices a situaciones reales, encuentro que les apasiona. Las visitas a edificios en construcción o talleres de fabricación de mobiliario se convierten en las clases más enriquecedoras y, cuando se sucede esta aproximación tan cercana con lo real, con el motivo de su esfuerzo, aparece el antídoto contra el parásito aburrido: la pasión, el enamoramiento. “No se puede amar lo que no se conoce”, es un refrán atribuido a Agustín de Hipona (+430 d. C.).

Para la estudiante Milagros Muñoz, uno de los trabajos más apasionantes que desarrolló fue un trabajo de investigación en una casa ubicada en Pamplona Alta. Intuyó que se podía mejorar la calidad de vida los usuarios de una casa echa de desechos, empleando separadores de ambientes elaborados en textil de malla arpillera, bastidores de madera y mobiliario empleando jvas de frutas. Los usuarios eran una madre soltera y sus menores hijas, compartiendo un

gran espacio común sin ninguna intimidad para ambas, ni siquiera el servicio higiénico. Conforme la Srta. Muñoz fue tensando los separadores sobre bastidores de madera y ordenando la funcionalidad de la pequeña casucha, el asombro comenzó a invadir, no sólo a las usuarias, sino también a los vecinos que se daban tiempo para ver el proceso de remodelación y el cambio de “estatus” que se estaba generando. La separación de los ambientes no solamente brindaba privacidad para los miembros del hogar sino también un confort térmico al servir como aislante del viento de la zona. Madre e hija quedaron muy agradecidas, con una mejor relación de convivencia al interior de un espacio ordenado y mayor sentido de pertenencia. Milagros nunca se sintió tan viva y encontrado el sentido de su vida sino sólo cuando aquel sueño hizo feliz a aquella familia.

A modo de Conclusión. Estos tres parásitos que anidan en la pedagogía del Diseño y Arte se combaten con un proceso de innovación humilde y apasionada. Mientras que el maestro debe adoptar la figura de “acompañante motivador”, el aprendiz debe mantener una constante capacidad de asombro. Nada es más opuesto al amor que la indiferencia y, en este sentido, no existe entidad de educación superior cuya malla curricular incluya cursos de “enamoramiento”. El amor no nace mediante un proceso racional sino de una toma de decisión espontánea. Todos los acá presentes lo llevamos dentro pero se deben generar las condiciones necesarias para que surja. Es acá donde la institución educativa debe disponer de los medios necesarios y el estudiante, en su capacidad reflexiva, salir de la inercia del movimiento académico. Me pregunto si un aprendiz puede obtener su título sin

amar lo que hace. La respuesta es, sí. Es usual que, sin darse cuenta, el estudiante se encuentre buscando tema para su tesis en los poco más de mil días de paso por las aulas. En el “hacer por hacer” se puede alcanzar la calificación aprobatoria. Sin embargo, el aprendiz con título en mano se encuentra interiormente vacío al no haber encontrado nunca en su estadio académico su “elemento”, como refiere Sir Ken Robinson en su “best seller” (2009), que no es más que el arte de hacer, lo que haces, apasionadamente.



Imagen 13: Milagros barnizando las jvas de frutas



Imagen 14: Confección de bastidores de madera para malla arpillera



Imagen 15: Separadores de ambientes



Imagen 16: grupo familiar después de la intervención

Técnicas manuales versus Tecnología en la formación de diseñadores y artistas

La Sensibilidad es uno de los requisitos esenciales para el despertar de la Creatividad artística.

Sensibilizar a un ser humano es primordial para su posterior desarrollo interior integral.

Difícilmente esto se logre vía inteligencia artificial que es muy útil en otros campos y áreas, y ya con bases y lineamientos sólidos y adquiridos.

El mejor maestro es la Naturaleza misma y eso no es secreto alguno, lo interesante es contar con un maestro (guía) idóneo, que sepa interesar, dirigir y guiar a los futuros artistas y diseñadores por los senderos en los que sensibilicen, potencien su creatividad, aprendan a dibujar a mano alzada, de esta forma y al producirse la sinapsis (conexión de conocimientos previos con los nuevos a través de impulsos nerviosos entre las neuronas, que intercambian la información entre sí, y obtienen una nueva mucho más enriquecida, actualizada y por lo tanto renovada) el conocimiento se interioriza, ya no es meramente superficial, ni tan solo teórico; y el cerebro en esta etapa final se conecta con la destreza de la mano.

Caso contrario y si solo es adquirida la destreza de la mano sin la sensibilidad artística mencionada, el artista o el diseñador fracasará así como lo hizo el profesor que no supo transmitir la esencia artística.



Oksana Korovtenko Iakovleva
ENSABAP
Lima, Perú

Los medios digitales y de la tecnología de punta constituyen un medio y no un fin como se suele hacer creer y vender la idea a través del marketing comercial, una carrera o especialidad en la actualidad.

Sin embargo de esto se dan cuenta los alumnos en los últimos ciclos o una vez egresados; cuando comienzan sus prácticas profesionales y a través de la fuerte competencia se quedan limitados porque no pueden ni saben cómo adquirir los recursos y herramientas necesarias y si aún logra en hacerlo no les servirá de mucho.

Un ejemplo a seguir a manera gráfica de lo anteriormente descrito son los diseñadores de las grandes corporaciones en el mundo de la industria (automotriz como un ejemplo) y el diseño.

En la actualidad esta práctica, es llevada a cabo por un gran equipo de perfil multidisciplinario. En este contexto se refiere sobre todo a desarrollar la estética visual (aspecto) del vehículo, aunque también está implicado en la creación del concepto del producto. El diseño de automóviles es practicado por los diseñadores que tienen generalmente una orientación en arte, pero sobre todo, un grado en diseño industrial o diseño del transporte. Ellos utilizan los software más sofisticados para los diseños, empero siempre comienzan los dibujos de los apuntes, bocetos y bosquejos a mano alzada, y una vez analizados y mejorados vía software los terminan también a mano.

Para tener una idea clara de la sensibilidad artística veamos de qué trata esta. La sensibilidad en el campo del arte es la percepción de lo no visible a través de los sentidos tanto en conjunto, como de manera individual, en simultáneo. Esta facultad se desarrolla y potencia con práctica y ejercicio constante, sin pensar o cantar las horas que se dedicaran para ello. Tanto el día como la noche son perfectos para la práctica y la investigación, de hecho muchos profesionales ligados al Arte y el diseño prefieren las horas nocturnas para sus ejercicios creativos y el desarrollo sensible, el silencio de la noche dispone a que el cerebro y los sentidos converjan en una torrente creativa inconmensurable, y el espacio de trabajo se convierte en un Templo Sagrado de la Creación.

La conexión y la comunicación con la Naturaleza es requisito indispensable para el primer paso de despertar sensible.

La armonía con el perfecto balance rítmico estructural, y la gama infinita de matices entretejidos desde paleta completa

de los colores y el juego de la luz y sombra a través del clarooscuro. Este ser sensible que habita en el interior de cada uno de nosotros, anhela ser despertado, y cuando lo hace el alma adquiere el goce estético, vital para el desarrollo integral del ser espiritual y humano.

A lo largo de la historia del Arte y de la humanidad los grandes maestros y filósofos han coincidido en que la Naturaleza es el más Grande Maestro de todos; hecho que se reafirma en cada época y estilo. De esto podemos deducir lo siguiente: quien no es sensible con la Naturaleza, no puede ser sensible con los demás ni consigo mismo. La sensibilidad no es superficial ni puede serlo por su naturaleza intrínseca. Apreciar y contemplar un amanecer llenos de matices luminosos de amarillos, azules, lilas y anaranjados en un fondo de nubes estratos y cúmulos, cuan ovejas pastando en los prados; donde los vientos agitan y aceleran el paso del desfile de colores y escenas en la bóveda celeste del Cosmos infinito: no puede dejar a un ser sensible sin alegría y el revoloteo de mariposas en el estómago.

Es necesario sensibilizar a cada una de las personas que deciden dedicarse al Arte, diseño y la educación, justamente para poder transmitir y expresar sus emociones y sentir. Si no sabe expresar y plasmar sus ideas, no podrá comunicar. Al no saber comunicarse con el público no cumple su objetivo ni función. Aquí surge entonces la pregunta que lleva a la reflexión.

¿Puede un profesional o estudiante ligado al Arte o Diseño cumplir sus objetivos y lograr expresarse claramente, si es un ser que solo maneja medios digitales a la perfección sin haber desarrollado la sensibilidad, ni sentir amor por la Naturaleza?

La respuesta es: ¡NO!

La tecnología de punta si debe servir y a provecharse. Si se debe actualizar el profesional en el ámbito de diseño y manejar toda la gama de herramientas digitales a su alcance, sin olvidarse que todo esto es un medio para lograr un fin y objetivo Mayor. El comunicar, llevar y dar un mensaje claro. En el Arte tanto como en el diseño el mensaje no puede ser neutral. Es decir, si se contempla un objeto artístico, este debe suscitar en el público un sentir como respuesta y feedback, ya sea de agrado, desagrado, contemplación embeleso, admiración, repudio, rechazo, asco, ira, enojo, lágrimas, llanto, nostalgia, alegría, felicidad, melancolía, tristeza y más...

Si no hay respuesta del espectador, entonces el artista no logró transmitir y mucho menos comunicar. Hecho lamentable pero que se da a menudo hoy en día.

Es como tratar de crear conceptos cuando apenas se ha aprendido el abecedario, no se poseen los medios ni las herramientas necesarias para tal propósito. No se puede transmitir si no se siente ni se sabe cómo (es parte de la sensibilización).

Al tener una definición más clara en torno a la sensibilidad y sensibilización pasamos a la tecnología y medios digitales. Todos los software han sido creados por el hombre y para aprovecharse con todas sus herramientas. Se han elaborado para facilitar el desarrollo de un determinado objeto, diseño, proyecto de diseño e inclusive objetos artísticos para obtener resultados con alto o máximo grado de satisfacción y solidez implícitas. Sin embargo, para obtener el resultado deseado en su grado óptimo es indispensable tener conocimiento tanto técnico como tecnológico o ambos (me refiero a introducir datos específicos para obtener los resultados y una vez interpretados estos, plantearlos automáticamente).

Algo similar sucede cuando traducimos un texto y utilizamos para este fin un sistema de traducción automática, sin su posterior revisión y previo a la publicación del mismo. En este caso la traducción no es fidedigna ni certera, no refleja el sentido verdadero del texto original como tampoco la riqueza de los giros idiomáticos propios de un idioma. Por lo tanto si un sistema de traductores automáticos se usa de la forma mecánica, la traducción será además de incompleta, muy pobre lo cual hará que el texto sea indecifrabable es decir incomprensible. Esto cambiará si la persona que usa el traductor domina o tiene noción de ambos idiomas; además de claro esta usar varios diccionarios a modo de consulta y verificación. En este caso su trabajo se aligerara, porque tendrá el sentido general del texto en menor tiempo, y con el conocimiento teórico y práctico que posee podrá darle los significados y sentido según el área profesional o tecnológico del texto a traducirse.

Un mismo término puede tener significado y nombres distintos en distintas áreas (lo que se conoce como jerga profesional). De igual manera funciona con los software ya sea para arte, diseño o educación. El resultado será muy distinto si se usa de manera técnica meramente o si se usa con conocimientos sólidos adquiridos en el área de Arte y diseño: dibujo, composición, perspectiva, teoría del color,

técnicas pictóricas, gráficas y escultóricas, sensibilidad y creatividad desarrolladas, entre otros. Con la mano adiestrada y el ojo educado, el gusto y la visión estética (en este cabe la precisión que la teoría y la práctica van de la mano, porque uno complementa y sustenta al otro).

Esto nos lleva a replantear los perfiles de las carreras de Arte y Diseño donde actualmente los cursos de arte los mismo que son la base fundamental son prácticamente exterminados e inexistentes o muy superficiales, porque no brindan la noción completa ni los temas debidamente desarrollados que formen a los nuevos profesionales y generaciones con la gama de herramientas completas y variadas para su máximo desempeño profesional en un mundo competitivo y sin piedad, y no un perfil académico estrecho y empobrecido, es decir muy limitado.

Al tener profesionales con formación limitada o nula en los cursos de Arte fundamentales, al cabo de unos años ellos se dan cuenta de los vacíos profesionales que afectan directamente su carrera y la competencia en el mercado profesional. Es cierto que uno mismo debe investigar y profundizar en los temas de su crecimiento profesional y personal, estar actualizado es estar vigente y presente en el mercado y en la vida misma, empero para eso la formación debe ser la adecuada y con conocimiento consciente interiorizado como se mencionó al principio de la ponencia.

La actualización es un requisito en este mundo de tan acelerado avance tecnológico y consumista, donde los software se modifican con la frecuencia de 3 a 4 meses y una vez más hago el hincapié en esto:

¿De qué vale la actualización si no se posee una sólida base en la formación profesional y no se aprovecha la alta y completa gama de herramientas que se tiene a disposición?

La reflexión y la respuesta son personal y para la meditación personal...

Existe una idea errada en cuanto al arte y diseño. Si bien se percibe a través de los sentidos, la elaboración de objetos artísticos y productos de diseño conlleva la combinación y el equilibrio entre lo creativo y lo analítico. Lo subjetivo y lo objetivo, lo emocional y lo racional. Para lograr esto se requiere el desarrollo de múltiples áreas del cerebro, más de las que se utilizan habitualmente y además en ambos hemisferios, con más inteligencias múltiples involucradas. Esto implica leer, y comprender lo leído, investigar, analizar, y experimentar sin temor al rechazo de los demás

de las ideas a expresarse, observar, estudiar cada tema con dedicación, ser curioso por naturaleza, mucha creatividad y práctica de todo lo antes mencionado. Solo así se logra desarrollarse uno profesional y personalmente; aprovechar los medios y herramientas de los software para perfeccionarse (y que son un plus en la actualidad) en lo que uno ha elegido para sí para desempeñarse durante toda su vida, crear y aportar a la sociedad y nuevas generaciones. Sin pensar solo en la remuneración a obtenerse o el beneficio inmediato.

Cuando uno ama y se apasiona con lo que hace lo demás viene por añadidura.

La recompensa por el esfuerzo, la entrega y la dedicación es lo más gratificante, y muchas veces no radica en lo económico.

Innovación y nuevas metodologías en la enseñanza de diseño y arte.

Hoy en día, los diseñadores trabajamos en un contexto de múltiples cambios y constante innovación, debido a que el mundo y las tendencias van evolucionando año tras año y con ello surgen nuevas ideas y creaciones. Es por ello que nunca se deja de aprender, estudiar y actualizarse, tanto profesionales egresados como estudiantes. Esta capacitación continua es algo que debe inculcarse y darse a conocer, pues cada vez se necesita más información y actualizaciones diarias, por ejemplo en el campo de diseño de interiores es necesario saber qué ofrece el mercado en cuanto a productos y sobre todo materiales, conociendo en qué formatos viene el producto, sus debilidades y fortalezas para qué se usa y para qué no, si puede ser utilizado en el lugar donde se montará el proyecto y hasta cómo debe lavarse, para poder trabajar con los productos elegidos sin problema a fin de que los proyectos salgan lo mejor posible y evitar problemas futuros.

Un diseñador debe estar en constante investigación, buscando las maneras de lograr que su diseño funcione a partir de lo que ofrece el mercado, esto es algo que debe tenerse en cuenta desde el inicio. Este detalle es uno de los muchos que un diseñador debe tener en cuenta, antes de empezar a plantear propuestas, sin embargo analizar cada detalle del cual uno debe percatarse representa una tarea



Alejandra Málaga Avendaño
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

potencialmente interminable, esto se aprende en el día a día, con cada proyecto, ya que cada proyecto es único y de cada uno se aprende una cosa nueva.

La carrera de diseño en cualquiera de sus ramas es una profesión que se encarga de la creación, de cualquier producto o ambiente, es por ello que la disciplina de constante investigación para crear conceptos sólidos y llegar a proyectos fascinantes y sobre todo funcionales, debe ser parte de la rutina diaria de un diseñador en la actualidad.

Desde mi percepción y experiencia el diseño debe ser funcional y emotivo, el ser humano reacciona y recuerda más de las cosas o momentos que le han causado una emoción, ya sea tristeza, felicidad, alegría etc., el diseñador de ahora debe cautivar al espectador emocionalmente, para que así su proyecto sea satisfactorio, siempre tomando en cuenta que debe ser funcional, por más que un proyecto sea sorprendente, si este no es funcional no sirve, no funciona. Debemos tener en cuenta las medidas ergonómicas e investigar si lo que proponemos es factible a la hora de construir los elementos o edificios, para ello se requiere un arduo trabajo de investigación y pruebas a escala para que a la hora de hacerlo realidad no surja ningún inconveniente.

Por otro lado es importante mencionar que lo que hace a un proyecto más enriquecedor y completo para el diseñador es poder trabajar o aprender con diferentes tipos de profesionales, es decir: trabajo en equipo, lo que ahora se desarrolla en espacios destinados para el coworking. Este proceso de creación y aprendizaje con distintas profesiones es algo sumamente beneficioso, pues cada uno aporta sus experiencias y conocimientos y todos aprenden uno del otro dándole más valor al proceso creativo, lo cual no quiere decir que se hará más rápido el proyecto, pero si ayudará a lograr un proyecto satisfactorio por completo. El trabajo en equipo nos da fortalezas a la hora de trabajar, sin embargo durante la formación académica este trabajo en equipo no integra a las diferentes profesiones, perdiendo la esencia del coworking en escenarios reales.

La idea es juntar diferentes profesiones para lograr un objetivo, un ejemplo de esto es un proyecto para un diseño de restaurante, lo ideal sería trabajar con un arquitecto (el cual se encargará de la construcción estructural), un ingeniero (el cual apoyará al arquitecto en la iluminación, conexiones sanitarias o diseño estructural), un diseñador de interiores (aquel que se encargará del diseño interior, tanto de acabados, mobiliario e iluminación) estos tres

profesionales son básicos a la hora de plantear un proyecto debido a que el diseñador se apoyará en estos profesionales solicitando por ejemplo donde deben ir los puntos de luz o conexiones sanitarias y eléctricas, de esta manera los tres colaborarán al planteamiento global del proyecto. Por otra parte se necesitará un diseñador gráfico (encargado de toda la parte gráfica del restaurante), un diseñador de producto (quien diseñara desde la silla hasta el plato que pondrán en la mesa) y así intervendrán diferentes profesiones para un solo proyecto.

Basándome en experiencias previas, es claro que si todos trabajáramos en grupo, los proyectos serían los mejores empezando desde el desarrollo del concepto y las bases de ejecución. Cada uno cumpliendo un rol que al unirse formarán un todo, llevando de esta manera el proyecto a los mejores resultados. Es por ello que se debe inculcar y preparar a los estudiantes a colaborar con otros profesionales a fin de tener una preparación con enfoque multidisciplinario basado en trabajo en equipo.

Lamentablemente experiencias tan enriquecedoras como las que acabamos de mencionar actualmente no se logran aprender en un salón de clases. A esto debemos sumar que la complejidad de la creación de un concepto y materialización del mismo, requieren más que solo recibir clases magistrales y prácticas en un aula. Es así que el aprendizaje basado en experiencias reales es sumamente enriquecedor y aporta una experiencia completa, contribuyendo con una visión total del futuro laboral y el rol en la realización del proyecto del alumno.

Por ello lo ideal hoy en día es poder dar casos reales a los estudiantes durante la enseñanza, a fin de que hagan suyo el proyecto, que hagan de cuenta que lo harán realidad en unos meses, familiarizándose con todo lo que implica, de esta manera al acabar sus estudios podrán enfrentarse a escenarios con mayores experiencias previas.

Los docentes de diseño suelen contar con proyectos reales que pueden ser mostrados a los alumnos, lo cual puede resultar siendo sumamente enriquecedor a la hora de dar clases. Poniendo al alumno en escenarios reales y actuales de manera que se puedan mostrar cada uno de los procesos por los cuales se debe pasar para obtener resultados gratificantes. La idea es poder darle la información al estudiante de los proyectos en los cuales se trabaja hoy en día, es decir, darle los planos del proyecto, llevarlo a la obra real, darle las especificaciones de lo que requiere el cliente, y hacer de

cuenta que es su proyecto, para que así el docente pueda guiarlo en cada etapa del proceso.

Con todas las herramientas e información a su disposición el estudiante vivirá experiencias reales de campo a través de las cuales podrá entender los conceptos teóricos y las etapas de realización de un proyecto.

En estas etapas bajo mi perspectiva según lo aprendido en pre y postgrado el proceso de conceptualización de cualquier proyecto es lo fundamental para lograr un proyecto satisfactorio, el concepto es aquello a lo que se le debe dedicar la mayor cantidad de tiempo ya que en mi opinión es la base de todo y por tanto lo más complejo. Nace como una idea abstracta (una construcción mental) que permite comprender las experiencias surgidas a partir de la interacción con el entorno y que, finalmente, se materializa. Pues si el concepto no está bien definido ni bien planteado, lo demás se desmoronará, llevando a fallas que den como consecuencia el reinicio de todo el proyecto, una vez que el concepto del proyecto esté listo se puede empezar a avanzar con el proyecto y plantear distribuciones o materiales, siempre respetando la línea del concepto.

Aun en la era digital, una buena estrategia durante la conceptualización de los proyectos es el realizar bocetos a lápiz y papel, esto nos permite pulir las ideas a fin de desarrollar la idea final para luego llevarla a medios digitales.

Luego de haber concretado el concepto que se utilizará en el proyecto se continuará con la determinación de materiales los cuales reflejarán el concepto planteado. Para ello hay mucha investigación de por medio y hacer pruebas a escala se convierte en una de las partes fundamentales para la materialización, pues con las pruebas ya sea en maqueta o en cualquier método tangible podremos continuar o descartar con la ejecución del proyecto.

Es después de esto que uno deberá contactar con profesionales encargados de cada parte de la elaboración de la obra a los cuales se les hará parte del equipo a fin de todos llevar la misma idea en cada uno de sus rubros manteniendo todos el mismo objetivo, por lo que el diseñador aparte de cumplir su rol tendrá que ser líder para poder guiar a todo el equipo, brindando las herramientas necesarias para la construcción.

Una vez en obra, el diseñador tendrá que estar inmerso en todo el proceso de ejecución, pues la mayoría de veces

ocurren contratiempos que no fueron previstos en planos o en los procesos de creación, por situaciones inesperadas por lo que tendrá que ser solucionado en obra y ver la mejor manera de sobrellevarlo y dar solución inmediata, llevando el proyecto a un final exitoso.

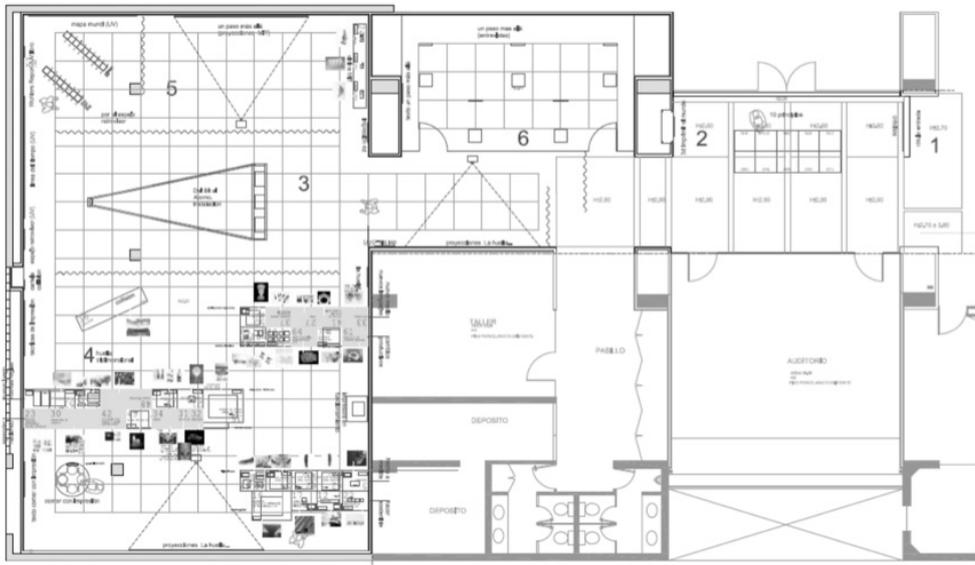
El siguiente paso del taller será mostrar cómo los diferentes métodos de enseñanza en diseño fueron puestos en práctica en un proyecto realizado para la fundación telefónica en Madrid, comisariado por los diseñadores Carmen Baselga y Hector serrano, con quienes tuve la oportunidad de trabajar dentro del equipo de diseño, desde el proceso creativo hasta su construcción y presentación oficial en Madrid, para luego ser llevado a distintos países como Perú (Lima) y recientemente en Argentina (Buenos Aires).

El proyecto se titula "3D: Imprimir el mundo" Una exposición que explora el impacto actual de la impresión 3D en nuestra sociedad desde diferentes áreas como la arquitectura, la gastronomía, la medicina o la aeronáutica. Podríamos estar hablando de un nuevo artesanado, un artesanado digital, que nos permite acercar el mundo virtual y digital al mundo físico. En el cual, el mundo digital se materializa.

Hoy en día el consumidor se está volviendo un productor, desafiando a todo nuestro modelo productivo desde como diseñamos, fabricamos o incluso como hacemos llegar los productos al consumidor. La intención de la exposición no fue solo informar sino también emocionar y entretener, los diseñadores buscaban que la exposición fuera lo más impactante posible visualmente y también al mismo tiempo que mostrara la esencia de la impresión 3D.

Dicho una vez esto, expondré lo que fue el desarrollo del proyecto iniciando con los planos para luego hacer un recorrido de los espacios mostrando imágenes de la exposición en sí. Esta fue la planta del proyecto aquí en Lima, para la cual se tuvo que adaptar la exposición de Madrid a fin de poder montarlo en Lima, ya que el espacio no era el mismo. Se tuvo que prescindir de elementos de grandes dimensiones ya que el espacio aquí en Lima era más pequeño pero se mantuvieron todas las áreas y la esencia del proyecto.

La exposición constaba de 5 áreas las cuales eran: **Los 10 principios de la impresión 3D**, la cual daba inicio al recorrido. Para la cual se recopiló información de dos investigadores expertos en la impresión 3D sobre los con-



ceptos y bases de este, estos conceptos fueron expuestos físicamente (3D) mostrando sus propiedades de manera amigable y entendible.

La segunda área fue Del Bit al Átomo, una instalación artística que precisamente se construyó con el objetivo de explicar la tecnología, en esta se utilizó un método artesanal, mostrando que ambas cosas (artesanales y digitales) son perfectamente compatibles. En esta zona del bit al átomo, se presentó una de las partes principales de la exposición, pues al mismo tiempo de exponer un concepto, emocionaba al que ingresaba. Además que explicaba de una manera llamativa cómo trabajan las impresoras 3D. Para lograr esta instalación artística se realizaron múltiples pruebas de maquetado, refracción de luz y elección de materiales, ya que su instalación requería una gran precisión y preparación previa a fin de lograr el objetivo deseado.

La Huella Tridimensional, donde se explica 7 conceptos esenciales de la impresión 3D, en el aspecto social y económico. Se va explicando los cambios que suponen estos en nuestra civilización. Estas sub áreas fueron: cambios productivos, nuevo juego nuevas reglas, hacer sostenible, hecho a medida, aprender haciendo, nuevos medios nuevos lenguajes y comer con impresión. En esta parte había objetos hechos en 3D de diferentes tipos de impresión y utilidad dispersos en planas para que el observador pueda verlos.

Por el espejo retrovisor, un área que recogía todos los contenidos de tipo económico, geográfico e histórico, desde lo que es la historia de lo que es la impresión 3D.

También, representaba el tema del crecimiento de la industria, el uso de la impresión a nivel doméstico y la concentración que hay a nivel mundial donde se ve prácticamente que está en 40 % en USA, 28% en Europa, un 27 % en Asia pacífico y luego un 4% repartido en el resto del mundo. También con esto se quería lograr que fuera muy inmediata la visión y no aburrida sino más bien llamativa. Un paso más allá. Espacio donde hablan distintos expertos que por medio de videos de 3 minutos exponen el presente y futuro de la impresión 3D.

Muy aparte la exposición siempre iba acompañada de proyecciones permitiendo mostrar proyectos mucho más grandes y que no era posible llevarlos físicamente a las exposiciones.

Este proyecto une todas las metodologías de trabajo expuestas al inicio, como el trabajo en equipo. Hector es diseñador industrial, Carmen diseñadora de interiores y psicóloga, en el equipo de diseño contábamos también con diseñadores de producto, diseñadores gráficos y arquitectas, todos y cada uno de nosotros involucrados con cada parte del diseño repartiéndonos las tareas y compartiendo ideas cada vez que lo necesitábamos.

Es de esta manera que puedo mostrar como las nuevas tendencias de enseñanza en diseño son aplicadas y de qué manera pueden potenciar al diseñador convirtiéndolo en parte clave del equipo de creación y ejecución de todo tipo de proyectos.

Giro antropológico en la enseñanza del diseño de una App

Esta disertación examina el impacto de métodos antropológicos en la enseñanza del diseño de una aplicación móvil dentro del contexto de un proceso de diseño centrado en el usuario.

En la revisión de esta experiencia aclaro como desplazando el punto de vista del estudiante de diseño hacia un problema o una oportunidad de diseño, se obtiene un producto más humano que satisface de una manera más cercana y realista las necesidades de un sujeto social.

La información compartida en esta ponencia fue recolectada durante el ciclo académico 2017-1 en el curso de “Aplicativos”, que forma parte de la malla académica de la Carrera de Arte y Diseño Empresarial de la Universidad San Ignacio de Loyola.

Esta disertación describe un proceso de diseño, un modelo, centrado en un usuario imaginado. ¿Cómo se posiciona este enfoque, qué tipo de información se obtiene, cómo se representa este modelo de diseño? Las reflexiones desarrolladas proponen discutir sobre el imaginario ya formulado sobre los usuarios de Apps para móviles, y se propone un método para crear un usuario más realista, desplazando al estudiante de diseño para recolectar información que alimente su propuesta de diseño. El contraste con la realidad

Antonio Martinench
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

encontrada en el campo, las entrevistas y la elaboración de cuestionarios ayudan al estudiante diseñador a reconocer los posibles usuarios y darle forma a un modelo imaginado de usuario: la figura de la persona. La disertación precisa definiciones y diferencia: público, usuario, informante, y otros actores que participan en el escenario del problema. Este reporte del curso muestra cómo el estudiante reflexiona sobre el problema de diseño a través de herramientas visuales: La Historia o Escenario (representación gráfica del problema a manera de guión gráfico), y El Viaje del Usuario (línea de tiempo con lenguaje infográfico que articula el escenario y la persona).

Los resultados de esta experiencia se aprecian en los productos gráficos desarrollados en el curso. La producción de piezas gráficas forman parte de esta metodología de diseño, así también los mock up elaborados para las propuestas finales de interfase gráfica.

La creatividad desde la metodología de una clase de artes visuales

Resumen. Esta ponencia busca reflexionar sobre las estrategias en la metodología de enseñanza de las artes visuales, tanto a nivel de educación básica, como en educación superior, repasando a través de los diferentes enfoques de la educación artística, el rol de la creatividad en el desarrollo de una sesión de clase. Tomando como punto de partida el enfoque de la concepción expresiva del arte, el cual plantea en su desarrollo una integración de todas las artes, como la danza, la música, el teatro y la plástica, integrándolas en la performance como una estrategia metodológica, en la cual el alumno participa, recibe y percibe de una manera activa los conceptos a trabajar, desarrollando la creatividad en todas las etapas del proceso de enseñanza aprendizaje, y no solo buscándola visualizar en el resultado de un producto gráfico.

Casillas (2005) junto con otros investigadores sobre el tema de la creatividad en el aula, coinciden que las principales características del pensamiento creativo son: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración .

La fluidez busca lograr en el alumno el planteamiento de diferentes propuestas, y pelear en no quedarse con la primera idea que se les vino a la cabeza, o la primera imagen dibujada, sino seguir construyendo, seguir investigando y



Cristina Saavedra Echenique
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

probando diferentes caminos para llegar al diseño deseado, por ejemplo, este tipo de situaciones funciona mejor bajo diferentes estímulos creativos, como trabajarla con música, con ejercicios de tiempo iniciales o con técnicas tipo “cadáver exquisito” en donde los alumnos dejen de lado un momento el borrador de goma, porque según ellos una línea les salió mal, sino al tener un tiempo limitado de una canción, la prisa, la competencia con el otro, provoca diferentes tipos de pensamientos y ayuda a generar una variedad de propuestas, se pierde la presión de la búsqueda del resultado final y se comienza a mirar el mismo proceso.

La segunda característica es la flexibilidad, por ejemplo, al haber generado varias propuestas, elegir una con la posibilidad de hacer cambios o mirarla desde otro ángulo si el caso, tal vez cambiarle los materiales o redefinir un poco la estructura de la misma. Muchas veces en el arte, nos enamoramos de un diseño o una imagen creada y nos cuesta desligarnos de ella, sin tener esa flexibilidad para encontrar otras posibilidades y potenciar ese diseño inicial.

La tercera característica sería la originalidad, siendo para muchos el componente principal de la creatividad, el hecho de pensar en una técnica o en una solución diferente; éste aspecto en el mundo del arte sería muy difícil de hacer en la actualidad, ya que prácticamente, en las artes plásticas, se ha realizado, experimentado y buscado líneas de expresión mucho más allá de las técnicas y soportes tradicionales; por eso el enfoque posmodernista, donde puedes trabajar con un “reciclado” de todas las técnicas e imágenes creadas, la originalidad estaría en la propuesta, en el concepto y la capacidad de integrarlo con las artes, las necesidades o discursos de su comunidad y el mundo actual.

Y la cuarta característica sería la elaboración, ligada a resolver de una manera tangible las propuestas diseñadas, resolviendo problemas para que todo lo creado hasta el momento de una manera abstracta se pueda llevar a cabo. Estas cuatro características del proceso creativo se encuentran trabajadas en toda sesión de clase, de todas las asignaturas, pero la presión que se podría tener para una clase artística sería aún mayor. La conciencia por parte del docente de artes visuales de las características del proceso creativo es lo que debería predominar en todo diseño de sesión de clase, donde hay un inicio, un desarrollo y un cierre. Muchas veces lo damos por sentado, porque es el proceso de toda obra artística, es decir, hay bocetos, luego decides por uno o el docente te selecciona uno, lo mejoras, comienzas a diseñar o pintar en base a ese boceto y luego

terminas el trabajo. Pero ese es el proceso de la pieza gráfica, a lo que me refiero es aplicar ese proceso creativo al desarrollo de la sesión de clase, donde la pieza gráfica o el producto sería la misma clase.

En el actual sistema educativo, muchos de los docentes de tiempo parcial, nos manejamos con 2, 3 ó incluso 4 instituciones educativas donde ejercemos la docencia, haciendo el mejor uso de nuestra creatividad para adecuarnos a los diferentes espacios y públicos, ya sea por edad o por carrera de estudios; manejamos grandes distancias, nos metemos en el tráfico, muchas veces almorzando un pan con algo en el camino para ganar tiempo o no almorzamos.

Todos los que nos vemos inmersos en este mundo maravilloso de la docencia sabemos que algunas veces damos “CLASES” y otras solo “clases”, es decir, algunas pueden ser magistrales y otras nos dejamos llevar con lo que toca en la sesión, a esto influyen muchos otros factores y no solo el rol del docente y el alumno.

El concepto de creatividad se trabaja en todos los cursos, y es una capacidad necesaria e indispensable para cualquier curso, desde las matemáticas, ingenierías, medicinas y en sí todas las materias, no podríamos resolver ningún problema si no desarrollamos creativamente una solución. Al ser expertos en nuestros cursos, tendemos a enseñar como se nos ha enseñado, y en arte, sea a nivel básico o superior, todavía queda en algunos casos una concepción renacentista en su enseñanza, donde hay un maestro y aprendes de él todo lo que sabe.

Como artistas somos conscientes de las características del proceso creativo porque son procesos realizados constantemente al diseñar o crear algo, pero no siempre como docentes lo llevamos a la práctica en el desarrollo de nuestra sesión de clase. Este término está inmerso como el aire en la educación de las artes visuales, porque no solo se transmite contenidos, conceptos, técnicas, sino a través de esto tienes que lograr desarrollar al máximo esa habilidad, porque de ella va a depender el tipo de diseñador o artista que vas a ser en la vida.

Hay muchas definiciones para lo que es creatividad:

- Guilford (1971): “Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.
- De Bono (1974): “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

• Torrance (1976): “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.

• Arnold Toynbee (citado en Taylor 1996) afirma que “El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano”.

• Sternberg y Lubart (1997): “La creatividad está relacionada con la generación e ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad.

• Gardner (1999): “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.

Todas las definiciones coinciden en lo novedoso, lo que es original, lo que resuelve un problema o el replanteamiento del mismo que permite una nueva visión y solución, pero ¿qué hacemos como docentes de artes visuales cuando nuestros alumnos nos dicen qué no tienen creatividad? O “no se me ocurre nada”, “no sé dibujar”, ¿es algo generacional buscar soluciones instantáneas, “sin tener que pensar mucho”?

Este año volví a enseñar artes visuales en un colegio, a la par de enseñar en un instituto y en la universidad; y el volver es porque mi carrera docente comenzó con niños, pero al tener el día de hoy a esa edad, fue un acercamiento muy distinto al de esa primera vez. Me encontré con un público diferente en edad pero que tiene más aspectos en común que antes. El desarrollo tecnológico ha creado como un banco de imágenes en cada persona, un banco de temas globales, se puede hablar de K-pop y de BTS en todos los niveles, el acceso a la información es inmediato y si necesitan una imagen solo tienen que sacar su teléfono, se ha desarrollado una cultura de la inmediatez; por ende, la prisa

en un común denominador en todos los niveles y en todas las áreas, tienes como docente recibir la información de una manera rápida, desarrollar tu clase “rápido”, por lo tanto, los alumnos buscan crear piezas artísticas también rápido.

Entonces, ¿cómo enseñamos arte? ¿cómo queremos enseñar? Y ¿cómo realmente enseñamos? ¿qué es lo que esperan las escuelas de sus alumnos? ¿qué es lo que espera el alumno de la clase de arte? Según el Currículo Nacional (2016), se debe buscar desarrollar dos competencias, a nivel artístico, en cada alumno:

1. Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales

Donde su estándar destacado es:

“Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales al interpretar los códigos, principios y elementos de los lenguajes del arte, al participar vivencial y virtualmente de experiencias que amplíen sus parámetros valorativos y lo vinculen a referentes culturales de su comunidad y de otros contextos. Investiga las interrelaciones entre las manifestaciones artístico-culturales y otros campos del conocimiento. Genera hipótesis sobre las repercusiones y legado de la obra. Evalúa la pertinencia e interpreta las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales y reconoce el impacto que un artista o un grupo de artistas puede tener sobre las creencias, valores y actitudes de un grupo de personas o una sociedad”.

2. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Donde su estándar destacado es:

“Crea proyectos que integran las artes o disciplinas para encontrar la manera más efectiva de desarrollar sus ideas y demuestra el desarrollo de un estilo personal. Selecciona y combina elementos y códigos de los diversos lenguajes del arte con el fin de potenciar sus recursos comunicativos y expresivos. Investiga y muestra creciente dominio al usar medios, materiales, herramientas, técnicas y procedimientos artísticos tradicionales y contemporáneos. Genera ideas innovadoras y las concretiza en producciones creativas interdisciplinarias que proponen soluciones transformadoras para problemas culturales, sociales y ambientales específicos. Durante el proceso de creación, innova y toma riesgos para comunicar sus ideas de manera más eficaz considerando diferentes perspectivas y contextos. Mantiene un registro de cómo se han formado y desarrollado sus ideas y cómo ha elegido y aplicado medios, materiales y técnicas para lograr sus intenciones. Presenta sus proyectos usando estrategias de circulación y articulando a distintos actores de su comunidad”.

Son estándares maravillosos, y a mi parecer completos, pero en el día a día de las clases programadas en las diferentes instituciones ¿qué tan viable son lograrlos?

El procedimiento en la escuela es el siguiente: crear una matriz de aprendizaje, donde va por cada grado las competencias, los desempeños específicos y los temas posibles a relacionarse para cada uno de ellos; luego crear otro documento analizando en fuentes de aprendizaje, según las competencias y las necesidades por edad que temas, técnicas y actividades trabajar, a partir de ello crear una planificación anual, luego unidades de aprendizajes por bimestre y a partir de éstas las sesiones de aprendizajes respectivas. A todo eso sumado los recursos didácticos respectivos que se debe crear para cada sesión. Además de todas las actividades de por sí planteadas en el calendario anual de la institución que son: exposiciones, concursos, asambleas artísticas y así comienzas a desarrollar tus clases de arte con una duración de 1 hora pedagógica semanal o dos horas pedagógicas quincenales.

Razón por la que muchas clases de arte en colegios se vuelven desarrollos de técnicas o desarrollo de piezas artísticas producidas a partir de un enfoque estético, las cuales luego puedan formar parte de una exposición, agradando a padres de familia y directivos.

Al inicio de este año recibí una capacitación de la magistrada en creatividad Flor de María Matos, ofrecida por el Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico, en la cual nos hizo una pregunta muy sencilla a todos los presentes ¿cuál es el enfoque de la institución en la enseñanza de las artes?

¿Cómo enseñamos? o mejor dicho ¿cómo es que tu institución quiere que enseñes artes visuales? Cada docente presente tuvo una respuesta diferente, pero con el mismo sentido, la creación de una “buena” pieza artística, es decir, trabajamos bajo un enfoque por disciplina y no un enfoque integrador de las artes, como nos lo señala el currículo nacional.

Hay cuatro enfoques que podríamos definir en el área de la educación artística, señalados en la capacitación antes mencionada:

El primero es la enseñanza del arte basado en las disciplinas o DBAE, (Discipline Based Art Education). “es un acercamiento a la educación artística desarrollado y formalizado a principios de 1980 por el Getty Center for Arts

Education (más tarde conocido como el Instituto Getty de Educación), una división de la J. Paul Getty Trust, que es una fundación privada dedicada a las artes visuales y las humanidades. DBAE no es una teoría original, sino más bien un marco conceptual que incorpora elementos de otras teorías educativas (como VTS). DBAE trata de impartir una visión completa del arte mediante el estudio de cualquier obra determinada o tipo de trabajo por medio de cuatro disciplinas diferentes, adaptados a las edades y niveles específicos de calidad:

1. Producción de Arte – Los estudiantes aprenden habilidades y técnicas con el fin de producir obras de arte personal y original.
2. Historia del Arte – Los estudiantes estudian los logros artísticos de los ejemplos pasados y presentes como la motivación, de estilo o técnica, y como temas de discusión, especialmente en relación con los acontecimientos culturales, políticos, sociales, religiosos y económicos y los movimientos.
3. Crítica de Arte – Estudiantes deben describir, interpretar, evaluar, teorizar y juzgar las propiedades y cualidades de la forma visual, con el fin de comprender y apreciar las obras de arte y la comprensión de las funciones del arte en la sociedad.
4. Estética – Los estudiantes consideran la naturaleza, el significado, el impacto y el valor del arte, se les anima a formular reflectantes, “educados” opiniones y juicios sobre obras de arte específicas, y examinar los criterios para la evaluación de obras de arte”.

El segundo sería el enfoque de la concepción expresiva del arte, representado por Herbert Read, con la premisa de una “educación por el arte” y Viktor Lowenfeld, con el desarrollo de la capacidad creadora.

Herbert Read nos dice que la educación por el arte concibe al arte como un proceso de construcción de sentimientos e ideas, teniendo un enfoque integral de la realidad.

Teniendo la educación como finalidad integrar al alumno en una sociedad que desarrolle su personalidad y produzca su forma natural de expresión. Mientras que Lowenfeld concibe a la educación artístico como el desarrollo de la capacidad creadora sin interferencias del docente, el cual realizaría el rol de un guía o colaborador en todo el proceso.

El tercer enfoque es la Hoja de ruta de la UNESCO, la cual establece una serie de objetivos centrados en el desarrollo de la persona, como:

- Desarrollar las capacidades individuales, reconociendo que todo ser humano tiene un potencial creativo.
- Garantizar el derecho humano a la educación y la participación en la cultura, centrándose en el desarrollo de la personalidad.
- Desarrollar las capacidades individuales, reconociendo que todo ser humano tiene un potencial creativo.
- Mejorar la calidad de la educación, centrado en la persona que aprende, en su realidad, con respeto y compromiso con su entorno.
- Fomentar la expresión de la diversidad cultural.

El cuarto enfoque sería la tendencia posmoderna, donde los límites se rompen, se integran disciplinas, es dar significado a la experiencia misma, presenta una ruptura de los límites de la idea de arte, donde no se ofrece al alumno una sola ruta o solución sino son una serie de narraciones que tratan de dar significado a la experiencia misma. Busca mejorar y profundizar el entendimiento de nuestra sociedad y cultura.

Estos enfoques pedagógicos en la educación de las artes se centran a nivel de educación básica, en el desarrollo de esta persona en formación, que aprenda a ver su entorno y a desarrollar sus propias habilidades y procesos creativos; pero lo interesante de repasar estos cuatro enfoques es revisar el rol del proceso creativo dentro de cada uno y el lugar que podría tener la metodología de clase en el desarrollo de éste.

En la metodología de una clase artística, desde mi propia experiencia y haciendo la comparación con públicos diferentes entre colegio y universidad, es que hay más similitudes que diferencias, se cae mucho en una clase expositiva o en el taller de manualidades.

Los límites en el desarrollo metodológico de la clase se los podría poner solo el docente, el problema fundamental siempre es el tiempo, pero también existe el problema de la existencia de una infinidad de imágenes “hermosas” ya creadas y colgadas a manera de muestrario en Pinterest, las

cuales se toman por todos como patrón a seguir o el logro a alcanzar y se cae en la repetición, en la copia de lo ya creado o en un estancamiento creativo porque ya se creó todo.

La visión de Read, de la educación por el arte, plantea una metodología interdisciplinaria en el desarrollo de la clase, aplicar el teatro, la danza, la música y las artes visuales juntas como metodología de clase tanto para el curso de Música, como para el curso de Danza o de Artes Visuales; muchos pensarán que esto es aplicable para un taller y no para una clase estructurada, y no están del todo equivocados, el inicio de mi carrera docente fue en un taller interdisciplinario llamado Taller de Arte para Niños y Adolescente (TANA) de la facultad de arte de la PUCP, creamos un espacio muy interesante e enriquecedor tanto para los alumnos como para los docentes.

Para un colegio dependería mucho del enfoque educativo del mismo, y para aquellos que tienen un enfoque basado en la disciplina, en la pieza gráfica, tampoco es imposible, pero sería un poco más complicado siendo el principal factor en contra el tiempo y la programación establecida.

Pero, en el caso de una institución superior, esta metodología se adapta un poco más, tampoco es hacer una obra teatral, pero por ejemplo, la performance, definiéndola como el realizar una acción de manera consciente se adapta muy bien a este tipo de enfoques de la educación por el arte, permitiéndole al alumno percibir los temas o conceptos tratados, que en arte estos pueden llegar a ser un poco abstractos, de una manera más completa logrando desarrollar en la metodología de la performance las cuatro características del proceso creativo, la fluidez de ideas, la flexibilidad, originalidad y la elaboración de una manera continua e integral en las tres fases de la sesión de clase.

Diana Taylor, nos dice que “la performance podía dejar “huellas de un acto real”, una observación que apunta a la fuerza profunda del medio. (...) Estos actos, aunque escenificados, interpelan e inscriben lo real de manera muy concreta”.

Schechner, dice: “La performance implica la repetición de una acción y la conciencia de esa repetición. La performance construye, marca identidades, rehace el tiempo, remodela el cuerpo, entrena, enseña y re-presenta conductas, crea disciplina y permite mediante su práctica comprender las relaciones sociales de una realidad o comunidad”. El acto de hacer le permite al alumno recibir y percibir la

teoría de una manera completa, porque implica en su aprendizaje todos sus sentidos, por ejemplo: En una clase de Fundamentos Visuales, en un instituto con alumnos de primer ciclo, trabaje el tema de Ritmo, de por sí es un tema abstracto, la representación de movimiento de manera visual. Como parte del desarrollo de la clase y antes de pasar a la elaboración del producto gráfico, se les pidió a los alumnos que trabajaran los tres tipos de ritmo (regular, alterno y progresivo) a través de la performance, teniendo como espacio el salón de clase, y como elementos gráficos a ellos mismos.

Como parte del proceso creativo, comenzando con la fluidez de ideas, comenzaron a organizarse por grupos y fueron tratando de resolver el “problema” que se les había asignado, vieron el salón, vieron las posibilidades y fluyeron las ideas, hicieron uso de todo su cuerpo, incluyendo su propia altura, color de ropa, largo de cabello; fueron flexibles al escuchar la propuesta del otro y de cambiar materiales o ejecutar movimientos o acciones, valiéndose de otros elementos en el espacio como sillas, cuadernos, maletas, y demás objetos, tratando de hacerlo de manera original para no repetir las propuestas de otros grupos, logrando al final representar a través de la performance los tres tipos de ritmo, además, no era algo que ellos solo hacían, sino que además el resto de sus compañeros observaba, comentaba y podía corregir.

Al pasar a la elaboración del producto gráfico los alumnos hacían las respectivas conexiones con las performances realizadas por sus grupos o por otros grupos y planteaba sus propuestas de una manera más segura, y se podía observar de una manera clara la relación entre la teoría, la práctica y el producto artístico.

Conclusiones. El revisar los enfoques pedagógicos en el área de las artes visuales permite volver a identificar el objetivo en las artes visuales, no solo pensadas para una edad, sino es un desarrollo continuo en todos los niveles educativos.

La performance es una opción interesante e integradora en la metodología de una clase de artes visuales, al ser una acción consciente capaz de integrar en ella las diferentes expresiones artísticas, como el teatro, la danza, la música y las artes visuales, permite una aproximación más sensorial del alumno hacia los contenidos, interiorizándolos y permitiéndoles comprender diferentes relaciones entre teoría, práctica, piezas artísticas y cultura.

La creatividad es un hilo conductor en todo el desarrollo del proceso educativo de las artes visuales, y se debe trabajar por igual en todo ese proceso, para que los alumnos sean capaces de ser agentes de cambio, capaces de mirar lo que este mundo actual, veloz y tecnológico, les trae desde diferentes ángulos, logrando darle a éste contribuciones y soluciones cargadas de originalidad.

CASILLAS, Miguel Ángel

2005 “Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula”, UPRG. Fondo Editorial Universitario Serie: Materiales de la Maestría Lambayeque, noviembre 2005
en <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>

ESQUIVIAS SERRANO, María Teresa

2004 “Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones”, 31 de enero 2004. Volumen 5 Número 1 • ISSN: 1067-6079
EN: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>

FANDIÑO Franky, José Mario,

2004 “El arte y la educación superior. Educación y Educadores” [en línea], Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400716> > ISSN 0123-1294

SCHECHNER, Richard

2002 “Performance studies: An Introduction”. Nueva York: Routledge.

SOLBERG, Shelly L.

2010 “Educación artística basada en la disciplina” 16 de julio 2010; en *Vue Fine Art & Design* @ www.vuefineart.net, traducido en: <http://educacionartesvisuales.wordpress.com/2012/10/07/educacion-artistica-basada-en-la-disciplina/>

STERNBERG, R. y T. Lubart,

1996 “Creando mentes creativas”, *Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes*, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México,

TAYLOR, Diana

1982 “From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play”, Nueva York, paj Publications, 1982, pp. 11, 12. 18

Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística:

construir capacidades creativas para el siglo XXI. Lisboa, 6-9 de marzo de 2006

El Design Thinking como agente transformador y propulsor de la innovación

Resumen. Las herramientas de trabajo y técnicas creativas conocidas en su conjunto como Design Thinking, han demostrado en diversos sectores ser una propuesta que permite obtener resultados innovadores en una amplia variedad de problemáticas. Sin embargo, su empleo cotidiano en la formación de diseñadores es casi nulo en programas de educación superior, y por ende, escaso en su aplicación ulterior.

El obvio detrimento que ha recibido por parte de varios sectores académicos que menosprecian su efectividad o utilidad, viene ligado a una serie de discusiones teóricas y metodológicas que han encasillado la figura del diseñador en sólo algunas actividades o en partes del proceso proyectual, lo que limita entre otras cuestiones, su interdisciplinariedad.

En el mismo sentido, a nivel profesional, el ejercicio disciplinar se ha dado con una búsqueda insaciable de soluciones rápidas, centrada en métodos tradicionales, procurando sistemas de gestión y control tales que, si no inhiben la creatividad y la proactividad, afectan ampliamente el tipo de resultados que es posible obtener.

De ahí la importancia de profundizar en su estudio, promover su inclusión y cuestionar con esta visión todo aquello que busque una transformación profunda por medio de



León Felipe Irigoyen
Universidad de Sonora
Sonora, México

la aplicación de métodos más extensos y eficientes, la solución de problemáticas más complejas y la promoción continua de la innovación.

Definición. Uno de los puntos en contra más comunes en el ámbito académico respecto al Design Thinking es la falta de una clara definición del término. La dificultad inherente al momento de explicar de qué se trata, aparentemente invalida la justificación de la existencia de un área de estudio en sí. Al parecer la demarcación de las funciones y la exposición a priori de los objetivos es fundamental para las disciplinas.

Sin embargo, el Design Thinking no es la única propuesta que ha sufrido esta suerte ya que, si analizamos con detenimiento, al Diseño Gráfico siempre le ha sucedido lo mismo; sólo que ya a casi nadie le ha preocupado definir o redefinir la disciplina o explicarles a las masas qué es y qué no es. Las áreas de trabajo del diseño siempre han sido muy flexibles y cada geografía e institución las ha interpretado y ligado a distintas áreas de estudio (tales como la arquitectura, la comunicación, la ingeniería, la mercadotecnia o el arte) lo cual a su vez ha multiplicado las posibilidades de entender y practicar diseño. Todas ciertas y válidas, solo que observadas desde perspectivas y con objetivos muy distintos.

Mientras que el Diseño Gráfico suele incluir una serie de áreas “por defecto”, las macro-tendencias socioeconómicas y laborales han provocado que el área de estudio y formación de los diseñadores se haya expandido para poder incluir otros aspectos a los que antes no estábamos obligados (como el dominio de la fotografía digital y su postproducción casi profesional) y otros tantos que antes ni se imaginaban; tales como el manejo (al menos básico) de lenguajes de programación web, la animación tridimensional, la escultura digital, los motion graphics o el manejo comunidades de redes sociales.

Hace años se planteaba una propuesta clasificatoria que abarcara la mayoría de las subdisciplinas en las cuales solemos laborar o podemos operar lo cual no ha hecho más que seguir ampliándose y si sumamos el Design Thinking a la fórmula, incluso ha provocado que se replantee por completo la disciplina, su utilidad y futuro, en lo cual se profundizará más adelante.

De manera similar, resulta casi imposible llegar a un consenso y definir Diseño Gráfico de forma clara y con la total satisfacción de todas las partes involucradas, ya que su

misma flexibilidad y relación con otra serie de disciplinas provoca se considere como multidimensional. Como mencionaba Richard Buchanan, “una de las grandes fortalezas [del diseño] ha sido no ajustarse a una sola definición” y “aunque las definiciones son críticas para avanzar en la investigación [...] debemos desechar definiciones de vez en vez e incluir unas nuevas”. A su vez el autor, distingue entre definiciones descriptivas y propositivas, las cuáles en su conjunto se vuelven muy útiles ya que “capturan diferentes perspectivas de lo que es una temática difícil”.

Algo similar aborda a profundidad Ana Calvera en su conferencia “El diseño es el diseño de un diseño para producir un diseño” donde se hace evidente lo polifacético de nuestra disciplina y en sí del término, al poseer la capacidad de ser: tanto área de estudio académico (entendiéndose como industria o profesión); en sí como el proceso esquemático o el plan organizado (en su aspecto verbal); como ese resultado particular que se busca y se quiere obtener (a través de su función de sustantivo) o bien, como adjetivo al designar el carácter de algo que por sus peculiaridades se vuelve sumamente atractivo (e.g. es “de diseño”).

Entonces, así como el Diseño se entiende de muchas formas, el Design Thinking también puede ser interpretado desde varias perspectivas, con distintas intenciones y con mayor o menor apego a nuestra disciplina. Para los detractores es sólo un método más, y la única diferencia es que suele emplear hexágonos y Post-Its de colores mientras se obtienen resultados más o menos obvios. Este es el argumento central de la charla de Natasha Jen titulada “Design Thinking is Bullshit” y aunque a nivel personal no coincido plenamente, tiene mucha razón al señalar la falta de transparencia al momento de presentar los resultados y, sobre todo, la falta de una crítica seria a partir de la cuál todos podamos aprender y mejorar.

Por otro lado, hay autores como Idris Mootee quien le da un giro completamente empresarial y señala en su libro “Design thinking para la innovación estratégica” la gran variedad de concepciones que se pueden tener respecto a qué es el Design Thinking. En una serie de preguntas lo plantea como una manera de superar retos aplicando empatía, como un enfoque para la solución colectiva de problemas, como un medio para resolver problemas insidiosos (los mismos wicked problems que señalaba Richard Buchanan), como un proceso fijo y un conjunto de herramientas, como una cultura que fomenta la experimentación y exploración, pero también como un término

de moda para sugerir que los diseñadores hacen algo más que diseñar y que los directivos empresariales consideran la próxima herramienta estratégica.

Otros defenderán que es un enfoque distinto y un acercamiento particular a las situaciones, y que se vuelve una forma de pensar diferente al establecer enfoques y maneras peculiares de enfrentar problemas. Sin embargo, el factor personal, la actitud y otra variedad de factores intervienen en gran medida en el posible éxito de los proyectos y en el tipo de resultados a obtener. Finalmente, el enfoque dado o cómo lo percibamos resulta menos importante, así como la concepción que tengamos de diseño se vuelve irrelevante y son propiamente los resultados obtenidos los que demostrarán su efectividad y éxito.

En sentido estricto poco tiene que ver con lo que normalmente se entiende por diseño y es más bien en ramas como el activismo social, el mundo de los negocios, o en la innovación y en la tecnología donde, aprender a pensar como diseñador ha generado cambios significativos y redituables. En un artículo publicado en 2008 titulado “Design Thinking”, Tim Brown insiste en que “es una metodología que constituye todo el espectro de actividades de innovación con un enfoque centrado en el usuario” y que puesto sencillamente, “es una disciplina que emplea la sensibilidad y los métodos propios de los diseñadores para ajustar la necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente posible y viable; y que cómo estrategia empresarial, es capaz de producir valor para el cliente y convertirse en una oportunidad de mercado”. Es con esta perspectiva donde el éxito que ha tenido se hace más evidente, con resultados monetariamente tangibles en una variedad de iniciativas comerciales “sensibles” que, al ubicar al usuario final antes de todo, han logrado revolucionar por completo la forma de entender los negocios y la industrias.

Esto puede seguir por mucho tiempo más y existen perspectivas como hay personas trabajando en ello. Pero para poder avanzar en el tema, me permito llegar a una conclusión temporal, y a nivel personal, me inclino más a entender al Design Thinking como un conjunto de técnicas y herramientas de desarrollo creativo para la solución innovadora y eficiente de problemáticas diversas, considerando una amplia cantidad de factores, con un enfoque proactivo, crítico y holístico, incluyendo un alto componente multidisciplinar. Esto obviamente es muy complejo y ambicioso para ser tratado a la ligera. Sin importar cómo se entienda o la opinión que tengamos al

respecto, el presente planteamiento busca que entendamos la utilidad y la capacidad transformadora que esto puede tener al momento de buscar impactar profundamente en una industria, resolver un problema ambiguo e intentar promover la innovación en nuestro entorno.

¿Proceso o Método?. Otro aspecto negativo que suele aparecer al momento de hablar de Design Thinking, es la aparente pretensión de querer “reinventar la rueda” al trabajar en proyectos creativos. A través de métodos supuestamente nuevos se busca organizar procesos dados por medio de una simplificación (en ocasiones excesiva) de las tareas, ubicándolas en una serie de etapas definidas, relativamente flexibles y cíclicas.

Efectivamente existe una diferencia fundamental en la rigidez que presentan otros métodos de diseño y se hace muy evidente por citar sólo un ejemplo, en el clásico método de trabajo propuesto por Bruno Munari allá en 1981. Si recuerdan, en él se inicia lógicamente del Problema para llegar a la Solución y luego se va definiendo con mayor claridad el problema y los componentes de este; luego se recopilan y analizan datos; aparece mágicamente la creatividad (como una etapa y uno como una característica inherente del proceso); se experimenta, se generan modelos y pare después ser verificados. Esta linealidad bien establecida pretende que todos los problemas se enfoquen y resuelvan de la misma forma (sin importar si se trata de un plato de arroz o una lámpara) pero no permite generar etapas o actividades paralelas, no se considera la posibilidad de trabajar con múltiples equipos altamente heterogéneos, ni presenta mecanismos de verificación constante para comprobar objetivos específicos en cada etapa; tampoco permite volver a implementar partes de la solución en situaciones futuras, ni sugiere documentar el proceso o da pauta para que se presenten errores.

En otro extremo, existen herramientas altamente especializadas que desde el principio consideran un alto nivel de complejidad y que requieren métodos flexibles para la correcta gestión de componentes y administración de proyectos. Sectores como la administración hospitalaria, la construcción o la industria aeroespacial, trabajan con un altísimo nivel de complejidad y existen infinidad de tareas a corto plazo donde se busca llegar a múltiples metas contemplando limitaciones tales como el alcance, el tiempo, la calidad o el presupuesto. En muchas ocasiones se presentan componentes de optimización y mejora continua al mismo tiempo que se comprueba y verifican otros

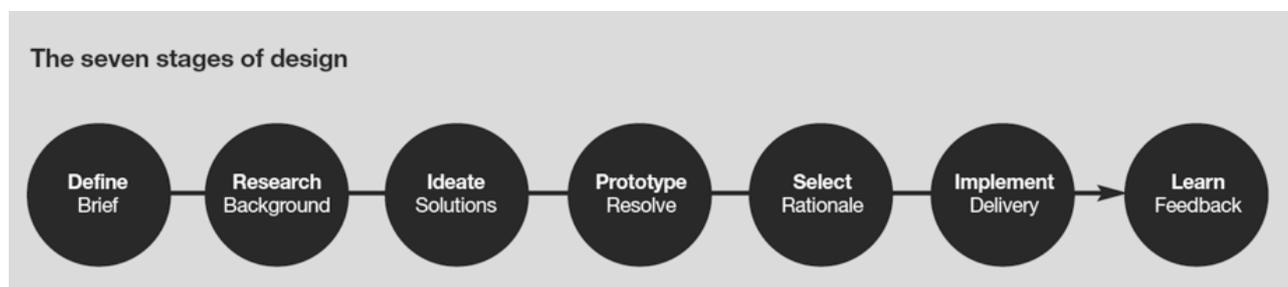


Figura 2. Propuesta de siete pasos de Ambrose y Harris.

Finalmente, el Hasso Plattner Institute (en Potsdam, Alemania) y la escuela de diseño de la Stanford University (en California), se han convertido en las voces más reconocidas y seguidas al respecto. Plantean un modelo simplificado de las etapas del proceso del Design Thinking, que inicia justamente con el desarrollo de empatía, observando a los usuarios mientras interactúan en su medio, mientras se obtiene información respecto a lo que piensan y sienten lo que nos llevará a entender qué es lo que en verdad necesitan. La interacción directa y la inmersión total señalan es de vital importancia para entender de primera mano para quién estamos diseñando y así obtener insights, es decir, entendimientos profundos de sus creencias y valores.

En la siguiente etapa del proceso, valoran altamente la perspectiva propia que incluirá una visión única del diseño pensada a la medida de las necesidades de los usuarios finales (a diferencia de lo que quieren los clientes), planteando una definición significativa del reto en cuestión lo que permitirá generar una variedad de posibilidades, en vez de simplemente delinear el problema.

En la ideación se plantean justamente alternativas radicalmente distintas que buscan ampliar el enfoque en vez de precisar con profundidad las metas. Del posible repositorio de ideas es donde se generan prototipo que requieren ser probados con los usuarios. Es importante entender que estos últimos pueden ser representaciones físicas de cualquier tipo que permitan generar una experiencia casi real, de forma rápida, económica y que permitan, en su etapa final obtener retroalimentación valiosa para replantear constantemente lo aprendido en las etapas previas. Aquí se definen con mayor claridad las soluciones e insisten en que las pruebas ayudarán a revelar que quizás no solo se obtuvieron respuestas erróneas, sino que la forma en cómo se planteó el problema fue incorrecto.

Como se mencionó anteriormente, hay que tomar en cuenta que, al no existir una autoridad central al respecto, cada quien puede interpretar el proceso de diseñar como le plazca, interpretando a su antojo la cantidad de pasos, el nivel de especialización, las relaciones entre las etapas, entre otros ajustes posibles.

Formación. Existen casos particulares que han intentado implementar esta visión en la formación y ligar este conocimiento a la educación en situaciones y con resultados muy variados. Destaca en primer lugar el libro de trabajo “Design Thinking for Educators” de la consultora IDEO quienes, pensando específicamente en las necesidades de los profesores y de las escuelas, proponen herramientas para potenciar soluciones deseables pensadas centradas en las personas, fomentando la proactividad y generando mayor eficacia en el proceso educativo. Al potenciar el carácter colaborativo y emplear la creatividad para el fortalecimiento de las propuestas, busca que se genere un ambiente de experimentación constante donde el fracaso y la iteración son componentes fundamentales.

La gran cantidad de factores que intervienen en la educación tales como los planes de estudio, los entornos físicos,

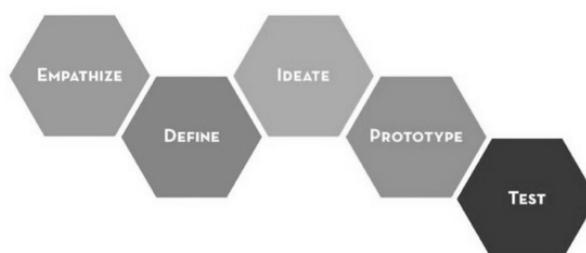


Figura 3. Proceso simplificado como se muestra en el documento de trabajo Design Thinking Bootleg de la d.school en Stanford University.

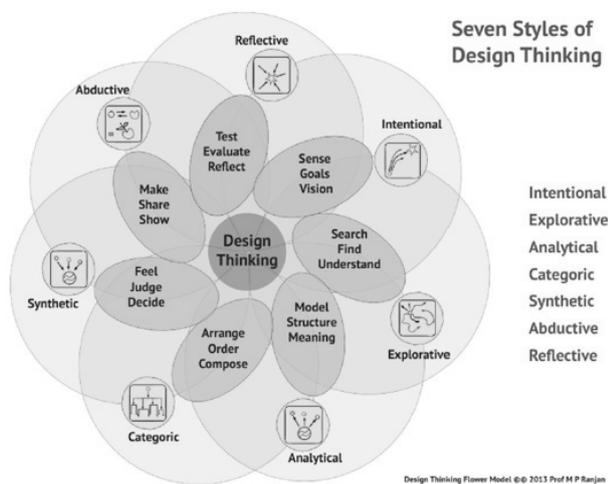


Figura 4. Modelo de flor del Design Thinking, propuesto por el profesor M.P. Ranjan (2013).

los procesos y herramientas, así como los sistemas y políticas institucionales, dan pauta para que se generen una gran cantidad de conflictos y circunstancias menos deseables. Al abordar específicamente las circunstancias en las que los educadores trabajamos, esta propuesta está pensada para abordar retos únicos.

En otro caso, Ranjan (2013) presenta una visión muy interesante que busca contrarrestar “la dominancia de la especialización vertical que desliga varias disciplinas, al centrar el énfasis en desarrollar conocimientos y capacitación hacia el interior de cada área de estudio”. Menciona a su vez que para resolver problemas reales y aprovechar oportunidades emergentes se requiere que los profesores generemos una actitud transdisciplinar, así como el desarrollo de habilidades de colaboración en los entornos universitarios. Su trabajo propone un modelo de flor donde se entrelazan y complementan distintas visiones (ver Figura 4), enriqueciendo el entorno de análisis y trabajo en un curso ofertado a los estudiantes de la Ahmedabad University en Guyarat, India dentro de un período de estudio independiente.

Por su parte, al identificar la falta de cursos que abordaran este tipo de contenidos en la Swinburne University, los autores Melles, Howard y Thompson-Whiteside (2011), revisaron precedentes de otras universidades y lograron identificar que las iniciativas que se encuentran a través de

contenidos universitarios o bien en múltiples cursos en línea, se pueden separar en dos tipos: aquellos propuestos por escuelas de ingeniería que se centran en profundizar el enfoque particular de la práctica del diseño y por otro lado las presentadas por instituciones y escuelas de negocios o administración, que promueven los beneficios de este enfoque entre públicos ajenos al diseño. A partir de ahí, desarrollaron un curso electivo de un semestre de duración que se inició de forma simultánea en Melbourne (Australia) y en Hong Kong.

Finalmente, en nuestro caso particular, en el programa de licenciatura en diseño gráfico de la Universidad de Sonora (en Hermosillo, México), también se incluye desde el 2015 una materia optativa denominada simplemente Design Thinking, que busca entre sus objetivos que el alumno sea capaz de identificar conflictos de diversa índole y sea capaz de resolver problemas específicos a través del diseño, por medio de una serie de actividades cognitivas específicas. Se busca que el estudiante sea hábil aplicando metodologías prácticas y planeando actividades para la creación de soluciones innovadoras por medio de acciones creativas; considerando factores de empatía y sustentabilidad para entender mejor su entorno competitivo y operativo.

En la práctica, el semestre se divide en dos partes principales donde la primera posee un fuerte componente teórico y sirve para homogenizar los conocimientos básicos ya que, al no estar ligada a un semestre particular ni requerir alguna materia como requisito previo, la experiencia y conocimientos de los alumnos suele diferir en gran medida. Aquí se repasan algunas herramientas fundamentales tales como el Análisis FODA, el lienzo de modelo de negocios (de Osterwalder y Pigneur), el Generador de ideas rápidas, los sombreros para pensar (de Edward de Bono) entre otras tantas como aquellas que se pueden revisar con Ellen Lupton como la asociación forzada o la matriz de marca.

Al iniciar a trabajar con este tipo de herramientas los alumnos van entendiendo que existe una variedad enorme de posibilidades de aplicación y que al trabajar de forma colaborativa (que no es necesariamente lo mismo que trabajar en equipo), es posible experimentar creativamente, planear sesiones de ideación y prototipado rápido, empiezan a diseñar soluciones personalizadas a tareas complejas, a la vez que aprenden a trabajar con un alto nivel de ambigüedad, bajo presión y con recursos limitados.

Una vez ampliado su repertorio de herramientas y su léxico conceptual, comienza la segunda etapa del curso

donde se busca que apliquen estas técnicas correctamente en tareas y situaciones reales. Se enumeran conflictos por resolver, se identifican las audiencias, aprenden a priorizar y organizar (esto con el Método Eisenhower), establecen protocolos y métodos de trabajo, se combinan, expanden y refinan ideas y se continúa de forma similar a los procesos que se plantearon arriba.

A su vez se van formando equipos donde el profesor no interviene y se sugiere que sean lo más heterogéneos posibles a partir de criterios establecidos por Kelly y Littman (2005), respecto a las posibles facetas de las personas que intervienen en la innovación.

Para terminar el semestre es necesario presentar ante un público compuesto por invitados ajenos a la universidad (que puede incluir padres de familia, prospectos de clientes, así como profesionistas y exalumnos), su problema y la posible solución a la que llegaron por medio de un escrito, en un brief de diseño perfectamente redactado, y con una exposición breve en formato de pitch con 3 minutos de duración máxima.

Este ejercicio de presentación es muchas veces el mayor reto al que se enfrentan los alumnos que, aunque pudieron haber resuelto favorablemente el problema, deben entender la importancia de comunicar efectivamente una idea y que, si son incapaces de conectar emocionalmente con una audiencia, el éxito del proyecto también se ve comprometido. Esta actividad forma parte de la modalidad de acreditación de la materia y se trabaja en varias sesiones justamente para que se demarquen claramente los objetivos, se exprese claramente la propuesta, mejorando paralelamente sus habilidades comunicativas.

Cada vez que se imparte este curso se logran identificar nuevas posibilidades, se mejoran los componentes y las presentaciones empleadas, a la vez que los proyectos se van haciendo más variados y ambiciosos. Sin duda, el enfoque propuesto por el Design Thinking, presenta una gran variedad de posibilidades en la formación de diseñadores que hasta hace poco no se habían contemplado en esquemas rígidos y tradicionales de lo que un profesionista de esta naturaleza suele hacer. Siendo sinceros, dista mucho de ser la gran herramienta de gestión e innovación que muchos pretenden que sea, pero tampoco se trata de una metodología de trabajo similar a las existentes. Aunque el planteamiento busca que se promueva y se popularice su uso, se recomienda seguir con mucha cautela y en la medi-

da de lo apropiado a nuestras latitudes y entornos culturales y socioeconómicos, la creciente cantidad de iniciativas similares que se venden como la última solución que dará respuesta a todas las preguntas del diseño. Como disciplina, considero necesario ser altamente críticos respecto a la forma en cómo hemos trabajado y pensado durante todo este tiempo, manteniendo una mentalidad abierta y sobre todo con una visión a futuro.

Lo que no enseña el Design Thinking (pero tampoco las escuelas). El autor y filósofo suizo Alain de Botton ha participado como uno de los principales promotores de la felicidad y de la inteligencia emocional con una iniciativa denominada *The school of life*. En esta suerte de escuela, se busca promover el uso práctico de la psicología, la filosofía y la cultura para mejorar nuestra vida diaria. Estos objetivos muchas veces están ligados al Design Thinking mientras se cuestionan justamente aquellos componentes indispensables para la vida pero que la formación universitaria tradicional no contempla.

Como hemos revisado, aprender a pensar de formas distintas es algo que ciertamente se promueve a través del Design Thinking, pero se podría hacer más énfasis y promover actividades específicas para: aprender a vender, saber cómo negociar, cómo manejar nuestro tiempo, cómo crear impacto, cómo iniciar un negocio, la importancia de un bagaje cultural amplio, cómo trabajar en equipo, cómo comunicarnos efectivamente, entre otras actividades de vital importancia.

Cabe destacar que la personalidad y el carácter de las personas involucradas en los proyectos determinan en gran medida el éxito que estos pueden tener. A su vez, la actitud es fundamental si se busca generar cambios profundos y transformaciones relevantes en nuestras industrias. Sin embargo, algo que no es posible enseñar es la toma de iniciativa ni tampoco a ser proactivos respecto a algo, ya que intervienen varios factores culturales en la forma en cómo solucionamos los problemas, lo exigentes que somos con los resultados, así como la calidad y el esfuerzo que estamos dispuestos a invertir en algo.

De forma similar, la ambición entendida como el “deseo ardiente de conseguir algo” (RAE, 2018), muchas veces es un componente que motiva a los miembros de los equipos de trabajo a llevar a término los proyectos y a plantear objetivos altamente exigentes. Esto va ligado a su vez, a la tolerancia que tenemos al fracaso y a la actitud que

tomamos cuando ocurre. La resiliencia presentada ante situaciones adversas y la capacidad de recuperación de los individuos (sin considerar la madurez y el profesionalismo) debe ser muy alta al trabajar en entornos ambiguos e inciertos que presentan los proyectos innovadores. Justo por eso existe toda una etapa de desarrollo de prototipos, pensada para obtener resultados previos que sean económicos, inocuos y rápidos.

Por otro lado, el sesgo emocional que presentan los individuos también puede impactar de forma negativa en las investigaciones etnográficas indispensables para generar innovación. Como profesores tenemos que hacerle saber a los estudiantes que es de vital importancia el respetar visiones distintas a las propias y que, al contrario, estas presentan oportunidades para aprender de los demás, mientras que no debemos permitir que nuestra idiosincrasia afecte la obtención de insights valiosos para el proyecto. La sensibilidad cultural también será afín a la forma en como ayudaremos a identificar y resolver problemáticas variadas y de ahí la importancia de contar con un bagaje cultural muy amplio y en constante desarrollo.

En definitiva, el Design Thinking no es capaz de enseñar autocrítica como tal, pero si puede establecer los mecanismos para cambiar de perspectiva y generar dinámicas donde se compartan experiencias y se retroalimenten de forma correcta las propuestas, lo que finalmente ayudará a mejorar las soluciones trabajando de forma colaborativa.

Conclusión. Si de verdad buscamos optimizar un proceso, mejorar una institución, diversificar modelos de negocio, desarrollar productos y servicios que generen valor, o bien, requerimos resolver una problemática específica; el Design Thinking puede ser muy útil y convertirse en un agente transformador y propulsor de la innovación. Lo que resta es ser muy críticos respecto a la generación de soluciones verdaderamente útiles en nuestro entorno, hasta dónde vale la pena transformar algo y que tan relevante es nuestro trabajo en un entorno cambiante y global.

Adicional a una serie de ideales que se procuran en los proyectos donde interviene el Design Thinking y que tienen que ver con lo económicamente viable, lo culturalmente validado, lo ecológicamente sensible e históricamente conectado; el componente más común y que más se procura es el hecho de que sea tecnológicamente posible. El desarrollo tecnológico es sin duda uno de los campos donde más obvia es su implementación ya que la obtención de

resultados medianamente distintos y genera la posibilidad de comercializar un sinfín de servicios y productos, y que el diseño solamente interviene para hacerlos altamente atractivos. En conclusión, es importante cuestionarnos si la generación de más herramientas tecnológicas de verdad genera valor y son capaces de mejorar nuestras vidas.



Figura 5. En esta viñeta de Amy Kurzweil se retoma el mito de Sísifo para hacer referencia justamente al empleo que hacemos de la tecnología para facilitarnos la vida, pero que en realidad se convierte en una solución superficial y no cuestiona la futilidad de muchas de las tareas que realizamos, no se procura una solución permanente a los problemas, ni tampoco establece los mecanismos para terminar por completo algo (en este caso quizás a través del perdón de los dioses).

Importancia de las técnicas manuales en el desarrollo cognitivo de artistas y diseñadores

Resumen. Este artículo trata sobre la Importancia de las técnicas manuales en el desarrollo cognitivo de artistas y diseñadores de ahí la relevancia de información existente respecto a la práctica de la escritura manual y a las habilidades y procesos que se desarrollan a partir de ello, lo cual involucra procesos cognitivos, así como el desarrollo de la creatividad e inteligencia.

Son importantes también las investigaciones en el campo de la neurociencia sobre el funcionamiento del cerebro lo cual ha demostrado que las habilidades manuales pueden cambiar la estructura del cerebro. Del mismo modo existen investigaciones realizadas en universidades donde se ha comprobado que la escritura manual involucra procesos cerebrales relacionados al área visual, habilidad motora y a capacidades cognitivas.

Si bien es cierto que estos procesos manuales son importantes no podemos dejar de lado la tecnología porque tiene ciertos beneficios, por ejemplo, el hecho de utilizar ambas manos en el teclado estimula las conexiones neuronales del cerebro.

En el campo educativo del diseño y arte, existe relación en función de conceptos, fundamentos, procesos creativos y de investigación. Se concluye de la información revisada



Liliana Melchor Agüero
ENSABEP
Lima, Perú

que son de suma importancia los procesos manuales en los primeros ciclos de estudio en la formación de artistas plásticos y diseñadores a los cuales se pueden incorporar en forma gradual y de acuerdo a su pertinencia los medios informáticos para el desarrollo de capacidades inherentes no solo a la profesión sino al desarrollo como persona.

Palabras claves: Escritura manual; neurociencia; procesos cognitivos; formación de diseñadores y artistas.

Introducción. Los avances tecnológicos y la rapidez en la obtención de información dieron lugar a lo que hoy se denomina sociedad del conocimiento, esta situación plantea la necesidad de generar nuevas formas de aprender, es decir de adquirir conocimiento, involucrando al campo educativo el cual debe reformular metodologías y didácticas para desarrollar capacidades que permitan la adquisición de estos conocimientos para hacer frente a las nuevas demandas de la sociedad.

Hoy en día con el avance de la tecnología digital nos imaginamos computadoras, tables, smartphones, etc. En el campo de las artes y el diseño la tecnología está ofreciendo no solo nuevas herramientas para investigar y organizar información sino nuevos instrumentos de expresión, hoy nos preguntamos qué podrían haber hecho Leonardo da Vinci o Picasso con estas herramientas.

Cuando hablamos de diseño y de artes plásticas existe el falso prejuicio que la creatividad ligada a ambas áreas está desligada de pensamientos complejos que implican la necesidad de desarrollar capacidades cognitivas de mayor nivel por lo cual se hace necesario la innovación de nuevas metodologías de enseñanza involucrando también nuevas herramientas, siendo de suma importancia las digitales.

El ordenador protagoniza nuestra rutina diaria en el ámbito personal y laboral, esta situación nos obliga a utilizar un teclado, nos estamos acostumbrando a plasmar pensamientos o ideas tecleando (whatsapp, twitter, facebook, blogs, etc.), lo que origina que nos preguntemos si la escritura a mano se está convirtiendo en una costumbre desfasada. En el caso de la formación de los artistas y diseñadores se debe evaluar la pertinencia de los procesos manuales, así como los informáticos para el desarrollo de capacidades inherentes a ellos.

Conceptos. Dewey, (2008) plantea que el conocimiento puede derivarse de una experiencia, considerando una forma genuina de experiencia la artística.

La Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología a través del Libro Blanco (2007) plantea la necesidad de relacionar arte, ciencia y tecnología, aspectos que dan mayor campo de desarrollo a la investigación en las artes plásticas

De acuerdo a Eisner, (2004), “las artes tienen un papel importante que desempeñar en el refinamiento de nuestro sistema sensorial y en el cultivo de nuestra capacidad de imaginación”.

Hernández, (2012) menciona que las experiencias formativas relacionadas con la Educación Artística, vinculadas a las Artes Plásticas se centran en las prácticas de taller.

Escritura manual. De acuerdo a la BBC Mundo últimamente existen estudios donde indican que una de cada tres personas no ha escrito a mano en los últimos seis meses. Se sabe que, en Finlandia, Estados Unidos y Alemania la enseñanza de la escritura en la escuela ya no figura en sus planes de estudio. Sin embargo el 2015 en un artículo de The Journal of Early Childhood Literacy, Laura Dinehart, profesora asociada de educación en la infancia temprana de la Universidad Internacional de Florida, afirmó que la escritura a mano ayuda a que los niños pequeños desarrollen las habilidades que necesitan para una “tarea compleja” que requiere de la coordinación de procesos cognitivos, motores y neuromusculares.

En un reciente estudio con estudiantes de nivel superior sobre toma de apuntes y su relación con su rendimiento académico se planteó las ventajas e inconvenientes derivados del uso de uno y otro método en la toma de apuntes en las aulas. Se plantearon dos condiciones experimentales: toma de notas de forma manual y de manera electrónica.

Se hallaron diferencias a favor del grupo que usó el ordenador en las tareas basadas en completar el abecedario, escribir frases y reconocer palabras anotadas previamente. Sin embargo, en la tarea de recuerdo libre los resultados reflejaron un mejor desempeño del grupo que tomó notas manualmente. Las implicaciones educativas y prácticas de estos hallazgos sugieren que el rendimiento puede mejorarse mediante el uso de notas tradicionales de papel y lápiz. (Aragón et al, 2015).

Timothy Smoker en sus estudios concuerda con Aragón y añade que manuscibir aviva la creatividad. De acuerdo a estas investigaciones se puede decir que al escribir llevamos a cabo las siguientes actividades mentales:

- Organizamos las ideas para luego plasmarlas.
- Coordinamos nuestra vista con el movimiento de nuestra mano.
- Sintetizamos nuestras ideas.

Estas investigaciones son de suma importancia para establecer la importancia en el desarrollo de capacidades no solo cognitivas sino perceptivas necesarias en la formación de un diseñador o artista plástico el cual estará dotado de mayores recursos para realizar propuestas creativas de acuerdo a un tema o un problema a ser resuelto.

La Neurociencia. Las neurociencias en la última década, con el aporte de investigaciones con imágenes cerebrales han ayudado a los neurocientíficos a entender el funcionamiento del cerebro, conocer que aprender habilidades tales como la escritura a mano y tocar un instrumento musical puede cambiar la estructura del cerebro, del mismo modo se ha descubierto que escribir utilizando sólo una pantalla táctil o el teclado puede afectar el desarrollo del cerebro, sobre todo el de los niños que están aprendiendo a leer.

El educador Marc Prensky denominó nativos digitales a quienes han crecido con las tecnologías digitales, pero debemos considerar que esta nueva generación nace con la misma estructura cerebral de quienes somos considerados inmigrantes digitales por lo tanto hay que tomar con cuidado estas definiciones para no correr el riesgo de dejar de lado procesos inherentes a la naturaleza humana y al desarrollo gradual de las diversas capacidades que se dan desde la infancia hasta la adultez.

Investigaciones realizadas en la Universidad de Stavanger (Noruega) y en la Universidad del Mediterráneo de Marsella (Francia) han analizado la reacción del cerebro cuando se escribe utilizando un teclado con las dos manos y cuando se emplea una sola mano sobre el papel. Las dos universidades han llegado a la conclusión que al escribir a mano se activan simultáneamente tres procesos cerebrales: el área visual, ya que estamos viendo lo que está en nuestro papel, la habilidad motora, porque colocamos el lápiz o bolígrafo sobre el papel y lo movemos para trazar las letras, y las capacidades cognitivas, ya que recordar la forma de cada letra requiere un tipo diferente de respuesta del cerebro.

Asimismo, se sabe que en la acción de escribir se activan funciones de los diferentes lóbulos cerebrales implicados en la acción los cuales son:

- Lóbulo frontal: que se encarga de las funciones de ra-

zonamiento y abstracción de lo que se va a escribir y de planificar la disposición en el soporte.

- Lóbulo Temporal: Discriminación gráfico fonológica, se trata de identificar cada sonido con la letra que le corresponde.
- Lóbulo Parietal: Coordinación óculo-manual para dar lugar al escrito.
- Lóbulo Occipital: Reconocimiento de las diferentes letras escritas.

Se ha descubierto también que la escritura manual constituye un ejercicio mental, que estimula constantemente el desarrollo de conexiones neuronales las cuales son necesarias para que un nuevo conocimiento ancle en una anterior, asimismo contribuye a la autorregulación, la autodisciplina, la voluntad y la perseverancia.

Es así que la neurociencia ha demostrado que escribir a mano contribuye a la expansión cerebral y a impulsar la inteligencia.

Desarrollo Cognitivo a través de la escritura a mano y con el teclado.

Investigaciones realizadas en la Universidad de Stavanger (Noruega) y en la Universidad del Mediterráneo de Marsella (Francia) han analizado la reacción del cerebro cuando se escribe utilizando un teclado con las dos manos y cuando se emplea una sola mano sobre el papel. Las dos universidades han llegado a la conclusión que al escribir a mano se activan simultáneamente tres procesos cerebrales: el área visual, ya que estamos viendo lo que está en nuestro papel, la habilidad motora, porque colocamos el lápiz o bolígrafo sobre el papel y lo movemos para trazar las letras, y las capacidades cognitivas, ya que recordar la forma de cada letra requiere un tipo diferente de respuesta del cerebro. La escritura es un reflejo de la actividad cognitiva de cada persona, la escritura manual nos da información personal de cada uno lo mismo sucede cuando dibujamos, ya que estos actos implican poner en marcha tres procesos:

- Percepción: proceso a través del cual se capta los estímulos necesarios, como las características del soporte sobre el que se va a escribir como el color y la textura, las herramientas para escribir que van desde un lápiz cuyo recorrido es más lento o un plumón o bolígrafo con los cuales la escritura es más rápida así como el orden sobre lo que hay que escribir.
- Decisión: proceso mediante el cual se decide y planifica lo que se va a escribir.
- Ejecución: proceso que implica la coordinación para dar salida al texto escrito.

Resonancias de cerebros adultos en funcionamiento muestran una red característica del cerebro que se activa al leer e incluye áreas que se relacionan con procesos motores. Esto sugirió a los científicos que el proceso cognitivo de lectura podría estar conectado con el proceso motriz de la formación de letras.

Si bien hemos visto las ventajas de la escritura a mano, debemos ver también qué beneficios puede ofrecer en niños el teclado de una computadora.

De acuerdo a la Dra. Berninger utilizar el teclado del computador en niños con el objetivo de que aprendan a escribir, y sobre todo aprender a localizar la posición de las letras en él sin ver las teclas, podría sacar ventaja de los filamentos que están interconectados en el cerebro, pues a diferencia de la escritura a mano los niños usarán ambas extremidades para teclear.

En este sentido, el equipo de Smoker señala que “la pantalla táctil con lápiz óptico pueden ser una forma de mitigar la pérdida de memoria”. El estudio anima a incentivar una cultura del esfuerzo, así como a hacer uso de un método combinado que camine entre la eficiencia de la informática moderna y las ventajas de la escritura manual.

En el campo de las artes plásticas y el diseño el estudiante que ingresa al primer ciclo tiene que empezar a aprender un nuevo lenguaje que es el visual tiene que empezar a desarrollar su capacidad perceptiva es por esta razón que las investigaciones y estudios dentro del campo científico a través de la neurociencia sirven para reforzar la certeza que uno como docente a través de los años considera pertinente la gradualidad de procesos de aprendizaje de cada estudiante que inicia a través del dibujo del conocimiento del color de los principios compositivos que debe realizar en forma manual.

Formación de diseñadores y artistas. La informática está involucrada en planes curriculares desde los primeros años de estudio tanto a nivel escolar como en formación superior, por esta razón la importancia de las investigaciones y estudios que existe acerca del aprendizaje manual y como estos procesos manuales son necesarios para el desarrollo de capacidades necesarias en su formación.

Acaso (2009) utiliza de forma metafórica el término la educación artística no son manualidades refiriéndose a manualidades a los procesos de creación que se acometen

con las manos reconociendo que son parte de la formación artística, considerando que no deben de ser el grueso de las prácticas que se llevan a cabo. Afirmar también que hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no solo con los manuales, enseñar a ver y a hacer con la cabeza y con las manos y no solo enseñar a hacer con las manos.

Einsner (2004), afirmaba que “las artes tienen un papel importante que desempeñar en el refinamiento de nuestro sistema sensorial y en el cultivo de nuestra capacidad de imaginación”. Para la educación en artes plásticas ha ido evolucionando de acuerdo a los cambios de paradigmas, estilo o filosofía de la enseñanza a otro distinto, lo que denomina procesos de revoluciones cíclicas.

En nuestro medio existe una controversia en relación a los procesos y herramientas a ser utilizadas para el desarrollo de capacidades cognitivas necesarias para desenvolverse con éxito en el campo de las artes y el diseño, en el año 1982 se introducen las computadoras en nuestro país para luego irse incorporando al medio educativo como una herramienta útil y necesaria en la formación de los estudiantes, sobre todo en especialidades como el diseño y las artes plásticas.

Es así que en la enseñanza de las artes plásticas en algunas instituciones de formación artística se prioricen conceptos, estilos artísticos o contextos lo cual no estaría mal, pero estos son aplicados desde los primeros ciclos sin tomar en cuenta lo heterogéneo del estudiantado, sin considerar su desarrollo cognitivo y perceptivo.

Las experiencias e investigaciones revisadas deben tenerse en cuenta en la enseñanza del arte y el diseño, el estudiante de los primeros ciclos necesita articular los conceptos relacionados a dichos campos pues lo realizado a mano da posibilidades de ir activando el cerebro, la vista y la capacidad motora ahí radica su importancia, la articulación de la mano con las neuronas del cerebro es de suma importancia, ese desarrollo cognitivo y perceptivo se verá incrementado en los primeros ciclos de estudio de forma más potente que el hecho de coger un mouse o un teclado con esto no se desconoce la importancia de un ordenador, esta herramienta que puede complementar su proceso de aprendizaje como por ejemplo inicialmente un portafolio en el cual se archive imágenes y a través de un programa como el power point y pueda hacer un análisis de sus

dibujos, utilizar las herramientas del mismo para revisar estructuras así como recopilar información visual o sonora relacionada al tema.

Se ha demostrado las ventajas de la utilización de la mano en la escritura, en el dibujo existe un grado mayor de dificultad lograr plasmar en un plano bidimensional una imagen tridimensional, lograr entender por ejemplo el efecto de la luz sobre los objetos de acuerdo a la dirección de donde provenga y luego tener la capacidad de crear y decidir de dónde viene esa fuente de luz y como es su comportamiento cuando incide sobre el objeto creado, valorando las características del mismo como texturas, transparencias, calidades.

Conclusiones. Podemos inferir que son importantes los procesos manuales para el desarrollo cognitivo, la memoria y la creatividad porque a través de esta práctica se realizan las actividades mentales de organizar, coordinar y sintetizar ideas.

Los estudios del campo de las neurociencias sobre el funcionamiento del cerebro y los procesos manuales determinan que se activan funciones de los lóbulos frontales, temporal parietal y occipital. Estableciéndose también el desarrollo de conexiones neuronales necesarias para la adquisición de nuevos conocimientos.

Investigaciones realizadas en universidades analizando la reacción del cerebro cuando se escribe se activan simultáneamente tres procesos el área visual, la habilidad motora y las capacidades cognitivas

El teclado del computador al requerir la utilización de las dos manos puede desarrollar la interconexión de filamentos en el cerebro.

En la formación de un diseñador o artista se necesita de un desarrollo cognitivo y perceptivo por lo tanto al inicio son necesarios los procesos manuales a los cuales se pueden ir articulando los medios informáticos en forma gradual hasta llegar a la utilización de la computadora con programas de diseño o un tablero digital.

Se considera importante un proceso gradual de desarrollo cognitivo y perceptivo, no podemos exigir o forzar a un niño a que camine si aún no puede girar, arrastrarse, gatear y luego sostenerse sobre sus piernas y caminar, con esto trato de decir que cada etapa de cualquier desarrollo tiene procesos que requieren tiempo, el compromiso de cada educador está en determinar estructuras y sistematizar estos procesos que vayan de lo sencillo hasta lo complejo valo-

rando y reconociendo las capacidades y niveles cognitivos y perceptivos de cada uno de sus estudiantes.

Los avances en el campo de las neurociencias son de potencial interés para los educadores sobre todo la información referente a procesos del cerebro en el adolescente y la plasticidad continua del cerebro a lo largo de la vida. Podemos inferir que en la formación de un diseñador o artista se necesita de un desarrollo cognitivo y perceptivo por lo tanto al inicio son necesarios los procesos manuales a los cuales se pueden ir articulando los medios informáticos en forma gradual hasta llegar a la utilización de la computadora con programas de diseño o un tablero digital.

• Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid. Ed. Catarata.

• Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. España; Ediciones Paidós

• Efland, A., Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). *La Educación en el arte posmoderno*. Barcelona. Editorial Paidós.

• Howard, P. (2010). *Investigación neuroeducativa*. Madrid. Editorial la Muralla.

• Aragón, E., Delgado, C. y otros. (2016). *Análisis comparativo entre escritura manual y electrónica en la toma de apuntes de estudiantes universitarios*. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/29618/2/c4810es.pdf>

• Daud, M., (2017). *Los beneficios de escribir a mano*. Recuperado de: <https://es.aleteia.org/2017/04/04/los-beneficios-de-escribir-a-mano/>

• BBC NEWS/Mundo. (2016). *Por qué es mejor que sigamos escribiendo a mano*. España Lima. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/01/160125_escribir_a_mano_cerebro_finde_dv

• Fundación Española para la Ciencia y Tecnología. (2007). *Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado Español*. Recuperado de http://www.gridspinoza.net/sites/gridspinoza.net/files/Libro_Blanco_FECYT_0.pdf.

• Rodríguez, C., (2015). *Sistema neuroescritural: El cerebro y la escritura*. Recuperado de: <https://educayaprende.com/sistema-neuroescritural-la-escritura-para-impulsar-la-inteligencia/>

Una imprenta como espacio para las transformaciones de una profesión. Imprenta Madero

Resumen. El diseño gráfico está inmerso en las transformaciones tecnológicas como profesión creativa, requiere de habilidades y capacidades para comunicar visualmente una amplia gama de valores sociales, comerciales, políticos y culturales. Esta profesión ha tenido modificaciones radicales, incluso desde su reconocimiento como profesión, surgiendo primeramente como un oficio vinculado a las imprentas, o como el arte de trabajos publicitarios, y que con el paso del tiempo se ha ido diversificando y expandiendo en su mercado, resultado también de constantes cambios tecnológicos utilizados para su producción. La imprenta Madero, que existió en México, es una pieza clave que permite revisar en el surgimiento, crecimiento y cierre de una empresa, el trabajo de diseño, como una de sus fortalezas, distinguiéndola de muchas otras y evidenciando las modificaciones que una organización tuvo de forma drástica, dando cuenta de los procesos y equipos adquiridos, la sustitución o desplazamiento de sus actores y sus trayectorias. Esta investigación da revisión a ello en seguimiento a los aprendizajes y saberes en el uso de diversas herramientas para su trabajo, tanto de la gente de oficio, los clientes, directivos y por su puesto los ahí reconocidos como diseñadores, dilucidando en un periodo de poco más de cuarenta años la incidencia de la tecnología y las formas de organizarse en una empresa pionera, que se posicionó cómo una de las más importantes de México.



Mónica Susana De La Barrera Medina
Universidad Autónoma de Aguascalientes
Aguascalientes, México

Palabras clave:

Transformaciones
Diseño
Tecnología
Aprendizajes y saberes.

Abstract. Graphic design is immersed in technological transformations as a creative profession, requires skills and abilities to visually communicate a wide range of social, commercial, political and cultural values. This profession has had radical modifications, even since its recognition as a profession, arising first as a trade linked to the printing press, or as the art of advertising work, and that over time has been diversifying and expanding in its market, result also of constant technological changes used for its production. The Madero press, which existed in Mexico, is a key element that allows us to review the emergence, growth and closure of a company, the design work, as one of its strengths, distinguishing it from many others and demonstrating the modifications that an organization had drastically, accounting for the processes and equipment acquired, the replacement or displacement of its actors and their trajectories. This research gives revision to it in pursuit of learning and knowledge in the use of various tools for their work, both of the people of trade, clients, managers and of course those recognized as designers, elucidating in a period of little more than forty years the incidence of technology and ways to organize in a pioneer company, which was positioned as one of the most important in Mexico.

Keywords:

Transformations
Design
Technology
Learning and knowledge.

Una imprenta pionera. La Imprenta Madero (IM) tiene una trayectoria que proviene primeramente de la afamada Librería Madero, que surge en 1945 por dos exiliados españoles, Tomás Espresate Pons y su amigo Enrique Naval Delgrés. Cuando requieren imprimir algunos textos y propaganda para la venta de los libros, aceptan la propuesta de Pepe Azorin, amigo del hijo de don Tomás Espresate, Francisco Espresate Xirau (Quico), y adquieren una máquina para las impresiones de la librería que Azorin manejaba y que pertenecía a la empresa donde laboraba. Surge entonces en 1951 los Talleres Gráficos de la Librería Madero (TGLM), de la que fue encargado de

taller a los veintiún años Pepe Azorin. El primer sistema de impresión usado fue la Tipografía, una prensa Miller de segunda mano, adquirida por veinte mil pesos, para lo cual don Tomás Espresate hipotecó su casa, obteniendo un crédito a pagar en diez o quince años, préstamo que, sin embargo, como explicó Pepe Azorin, se pagó en solo tres. Esto permitió adquirir posteriormente un Linotipo en 1953, aplicando técnicas innovadoras en la impresión y manteniendo el uso de la Tipografía, introduciendo en 1961 el Rotograbado, y es a partir de 1965 que se le nombra Imprenta Madero (IM) por cuestiones administrativas.

Al respecto y para considerar su crecimiento, es fundamental decir que la situación del país por un lado atravesaba la bonanza del desarrollo estabilizador, así como grandes proyectos y clientes que la imprenta tuvo, cómo el Boletín de la Embajada de la Unión Soviética, una revista mensual realizada en México en su versión en español para la URSS, que comenzó a imprimirse a finales de 1951 y que dejó de editarse en la IM hasta 1983, poco más de treinta años con un cliente externo, proyecto conseguido por Enrique Naval Delgrés debido a sus relaciones como representante del Gobierno de la República.

Diseñadores con expertos impresores. Vicente Rojo fue el primer diseñador que se integró como tal, asesorando primeramente los trabajos de la imprenta y más tarde, incorporándose a esta, ya que en sus inicios acudía a la imprenta para dar revisión a proyectos de sus clientes como la UNAM e INBA desde 1954, destacando que en esta imprenta: “el trabajo era muy serio y puntual, permitía entregar a tiempo los proyectos y nunca quedar mal”. Por solicitud de los dueños Rojo se incorpora a la empresa, pero más tarde lo hace por conveniencia propia, por lo que en 1961 se le nombró director artístico de la IM. Sin embargo y como él mismo lo explicó, nunca formó parte de la nómina, pues se le pagó de forma independiente, tampoco llegó a tener un horario fijo cómo todos los demás, aunque él asistía diariamente y nunca tuvo que checar, cosa que sí tuvieron que hacer el resto de los diseñadores.

Por solicitud de Rojo, hubo necesidad de incorporar poco a poco ayudantes en el área de diseño, dada la extensa carga de trabajo. Los diseñadores formaron parte de la imprenta como cualquier otro empleado, checando en horarios definidos, y trabajando en todos los proyectos de la imprenta. Se iniciaban labores a las 7:30, checando su entrada con tolerancia de hasta 15 minutos, teniendo un horario de salida a las 3:00 PM., y sábados hasta la 1:30 PM. Cada uno

fue aprendiendo lo que en la imprenta se hacía. Algunos se integraron con experiencia por proyectos de clientes que llevaron a imprimir a la IM.

Los primeros diseñadores que colaboraron con Vicente Rojo, fueron Adolfo Falcón y Marco Antonio Valdivia, entre 1968 y 1969. Rojo sabía que la mayoría de los asistentes eran solo aficionados, que tenían conocimiento del trabajo haciendo ilustraciones, dibujos y algunas propuestas en portadas de libros o revistas, pero que muy pocos conocían lo que realmente se hacía dentro de una imprenta, pues la mayoría, como describe Rojo, tenía problemas para el armado y compaginado de los pliegos, y no estaban nada familiarizados con el trabajo, puesto que “si no se ha hecho alguna vez el trabajo en la imprenta, no se conoce bien a bien lo que sucede entre la propuesta y el trabajo final ya impreso”.

En su mayoría los diseñadores entrevistados, coincidieron en que mucho de lo que aprendieron fue observando el trabajo de Rojo y a través del contacto con la gente de oficio en la imprenta, muchos de ellos expertos en los oficios de impresión que conocían los procesos y que llegaron a tener empatía con los diseñadores, ya que en todo caso la gente de oficio era la más capacitada y experta en su área.

Sin embargo, poco a poco lograron la confianza y respeto de los “maestros de taller”, pues al ser más jóvenes los diseñadores y algunos con más estudios, significaron también una competencia. Una de las primeras mujeres diseñadoras fue Peggy Espinoza, quien en un principio luchó por mantener su lugar y dejar de ser molestada por operarios, ya que las imprentas no era común recibir instrucciones de una mujer, como llegó a suceder con el área de diseño donde se realizaban propuestas y se mandaban a producción. Como ella lo detalló, fue el mismo Azorin quien intercedió para que fuera respetada y tomada en cuenta por la gente de taller en instrucciones específicas de diseño.

La modalidad para los diseñadores fue trabajar en un área cercana a los clientes, con mesas, restiradores y herramientas de dibujo, donde cada proyecto podía tener propuestas que se colocaban en paredes en las que todos podían ver lo que se hacía. Los procesos de impresión llevaban tanto tiempo, que el diseño debía resolverse de inmediato para alcanzar a entregarlo a la etapa siguiente. Por lo general al inicio, los formatos ya estaban resueltos con diseños de Rojo, a los que solamente se cambiaban los textos o portadas. Sin embargo, en la inclusión de más diseñadores,

el trabajo quedó en manos de los más expertos, cómo lo detalló Rojo: “Cuando vi el talento que tenían López Castro y Montalvo, y que eran buenos cartelistas, yo dejé de hacer ese trabajo y me encargué solo de los libros y de las portadas.”

Innovación y clúster empresarial. La presencia de José Azorin no solo fue como gerente y visionario en la adquisición de equipo, personal, materiales y elección de proyectos, sino que daba seguimiento a todos los empleados desde su oficina, con una visión casi “panóptica”, verificando que cada uno estuviera realizando su trabajo. De ahí que muchos diseñadores y operarios comentaran que le temían, por su carácter y exaltación constante, en un ambiente de trabajo ordenado y bien organizado. Cosa que también significó una gran diferencia con otras imprentas.

Por otra parte y como se sabe, la Editorial ERA, se funda en 1960, distinguida por sus publicaciones sociales y políticas. Por tanto, a esta imprenta llegaron diversos personajes, unos por la amistad y reconocimiento hacía Vicente Rojo o hacia la familia Espresate, generado desde sus inicios con su trabajo en instituciones culturales; otros por su afinidad con la editorial ERA, entre autores que iniciaban su camino como Carlos Monsiváis, José Emilio Pacheco, Gabriel García Márquez, y otros escritores, artistas e intelectuales.

Es así que los proyectos que la IM continuó realizando, fueron parte importante de su distinción. Por un lado, la inclusión de Vicente Rojo y sus relaciones, por otra la Editorial ERA y finalmente la misma IM y sus antecedentes cómo librería y punto de encuentro del exilio español, lo que favoreció un ambiente de prestigio y de innovación, capital colaborativo, que de acuerdo a Owen-Smith (1999) provee de más y mejores recursos, abriendo la posibilidad de combinar ideas, gente y recursos en nuevas formas, alentando la diversidad y atrayendo a más gente creativa y talentosa, dando lugar a la mejora en colaboración innovadora (Florida, Cushing y Gates, 2002), vinculada en redes de innovación que constituyen la base del capital social (Casas, 2004). En un mismo lugar se leía, se revisaba, se diseñaba y se producían las publicaciones. De ahí un espacio único, que por su puesto ninguna otra imprenta tenía.

La imprenta tuvo diversas innovaciones, como cuando el desabastecimiento del papel corsican de importación en 1960, papel emblemático de la imprenta, tuvo lugar durante el periodo de proteccionismo comercial. En este caso se almacenó de forma anticipada en la imprenta, pero

al dejar de abastecerlo, se mandó a hacer papel especial, maquilado en la antigua fábrica de Loreto y Peña Pobre, que a solicitud de Vicente Rojo se pudo conseguir y con ello continuar con la calidad que se requería. También se mandó a fabricar un papel de 90 gramos llamado litografía, que se fabricaba en cantidades de cinco toneladas.

Otro proceso de innovación en la imprenta, surgió cuando Carlos Franco Puga, el fotógrafo (entonces jefe de fotografía), comenzó a hacer uso de altos contrastes en 1962 para resolver fotografías en trama. Azorin afirmó que esto se logró en la imprenta mucho antes que Kodak lo patentara. Esta innovación se da a raíz de que se trabajara en la imprenta diversas pruebas, ajustando luces y sombras en una imagen, que en un principio simplificó la corrección a detalle, y más tarde permitirían usar imágenes en plasta para recortar fondos y colocar otras texturas en su lugar, casi a modo de ilustraciones, facilitando su delineado y permitiendo el reconocimiento de formas, como en rostros o imágenes muy detalladas, que prácticamente surgieron de un error, pero que para las portadas de libros, daban una característica impactante con colores sobre el papel.

Por otra parte también se da lugar a los Barridos de color, en los que primeramente Vicente Rojo dijo haberlos observado en los carteles de toros y de luchas que en las calles llegó a ver, que desde su llegada a México reconoció como algo que llamaba su atención. Esta técnica era recurrente en impresiones de baja calidad, como se menciona, en carteles de eventos deportivos populares, por eso se imprimía en papeles baratos, pero los TGLM lo retomaron haciendo pruebas a través del conocimiento sintético (Asheim: 2007), mezclando las tintas para causar efectos de color como en degradados. Este trabajo lo depuró Roberto Muñoz, un operario maestro de taller que se hizo especialista en color, perfeccionando la técnica, ya que si el tiro de impresión pasaba de 3 mil ejemplares, se lavaban los rodillos entintadores, viendo que las hojas impresas ninguna era igual a la anterior o posterior, por ello no se pudo igualar y la gente creía que se hacía selección de color.

La demanda de trabajo y algunas veces el desabastecimiento de materiales, fomentaron que la IM llegara a tener sub empresas, es decir, buena parte de lo que se mandaba a hacer por fuera se estableció dentro de la empresa, cómo realizar su propia fotocomposición con Magnetipo, surgida en 1968 y que permitía captura de textos en cintas magnéticas con las primeras máquinas IBM. Posteriormente Multiarte, surgida en 1975 y dedicada a serigrafía

y reproducción de obras de arte de Vicente Rojo, José Luis Cuevas, Figueroa, entre otros artistas, quienes a cambio de sus reproducciones para venta y difusión, dejaban a la IM algunas como pago. Magnecolor, que abre en 1980 para dedicarse exclusivamente a la selección de color para mejorar la calidad en impresiones en offset. Ediciones Arte Múltiple que abre en 1982 y se dedicó a la comercialización de Multiarte, para finalmente conformar el Grupo Madero, llamado así desde 1978.

Estas sub empresas permitieron concentrar el trabajo por áreas, brindando trabajo especializado y de colaboración entre ellas, creando nuevas sociedades que benefician a la IM, fortaleciéndose y ofreciendo todo en un mismo espacio, con calidad y tiempos reducidos en su producción, que la distingue de todas las demás imprentas. Se integra una suerte de consorcio o clúster, que económicamente desarrolló actividades independientes, pero que conjuntamente permitió elevar un poder monopolista y ser más competitivos al mercado.

Los diseñadores, a pesar de que se creía lo contrario, se les pagaba muy poco, pero permanecían en la imprenta por el ambiente de trabajo favorable, del que cada proyecto y cliente, dejaba en ellos conocimientos invaluable, pues la adquisición constante de nuevos equipos y el flujo económico, permitían tener en ese momento lo más innovador. A solicitud de Rojo, se les comenzó a dar crédito en las impresiones a los diseñadores, incluyendo su nombre en los trabajos que realizaron, esto sucedió entre 1980 y 1981.

Los operarios consideraban que estar en esta imprenta era como un sueño, porque llegaron a tener hasta su propio sindicato y prestaciones superiores. Por tanto los diseñadores, cuyo prestigio para entonces les permitía ser reconocidos por los clientes de la IM, comenzaron a trabajar por su cuenta, en una modalidad de outsourcing que les dejaba en contacto con la IM, con sus propios horarios y pagándose el diseño de forma independiente.

De este modo cada uno de los diseñadores logró hacerse de clientes, que ya consideraban al diseño como algo fundamental en sus proyectos impresos, ya no solo la calidad de impresión, sino la forma en que las portadas, carteles, programas y otros, impactaban con su propia identidad. Una suerte de organización abierta, donde permanentemente los diseñadores se encontraron en contacto con el ambiente externo a través de los clientes e intelectuales, interactuando e informándose para la toma de decisiones

en cuanto al diseño a realizar, mejorando, cambiando y creando nuevas propuestas, manteniendo el aprendizaje y vigencia de la organización, es decir, se fortaleció con ello a la empresa y a su vez, los diseñadores estuvieron siempre actualizados con su entorno.

Esto provocó un proceso de aprendizaje nuevo, y a la vez económicamente útil, como el resultado de las externalidades positivas de la innovación, estimulando un sticky knowledge o conocimiento pegajoso (Asheim e Isaksen, 2002), derivado de la interacción social y las conexiones interpersonales, normalmente basadas en una base de conocimiento sintético, integrado por la combinación del lugar, las personas con experiencia, habilidades y conocimientos tácitos de la gente de oficio. En la medida de lo posible, los diseñadores que ya no trabajaban en la imprenta, continuaron llevando sus proyectos a este lugar, pues como se sabe, era un lugar caro.

A modo de cierre. Lo que se decía sobre la IM sobrepasó expectativas en la investigación, ya que los procedimientos e implementación de tecnología que en ella se establecieron, fueron de lo más avanzado en su época, pasando de lo manual a lo digital, adquiriendo siempre lo más innovador, estando a la vanguardia en equipos y materiales. La capacidad de innovación dentro de la imprenta derivó del impulso tecnológico y de las personas que en ella trabajaron, todas dirigidas por un interesado empresario y un director en el área de diseño. De alguna forma Azorin y Rojo, ambos exiliados, respetaron sus trabajos, cada uno en su visión clara de calidad, posibilitando una fórmula de trabajo ideal en la que se tiene todo y se hace tal como se planea, teniendo en un mismo espacio de trabajo a la editorial, a los correctores, al impresor, a los diseñadores, a los artistas e incluso a los autores de las publicaciones.

La empresa ofreció crecimiento a quienes en ella laboraron, en uno cierto periodo participaron más de ochenta trabajadores en distintas áreas. Para algunos el desarrollo fue en cuanto conocimiento y relaciones, para pocos en lo económico. Sin embargo se dieron en ella muchas aportaciones, fortalezas en la interacción por todas las personas que provocaron un proceso de aprendizaje nuevo, resultado de las externalidades positivas de la innovación, los proyectos, la combinación del lugar, las personas con experiencia, habilidades y conocimientos tácitos de la gente de oficio. La gente sabía que en esta imprenta se podían hacer proyectos con calidad, pero desconocían que en ella se aprendía de la experiencia del otro, en un ambiente innovador, a través

de la observación, “aprendiendo sobre la marcha” (learning-by-doing), aprovechando las relaciones que dejaron por su puesto muy buenos proyectos, por tanto generando conocimiento y recursos de inversión.

Para el diseñador gráfico el capital colaborativo fue fundamental, pues aprovechó la colaboración que dio lugar a la Innovación (Florida, Cushing y Gates, 2002), y la base del capital social (Casas, 2004), de tal forma que muchos de los diseñadores ex-Imprenta Madero, aún trabajan para clientes que tuvieron en esa época, conservando su prestigio como tales, gracias a la calidad que continúan haciendo día a día con su trabajo de diseño.

La pregunta de siempre fue, ¿Por qué cerró la IM?, y al respecto tras la investigación solo puedo decir que fueron diversos factores. El primero de ellos es que como se puede observar, prácticamente la imprenta, cuya inversión inicial fue de otros interesados, quedó en manos de un solo director, qué dicho por algunos de los trabajadores, significó grandes discusiones escuchadas a lo lejos, en las que se asumía un rompimiento de una primera sociedad. Por su parte, Azorín expresó que estaba cansado y decidió vender la IM a interesados que pretendían hacer crecer más la empresa. Azorin pensó que se daría continuidad a la calidad que logró durante muchos años, sin embargo no fue así y él lo reconoció como “un gran error”. Muchos de los trabajadores que formaron parte de esta empresa, se quedaron con los nuevos dueños, pero no hubo un liderazgo que guiara a la empresa. Para esta época el desplazamiento de personas aumentó con la llegada de la computadora, nuevos equipos que debían ser atendidos por personas que inicialmente fueron los operarios, pero no todos estuvieron de acuerdo con el uso de otras tecnologías.

En todo caso los diseñadores comenzaron a trabajar por su cuenta desde muchos años antes del cierre de la imprenta. Rojo ya no formaba parte de la IM, se dedicó al trabajo artístico porque tuvo diversas becas, que le definitivamente le redituaban más que el diseño. Por otro lado, la situación del país económicamente también fue otra, recordemos que la bonanza económica en México ya había desaparecido desde finales de los setentas, prácticamente los ochentas marcaron una gran crisis e inflación. Proyectos importantes que tuvo desde sus inicios la IM, como la revista de la URSS, quien fuera una potencia mundial, se dejaron de publicar desde 1983. Podría decirse que la fórmula completa que le dio fuerza a esta empresa, ya no fue la misma.

- Asheim, B. (2007). *Sistemas regionales de innovación y bases del conocimiento diferenciadas: un marco teórico analítico*. En: Buesa, M. (Coord.), *Sistemas regionales de innovación: nuevas formas de análisis y medición*. Madrid: Funcas.
- Asheim Björn T (2012), "Innovating: creativity, innovation and the role of cities in the globalizing knowledge economy" en Tan Yigitcanlar, Kostas Metaxiotis y Francisco Javier Carrillo (Eds.), *Building Prosperous Knowledge Cities: Policies, Plans and Metrics*, Massachusetts, Estados Unidos, Edward Elgar, pp. 3-23.
- Asheim, B. T. and Isaksen, A. (2002) 'Regional innovation systems: the integration of local "sticky" and global "ubiquitous" knowledge', *Journal of Technology Transfer* 27: pp. 77-86.
- Casas, Rosalba, J. Dettmer y J. Sampere (2004). "El proyecto "Redes de conocimiento y aprendizaje interactivo: el papel del capital social en el desarrollo regional y/o local"". Notas para una reflexión conceptual y definición de una propuesta analítica. Documento interno de trabajo.
- De La Barrera Medina, Mónica. (2014). *El diseño gráfico, transformaciones tecnológicas de una profesión creativa (Tesis doctoral)*. Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.
- Florida, Robert., Cushing, Richard and Gates, Gary (2002) *When Social Capital Stifles Innovation*, *Harvard business review*, Vol. 80, N° 8, 2002
- Florida, Richard (2002) *The rise of creative class*, Basic Books, Cambridge
- Howe, J. (2006a) 'The rise of crowdsourcing', *Wired*, vol. 14, no. 6. [Online] Available at: <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> (March 2009).
- Howe, J. (2006b) "Pure, unadulterated (and scalable) crowdsourcing", *Crowdsourcing: Tracking the Rise of the Amateur*, 15 June [Online] disponible en: http://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/pure_unadultera.html (March 2009).
- Estellés, Enrique (2013). *Relación entre el crowdsourcing y la inteligencia colectiva: el caso de los sistemas de etiquetado social*. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de organización de empresas.
- Gayané T., Lucila (2007). *Reflexiones sobre una Antropología Nativa*. Amnis. Publicado el 01 septiembre 2007, consultado el 14 septiembre 2015. URL : <http://amnis.revues.org/809> ; DOI : 10.4000/amnis.809
- Video
- Meléndez, Eréndira. (2009) *Imprenta Madero, La fábrica de Objetos para leer*. Cenidap. Fundación Max Aub. Fondos documentales. Disponible también en YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=CqZ3Mw8-AxI>
- Fuentes orales / todas las entrevistas realizadas por Mónica de la Barrera Medina:
- Almeida, Herrera Luis. Entrevistas 20 y 29 de febrero, 11 de julio, 2 de octubre (2012). Arquitecto-Diseñador. Ciudad de México.
- Azorin, José. Entrevistas 6, 14, 20 y 27 diciembre (2012), así como 16 enero, 13 y 20 de febrero (2013). Empresario. Fallecido en abril 2013. Ciudad de México.
- Espinoza, Peggy. Entrevista en línea, 7 de Agosto (2012). Diseñadora editora y directora de Petra Ediciones. Guadalajara, Jalisco.
- González, Antonio, Entrevistas 22 de agosto, 6 noviembre (2012). Impresor formador y cajista en la IM.
- López Castro Rafael. Entrevistas 23 enero, 12 febrero, 1 de marzo y 12 de marzo (2012). Diseñador-Ilustrador. Ciudad de México.
- Montalvo, Germán, Entrevista 25 junio (2013). Diseñador. Puebla.
- Rojo, Vicente. Entrevista 11 de septiembre (2012). Diseñador

Técnicas y tradiciones en lo nuevo. “La tradición artística como pilar de las nuevas tecnologías”

Introducción. El arte ha evolucionado hasta límites insospechados. Hoy más que nunca las técnicas y las tecnologías son utilizadas en las nuevas expresiones artísticas, así mismo, también ha creado una brecha entre el arte tradicional y el contemporáneo. En estas líneas resaltaremos algunos de los pormenores de la ejecución técnica y tecnológica en los diferentes campos del arte y el diseño dentro del contexto educativo. La tecnología actual crea productos que aparentemente no requieren principios o bases tradicionales, sin embargo, estamos seguros que poseer bases o principios desde lo “tradicional” hacen que el estudiante adquiera una visión mucho más amplia y profunda; desarrolla soluciones prácticas y adquiere un alto grado de sensibilidad al momento de la creación, mejora la distribución del tiempo en sus procesos, lo cual se ve reflejado en las nuevas propuestas.

La tradición artística es vasta y compleja, pero a la vez fácil de reproducir y comprender. Todo nace de la prueba y error, con esto entendemos la causa y el efecto de algo, o del todo. La tecnología se soporta de la ciencia, el hecho es que el hombre empezó a construir objetos y utensilios básicos, los cuales fue mejorando y modificando con el pasar del tiempo hasta convertirlos en la tecnología que hoy conocemos. El arte por otro lado, siempre sirvió para plasmar ideas, comunicar, expresar y generar reflexión



Patt Monroy
ENSABEP
Lima, Perú

sobre las cosas y el mismo hombre; Leonardo Da Vinci, uno de los genios más destacados de la historia del arte nos hace pensar con una frase “He estado impresionado con la urgencia del hacer. Saber no es suficiente; debemos aplicar. Estar dispuesto no es suficiente; debemos hacer”, en resumidas cuentas Leonardo, no solo utilizó el arte para desarrollar una forma de tecnología, sino también para contarnos una historia, hablarnos de un tiempo y hacernos pensar sobre la naturaleza. Desde esta premisa hasta nuestros días, el artista sigue buscando por diferentes medios que decir, que plantear, que crear y hasta que destruir. Nos tomaría mucho tiempo enumerar y clasificar el abanico de expresiones artísticas vinculadas a la tecnología y a la ciencia que hoy existen.

Técnicas manuales vs tecnología en la formación de diseñadores y artistas. El arte en sí mismo es parte de la tecnología y la ciencia, ésta ha evolucionado y se ha adaptado a distintos medios, y formatos, por ejemplo “El uso del arte y la tecnología en la producción PIXAR, la aguada, los pasteles, las acuarelas, los dibujos a lápiz o las esculturas de alambre son algunas de las técnicas artísticas que todavía se emplean como parte del proceso de pre-producción de una película. Éstos son materiales y técnicas con centenares de años de historia, y que aún tienen capacidades comunicativas.

Es cierto que la tecnología digital va progresando, y es una herramienta imprescindible en el proceso de producción de una película de animación, como puente entre el arte y la realidad. En el caso de PIXAR, el 3D es la tecnología que constituye parte de su sello, y la más adecuada para llevar a cabo historias reconocibles, realistas y llenas de detalles, atrayendo a los espectadores de forma instantánea.” (Muñoz, 2015, Pág. 1).

Los estudiantes poseen y tienen a la mano una tecnología que quizá mucho de nosotros no conocimos ni disfrutamos en nuestra infancia, es preciso sacarle provecho a ello sobretodo en el aula. Una de las ideas que circulan dentro del ambiente pedagógico hoy día, es la utilización APPS y herramientas tecnológicas para reforzar los procesos teóricos dentro de clase, o como material didáctico; desde las clases virtuales (no presenciales), hasta los talleres de animación 3D o la escultura y pintura digital; aquí se emplean soluciones y alternativas para tomar en cuenta. La tecnología actual es una aliada fantástica, pero que sin la tradición técnica no sería posible su gran desarrollo y esplendor, hoy por hoy.

¿Qué opina de la tradición artística sobre el uso de las nuevas tecnologías en el arte y en la formación artística? Respecto a esta interrogante se ha hablado mucho, desde el conocido Marcel Duchamp, quien es considerado el artista más influyente y controversial del siglo XX. Indudablemente se adelantó, y gestó el arte conceptual, elevó el objeto cotidiano a categoría de arte, cambió radicalmente la idea de la belleza, y se le atribuyó la “muerte del arte”. En realidad Duchamp era un cómico que convirtió una broma en un discurso, hasta ahora cala en muchos artistas jóvenes y sus propuestas. José Enrique Finol, nos plantea lo siguiente en su tesis *El impacto de las nuevas tecnologías*: “La muerte del arte viene anunciándose, en diversos oráculos, casi con cada nueva vanguardia o, lo que es lo mismo, con cada trasgresión cometida por los artistas, por los buenos artistas, aquellos que han comprendido que, justamente, no puede haber papel creador sino en la medida en que hay una ruptura con modelos, formas y técnicas que una vez fueron novedosas. Con la ruptura de los viejos paradigmas y la creación de nuevos; el arte se renueva y con él, se renueva nuestra percepción del mundo. Cada vez que una nueva vanguardia propone formas diferentes de representación o de no-representación, los críticos, que ven afectados sus propios modelos de comprender el arte, modelos que consideran únicos o válidos o inmutables, proclaman que se ha llegado al límite de lo tolerable o que, simplemente, se ha rebasado la frontera de lo verdaderamente artístico.” (Finol, 2001, Pág. 11)

Los artistas siempre han sido de los primeros usuarios de las nuevas tecnologías, desde Alberto Durero y su utilización de la imprenta en el siglo XVI hasta los experimentos de Nam June Paik con el vídeo en la década de 1960.

En 1994, la llegada de internet como medio popular fue el catalizador de un movimiento artístico global que comenzó a explorar las posibilidades culturales, sociales y estéticas de nuevas tecnologías de comunicación tales como la web, las cámaras de vigilancia, los teléfonos inalámbricos, los ordenadores portátiles y los mecanismos GPS.

Contemplemos el arte y las nuevas tecnologías como un movimiento artístico específico e histórico, enfocado no sólo a tecnologías y sus formas, sino también a contenidos temáticos y estrategias conceptuales. El arte y las nuevas tecnologías implican a menudo apropiación, colaboración y compartir libremente ideas, y expresiones, considerando frecuentemente las ramificaciones políticas de la tecnología en torno a cuestiones de identidad, comercialización,

privacidad y dominio público. Muchos de estos artistas son profundamente conscientes de sus antecedentes histórico-artísticos, haciendo referencia al Dadá, al Pop Art, al Arte Conceptual, a la Performance y al Fluxus...

¿Cómo interactúan las técnicas tradicionales y la tecnología actual en la formación de artistas y diseñadores? Ángeles Saura lo explica claramente: “Cuando el artista, por ejemplo el escultor, se propone realizar una escultura en piedra, puede utilizar herramientas más simples o más complejas. Para elaborar una pieza, el escultor puede utilizar el cincel y el martillo e ir retirando poco a poco el material sobrante hasta obtener la figura que pretende realizar. Este trabajo requiere de un gran esfuerzo físico y resulta laborioso y lento. Pero para realizar el mismo trabajo, el artista puede agilizar su labor, ahorrar tiempo y esfuerzo, utilizando máquinas simples y otras más sofisticadas; Es ahí donde entra en juego el término tecnología” (Saura, 2016, Pág. 6.) Como lo menciona brevemente y claramente el texto de Saura, la técnica se refiere a un conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica, requiere habilidad para desarrollarlo por medio del aprendizaje y la experiencia; mientras que la tecnología es la ciencia aplicada a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y la satisfacción de las necesidades esenciales y los deseos de la humanidad “El desarrollo tecnológico alcanzado permitió a la humanidad abandonar por primera vez la superficie terrestre en la década de 1960, con lo que inició la exploración del espacio exterior” (Tecnología industrial II. Everest. 2014. pág. 3.).

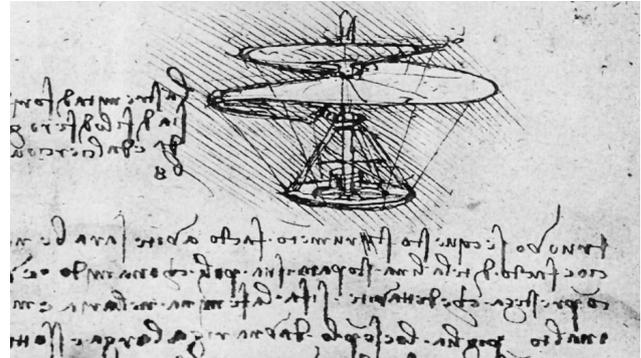
La mayoría de artistas de nuestro medio provienen de canteras tradicionales, como la emblemática Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú, la facultad de arte de la universidad Católica, entre otras; donde lo tradicional fue lo veraz y formal. La metodología educativa hoy está cambiando y con ello las propuestas artísticas, con la utilización de programas y software, artistas hoy juegan con la tecnología en instalaciones electrónicas y digitales, video arte, pintura y escultura 3D, video mapping, etc. Aquí surge una interrogante ¿Todo lo producido utilizando las nuevas tecnologías, se debe considerar una propuesta artística? ¿Cuál es el límite de ello? Si bien es cierto, aquí se plantea una armonía y comunión entre la tradición y lo tecnológico, no obstante, el equilibrio en las propuestas,

entre la investigación, la utilización de herramientas y la conexión con lo tradicional es la mejor respuesta. Todo en exceso es malo, esta frase lo dice todo, si el artista prescinde de cualquiera de ellas, tradición o tecnología, sería arcaico o frívolo, aburrido y sin sentido, donde el artista sólo apela al discurso para darle valor o justificar su propuesta.

El avance de una sociedad se ve reflejada directamente en la educación y el arte, si bien es cierto en nuestro país los nuevos programas educativos estimulan al educador a incluir la tecnología en su curricula (proyecciones, video conferencias, etc.), y al estudiante a hacer uso de las herramientas tecnológicas (programas, software, hardware, etc.) en el desarrollo de proyectos. En la educación artística recién se está planteando el uso de la tecnología y las herramientas tecnológicas como parte de la formación profesional. Cursos como “Artes integradas” y “Artes electrónicas” en la ENSABAP, producen proyectos vinculados a las vanguardias artísticas nacionales (obras experimentales e innovadoras) y al uso de tecnología, sin embargo, aún somos nuevos en ello, hay que reconocerlo, nos falta entender con mucha más a profundidad la funcionalidad y la coherencia que implica el uso de la tecnología en el arte. No dudamos que con el paso del tiempo podremos ver propuestas artísticas más relacionadas a la tradición y con un genial uso de la tecnología. “En el pasado, con el acceso de una élite muy seleccionada a la educación, el enseñar unos valores y concepciones comunes era mucho más sencillo; en un primer lugar porque había un eje común entre todos aquellos niños, y en un segundo lugar porque no se tenía en cuenta las necesidades de cada niño; sin embargo en una sociedad plural como en la que vivimos, es necesario tener en cuenta cada una de las culturas que en ellas se encuentran, no sólo como una idea demagoga de que todos somos iguales, sino porque el conocimiento de otras culturas enriquece enormemente al ser humano; la cultura es permeable y por tanto todos y cada uno de nosotros hemos acogido expresiones, comportamientos, técnicas, etc., adoptadas de otras culturas; herencias culturales promovidas por el paso del tiempo” (Morales, 2009, Pág. 1)

Conclusiones. El reto del artista yace en el pensamiento (la idea) y en el extraordinario uso de la técnica, aún no hemos fallado, desde el hombre primitivo y sus herramientas primitivas de piedra y hueso para la caza, no nos hemos detenido, incansables seguimos buscando nuevos horizontes, quizá por nuestra naturaleza curiosa e indomable. El arte es lo mejor y lo más destacable que ha producido el ser

humano, de ello, al parecer nadie tiene duda, sin embargo, siempre hay una reflexión detrás de cada alcance, de cada época, de cada innovación, de cada hombre, de cada obra. La tecnología es un monstruo furioso y salvaje, que sólo el arte puede domar; desde las propuestas vinculadas con el vídeo, en los años 70, el arte y tecnología pretende ser el avatar de las nuevas propuestas artísticas. No olvidemos, que antes del esplendor de las nuevas tecnologías, existía una tecnología tradicional, una producida por las mismas manos del hombre y que hasta hoy nos sorprenden, y crea más interrogantes que respuestas, solo basta echar una mirada a las culturas precolombinas, incaicas y universales para reflexionar sobre el poder del mismo hombre y su pensamiento. “No hay arte sin hombre, ni hombre sin idea” Creación y reflexión debe ser la consigna del artista, del educador y de la educación. Insistimos en que el arte va más allá de lo comercial y lo bello, crea reflexión y cuestiona al mismo hombre, se sumerge en su tradición y en su cultura, conecta cada mente sin esfuerzo ni distinción, se nutre de la diversidad y se enriquece con virtud.



1. Máquina voladora por Leonardo Da Vinci (1486 a 1515). Escribió sus dos conocidos tratados sobre el vuelo de los pájaros y la máquina voladora.



2. Máquina de perspectiva publicada por Alberto Durero en 1525.



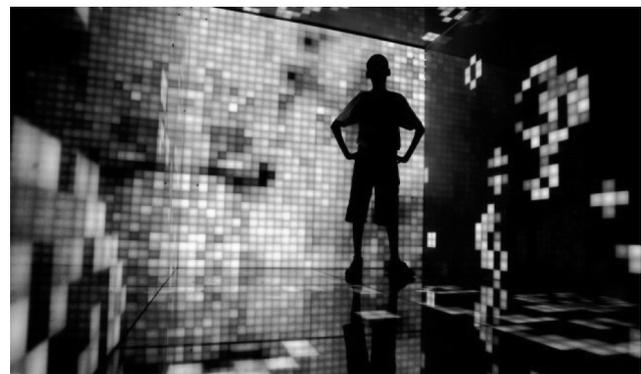
3. Monsters University (2013) Película animada en 3D dirigida por Dan Scanlon y con las voces de John Goodman y Billy Crystal.



4. Exposition of Musik / Electronic Television (1963). Galería Parnass (Alemania) Pieza construida con monitores de televisión.



5. Mapping Challenge América Latina (2017-2018), video mapping en colaboración con DataTon, empresa sueca que desarrolla soluciones de proyección en grandes espacios y Epson.



6. Máquina analítica de Charles Babbage, diseñado para cálculos de logaritmos y otras funciones trigonométricas.

Educación, Innovación Y Tecnología En Diseño Y Arte. Aprender, desaprender y reaprender

Tangibilizando lo intangible.

Introducción. Se entiende por diseño de la interfaz, a la definición de forma y funcionalidad que va a tener un sistema; teniendo en cuenta criterios como usabilidad, lineamientos de marca, el hardware que va a sostener el planteamiento de una interfaz, entre otros.

A diario la industria y el mercado requieren de profesionales que puedan afrontar de forma eficaz el planteamiento del diseño de interfaces para productos digitales. En las aulas los estudiantes suelen tener problemas para tangibilizar conceptos propios del diseño de interfaces; por esto surge la necesidad de salir con caminos creativos para traer estos conceptos a las aulas y prepararlos para poder asumir los retos que el mercado va a demandar.

Una de las estrategias que planteo es una metodología para elaborar propuestas de diseño a través del análisis y comprensión de estructuras de cualquier site utilizando diversos componentes de la anatomía de un sitio web y aplicando diversos criterios de usabilidad que existen en la generación de piezas digitales.

Mediante este acercamiento, fácil de ser aplicado en la enseñanza del diseño de interfaces, es posible que el futuro



Sandra Leon Palomino
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

diseñador comprenda su lugar dentro del flujo de trabajo y la totalidad de sus aportes en la gestión de proyectos de diseño en torno a sistemas digitales. La simbiosis entre los profesionales Front-End y los Diseñadores de Interfaz se hace tangible por medio de materiales y momentos tan personales, como el trabajo en el aula y el empleo de materiales de diseño que permitan regresar a la comprensión básica de estructuras y jerarquías que, para ambos mundos (el visual y el de programación) nos hermanan en la tarea de desarrollo de productos; generando un espacio multidisciplinario, valorado hoy en los diferentes campos de acción de los diseñadores. Para finalizar, la participación en este Taller permitirá presentar una aproximación a las técnicas y materiales requeridos para esta nueva mirada sobre la enseñanza para el Diseño de Interfaces de Usuario.

Palabras claves:

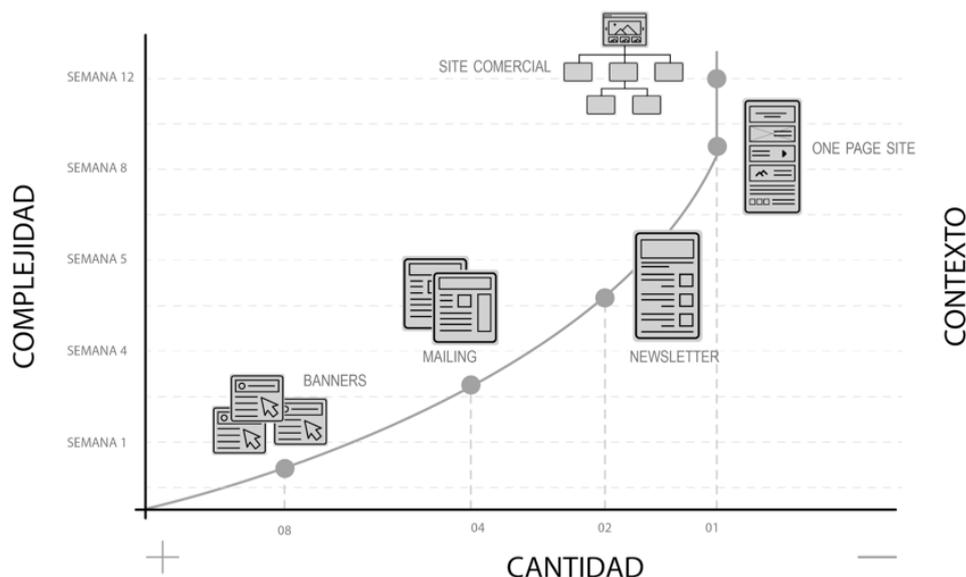
Aprendizaje
Interfaz
Usuarios
Diseño
Docente
Estudiante de diseño
UX
Arquitectura de la Información

En primer lugar, es necesario hacer un balance entre dos factores relevantes para el trabajo formativo en el aula: factor cantidad y factor complejidad. El primer factor hace referencia a la cantidad de piezas que se espera de un

estudiante de diseño durante su permanencia en el ciclo académico; el segundo factor nos habla de la complejidad de cada uno de los proyectos que serán ejecutados teniendo en cuenta que la cantidad y la complejidad serán proporcional al tiempo de avance durante el semestre (ver Gráfico 01).

Será importante tomar en consideración que estos factores, a primera vista, podrían por sí solos representar una obviedad; sin embargo, no debemos olvidar que se está trabajando con conceptos tan abstractos y cambiantes como la tecnología, lo digital y las experiencias de las personas para las que vamos a diseñar: los usuarios finales. Un usuario es enfrentado a diversos tipos de estímulo a lo largo de su consumo digital; un diseñador debe poder enfrentar mediante la comunicación visual y la redacción creativa, este tipo de distractores a los que todos están expuestos. Es por esta razón que se añade a los dos factores mencionados antes, el de usabilidad-contexto; es así que obtenemos tres factores para la comprensión de la metodología de la enseñanza de interfaces digitales.

Entendemos por contexto a las condiciones bajo las cuales un producto digital interactivo será empleado. Para poder lograr este objetivo es necesario entender y conocer a profundidad las necesidades de las personas que van a generar las interacciones con los objetos que los diseñadores están generando. Es necesario entonces que cada estudiante de diseño digital responda la siguiente pregunta: ¿De dónde es que vienen estos factores contextuales que determinan



el uso de los diferentes productos digitales que vamos a generar? Ahí radica la importancia de los ejercicios académicos adecuados, de cara a que se convierta en ejercicios para la vida profesional.

Estos factores contextuales como variables influenciadoras pueden venir (i) del entorno: espacio, tiempo, ruido, movimiento, entre otros; (ii) de las organizaciones para las cuales diseñamos siguiendo una pauta en la forma en que se han organizado sus lineamientos de marketing, finanzas o estrategias entre otros; o, por último, también las (iii) variables tecnológicas como los diferentes soportes digitales, realidad aumentada, tecnología táctil, o la impresión 3D; etc. Todas estas variables debemos tenerlas en cuenta porque influyen la forma en que navegan y se relacionan los usuarios con nuestras creaciones. Pero no debe ser tarea del docente facilitar estas respuestas a los estudiantes, es necesario que sean descubiertas a través de un proceso.

La primera praxis inicia bajo la premisa de que el aprendizaje es experimentación; siguiendo esta línea el estudiante deberá interactuar con un elemento que sea fácil de ser encontrado en sus hogares; de esta forma serán enfrentados a pensar y racionalizar el objeto; cuestionarán la forma del objeto, la función de los botones con los que interactúan a diario; así mismo, también será relevante recoger su experiencia sobre los botones con los que no interactúan y encontrar los porqués de esas negativas en el uso; elementos como color, distancia en el manejo del objeto, momentos en los que el objeto es usado, lugares en donde es usual encontrarse al objeto; todas estas cuestiones deberán ser levantadas por los estudiantes en un paper académico que siga ciertas pautas para que puedan enfocar sus hallazgos, así mismo será necesario la toma de fotografías del objeto en los diferentes ángulos y momentos en los que ayuden a apoyar sus hallazgos. Se aborda en estos momentos el concepto de usabilidad de un objeto, funcionalidad y usuarios que emplean en sus espacios cotidianos este objeto; será relevante que noten la forma en que el objeto sufre una metamorfosis en los usuarios y formas de consumo a través de las manos que interactúan con él; todo esto será necesario para acompañar al alumno a racionalizar: usuario-objeto-contexto.

El siguiente paso será entender el grado de distracción que tienen los usuarios frente a objetos digitales. Para esto será necesario remitirnos a nuestro gráfico y entender la

progresión en los grados de distracción que afectan a los usuarios a lo largo de los diferentes productos digitales que consumen en los ecosistemas digitales en los que conviven (ver Gráfico 02); es decir a lo largo de su vida digital, los usuarios entran a diversos canales para consumir diversos tipos de información. La mayoría comienza su día consumiendo redes sociales y es allí donde ven noticias de interés mundial, local, personal; así mismo es allí donde concurren temas relacionados a su vida social y a los actores sociales con los que arman relaciones basadas en intereses comunes. Muchos usuarios no notan que día a día están bombardeados por mensajes de comunicación sobre todo publicitarios, allí es donde el rol del diseñador de comunicar, entra a tallar. El diseñador debe ser consciente de la importancia de su misión comunicativa para generar piezas relevantes y sintéticas será exitoso en su accionar profesional.

Para que el estudiante de diseño sea capaz de advertir este panorama, la segunda praxis conlleva a la creación del primer eslabón en el ecosistema digital: el banner; con el cual se puede exponer al estudiante de diseño a la comprensión de jerarquías de la información textual, niveles de síntesis en la comunicación escrita, flujos de navegación mediante los Call to Action (CTA) y parámetros de estandarización en formatos y lineamientos de organismos internacionales que brindan buenas prácticas en la industria como el Interactive Advertising Bureau (IAB).

La elevación en la curva de complejidad y la disminución en el nivel de la distracción de un usuario se puede apreciar en el desarrollo del siguiente paso en la construcción de elementos de comunicación en el ecosistema digital: el mailing y el newsletter. En ambos casos, los niveles de exposición de un usuario a información textual y visual incrementan; al ser recibidos en espacios personales de sus hábitats digitales tienden a tener mucha más concentración para absorber el contenido. Para aprovechar este momento de los usuarios, el estudiante de diseño debe discernir qué componentes de diseño va a presentar al espectador; es decir: será necesario que se genere un nuevo cuestionamiento: ¿Cómo es que en este espacio puedo mantener la atención del usuario?

Una vez más, el docente acompañará este cuestionamiento mediante la presentación de otro nuevo concepto para la tangibilización de los conceptos de usabilidad y experiencia en digital: la Aceptabilidad. Nielsen (1993), en su escrito "Usability engineering" habla sobre dos tipos

de aceptabilidad: la práctica y la social; la primera supone cuánto va a ser usado el producto en el mundo real y la segunda supone el grado de compatibilidad que va a existir con la motivación, valores, entorno y cultura; con esta diferenciación que hace Nielsen sobre la Aceptabilidad nos lleva a pensar en el efecto que tiene el objeto que diseñamos para, después, adaptar su funcionalidad y su uso a las necesidades de las personas a las que nos dirigimos. En este punto el estudiante de diseño debe determinar, mediante el método Persona, las características del usuario que va a emplear las piezas que se van a generar. Originalmente fue una técnica propuesta por Alan Cooper empleada para apoyar al diseño de productos centrados en los usuarios, mediante la cual un estudiante de diseño debe recoger información cuantitativa y cualitativa de usuarios, de esta forma puede decidir qué elementos son determinantes para estas personas; finalmente elaborará un arquetipo de usuario, de esta forma el estudiante de diseño obtendrá las herramientas y argumentos para proponer un planteamiento de diseño que parta de un fundamento racional más que sólo un aspecto visual; la materialización de este arquetipo se hace en formato de ficha técnica; la cual acompañará al estudiante durante todo el proceso de elaboración de las piezas, de esta forma jamás pierde el horizonte y es capaz de tener siempre en cuenta las necesidades de sus usuarios; aprender tangibilizando algo que se da por sentado “el público objetivo” y vistiendo de emociones a su usuario hará que el estudiante de diseño, y futuro profesional visual, tenga una brújula para orientar sus productos digitales.

Pero así como es importante tangibilizar mediante el estudio y el análisis de Personas, será necesario poder cerrar el circuito de la comprensión de usabilidad con otro concepto, el que presentan Andrew Dillon y Michael G. Morris (1996) en “User Acceptance of Information Technology: Theories and Models”, la percepción. Aquí es necesario que el estudiante de diseño entienda que la

percepción no pasa sólo por términos visuales; sino que será importante que conozca la separación que existe en el término: la percepción que tengan los usuarios frente a la valoración y actitud que sientan por el producto de diseño que estamos elaborando. Dillon y Morris determinaron esta actitud por la utilidad percibida y la usabilidad percibida. La primera refiere al grado en el que un usuario cree que el uso de un sistema/producto mejorará su rendimiento; la segunda, al grado en el que el usuario cree que usar el sistema/producto representa una libertad en el esfuerzo para su comprensión y utilización. A estas alturas quizás se esté preguntando: ¿Y qué tiene que ver esto con un mailing y un newsletter?. Pues mucho.

El diseñador que estamos formando no debe ser un ente aislado, un poeta que arme sus soluciones priorizando sus gustos personales y las tendencias que pueda absorber de aquí y allá, si bien la proactividad es bienvenida, será necesario hacer que el estudiante que formemos entienda la importancia que tiene el ser empáticos no sólo con el cliente sino con el usuario final que va a estar en contacto con los productos digitales que armemos; pues su felicidad será la clave para poder generar un diseñador que se inserte en el mercado laboral y responda al perfil que queremos formar: un profesional de propuestas, soluciones pero que mire el macro de una situación y pueda proponer soluciones reales, viables y funcionales pensando en todos los actores que van a intervenir en un accionar. La felicidad que tenga un usuario va estar ligada necesariamente al resultado que obtenga de nuestro producto digital y a la facilidad con la que pueda manipularlo; teniendo en cuenta lo que señalan Dillon y Morris, el usuario deberá poder percibir que las piezas (mailing y newsletter) que diseñe nuestro futuro profesional del diseño deberá ser relevante en cuanto a información, interesante a nivel visual y fácil de navegar, aún cuando estén ambas piezas circunscritas a un sistema de correo, no deberán generar confusiones a la hora de ser leídas y vistas por nuestros usuarios.



El siguiente nivel de complejidad y grado de atención de un usuario le exige al diseñador que sea capaz de seguir su proceso de entendimiento de los diversos conceptos de usabilidad para que pueda generar su primer gran producto: One Page site; por medio de esta siguiente pieza el diseñador mutará de un espacio personal del usuario -su bandeja de correo, a un espacio público: la independencia de un web server, en donde el producto digital que genere estará inserto en un ambiente competitivo, con sistemas de información complejos pero que, a la vez, le brindan una

oportunidad al diseñador para desplegar todas las armas que dentro del espectro del diseño tenemos para elaborar una comunicación horizontal con el usuario, convirtiendo al diseñador en un interlocutor capaz de proponer textos que hablen de forma creativa y de uno a uno al visitante de su producto digital; pero a la vez que tenga un sentido de la información que debe enfrentar este usuario. Entendamos que la importancia de hacer un One Page Site como ejercicio de aula radica en presentar al usuario toda la información en un sólo momento.

Hoy en día se habla mucho sobre la experiencia de los usuarios; en redes profesionales se puede ver la alta demanda que existe por profesionales del diseño que tengan conocimientos de UX; estos conocimientos no se aprenden sólo de libros o blogs; será necesario que el estudiante tenga como pilar de sus creaciones la idea que Patrick W. Jordan (2000) acuñó en su libro “Designing pleasurable products: An introduction to new human factors” y que parte de la Pirámide de Necesidades de Maslow propuesta en “A Theory of Human Motivation”. Para Jordan el éxito en el mercado depende de la conexión que generemos con los usuarios en una o varias maneras; en donde las características de cada usuario determinan los beneficios que requiere de un producto para que lo encuentre placentero; es el placer y la experiencia que generemos como profesionales de la comunicación visual lo que hará que nuestro trabajo y aporte a las estrategias de las empresas sean beneficiosos para todos.

Los alumnos no suelen racionalizar este tipo de sites llamados One Page Site que tiene por característica el tener una anatomía única, segmentada en partes básicas y con un nivel de información textual no complejo; sin embargo, aún cuando muchos estudiantes las han recorrido y consumido a nivel digital, no son conscientes de las partes que tienen y de los elementos que carga cada uno de sus segmentos. Para lograr que un estudiante de diseño conecte con su particular anatomía será necesario que redibujen el site, emulando un viaje al pasado de ese sitio web. Por ejemplo, por medio de la colocación de un papel mantequilla se les solicita que generen un esquema de cada uno de las partes de este producto digital. Se regresa a los fundamentos del diseño editorial en donde se hallan los códigos visuales para esquematizar fotos, videos, textos, títulos, subtítulo, cuerpos de texto, CTA, íconos, entre otros. Dentro del entrenamiento del diseño digital, y para este hito en la praxis, será necesario emplear materiales que forman parte de las herramientas básicas para un alumno

de diseño: papel, lápices, reglas, y elementos que sirvan para generar bosquejos; el empleo de estos instrumentos y materiales muchas veces olvidados es determinante: se desea que se evite la rigidez que tiene la interacción del mouse con nuestra mano; la cotidianidad con la que el diseñador maneja la computadora la ha convertido en una herramienta que encajona y estructura de una forma en la que no deja libertad creativa a los estudiantes; de esta forma se desea volver a ofrecer soltura a las manos, inmediatez para regresar sobre sus errores a los alumnos borrando líneas y permitiendo levantar la mirada y analizar el esquema que se tiene debajo del papel mantequilla; se colocarán impresiones de sitios One Page Site para que sobre estas impresiones se coloquen los papeles mantequilla y se proceda al análisis y la re estructuración de un planteamiento resuelto.

Este ejercicio de planificación del proyecto digital los obliga a analizar los elementos que intervienen dentro de la anatomía de un producto con un grado de complejidad mucho mayor, que pide atención a un usuario y demanda al diseñador el empleo de los elementos visuales capaces de captar la atención de estos usuarios y la generación de mensajes claros y la estructuración de contenidos necesarios para que puedan ser visualizados en espacios y segmentos pequeños. Por último, se incorpora un reto nuevo: la incorporación de elementos de navegación como menú principal y secundario, botones sociales y la inclusión de micro interacciones, todos estos elementos plantean re elaborar un análisis sobre su funcionamiento y naturaleza dentro del flujo de la interacción con los usuarios para los cuales el estudiante prepara el proyecto. Aquí se obliga a los estudiantes a regresar a las buenas prácticas que suelen olvidar o decidir que al estar fabricando cosas digitales no necesitan hacer planteamientos en papel.

El último eslabón en la generación de piezas para el diseño digital es el proyecto Site Comercial; dentro del cual los alumnos están expuestos a un nivel de complejidad mucho mayor en cuanto a estructura, interacciones y navegación. Para afrontar este reto, el estudiante de diseño deberá entender conceptos como la arquitectura de la información, y para esto deberán analizar los contenidos que se van a colocar en esta nueva pieza.

Para Andy Pratt (2012) en su escrito “Interactive Design: An Introduction to the Theory and Application of User-centered Design” habla de la importancia que tienen los contenidos en su rol de formar, informar y entretener a los usuarios; muchas veces los contenidos son genera-

dos por la empresa, pero el diseñador debe de ser capaz de discernir si estos contenidos son convenientes y están alineados a una estrategia; y si son apropiados para la comunicación con los usuarios. Para la toma de decisiones acertadas, será necesario conocer los tipos de contenidos que van a ser presentados a los usuarios; de esa forma se puede proyectar el flujo de trabajo que como diseñadores vamos a tener; es necesario en esta etapa que el estudiante de diseño pueda advertir y ser consciente que su rol no es sólo generar un visual; deberá convertirse en arquitecto de su proyecto, planificando no sólo los espacios para estos contenidos, o los lineamientos visuales; sino también discernir si es que estos contenidos van a ser o no administrados por la empresa. De esta forma, el estudiante debe asimilar dentro de su proceso de aprendizaje que, si un elemento dentro de los contenidos es administrado deberá presentar a su cliente la mejor forma de administrar estos contenidos: pensar en la frecuencia, y los sistemas o plataformas que harán que los contenidos que se desarrollen se puedan gestionar.

Para que comprenda los diferentes tipos de contenidos que existen en esta nueva pieza digital será necesario que regresemos al ejercicio de la estructura; sin embargo, la misma forma del site obliga a abordar el regreso de una forma distinta. El estudiante descubrirá que los contenidos ya no están presentados al usuario de un solo cuerpo estructural sino que tiene secciones y que estas secciones pueden mostrar diversos tipos de contenidos, los que señala Pratt como heredados, a medida, anexos, colaborativos, generados por usuarios, sociales, y legales; de esta forma el estudiante dentro de las estructuras y wireframes que arme tendrá la labor de destacar los diversos contenidos que entren en su proyecto. Ya no tendrá como resultado de esta exploración un sólo documento físico, sino que también obtendrá muchas más hojas de papel mantequilla diagramadas con anotaciones en las diversas secciones que ha organizado. Tangibilizando el aprendizaje y los nuevos conceptos en materiales nobles y cotidianos, que permitan el “prueba/error” de forma inmediata y versátil y que, al ser llevados a cabo por nuestras manos, afiancen mejor los aprendizajes, es que se garantiza un mejor entendimiento de los conceptos abstractos del digital; esto con miras de formar profesionales de interfaces con conocimientos sólidos y sustentos teóricos, capaces de diferenciarse de cualquier otro profesional que por temas de supervivencia en el mercado competitivo de nuestra realidad Latinoamericana, suele aventurarse a crear interfaces, generando caos en la Web y dentro de nuestro mercado laboral.

Mucho se habla de la usabilidad; algunos la restringen a temas exclusivos del digital; se considera importante hacer una invitación a pensar el concepto desde una perspectiva mucho más totalizadora, en donde esta palabra deja de ser un modismo y entra a ser parte real del día a día de un estudiante y un docente; en donde el docente le presenta al alumno el poder que tiene el analizar la usabilidad desde: la interacción, las tareas a realizar, su fisionomía, el contexto y la visión de la empresa.

Para finalizar, se invita a practicar este concepto de forma vivencial, llevar los conceptos generales de la usabilidad para la enseñanza del diseño de interface digitales: (i) aprendizaje, así como los usuarios deben poder aprender un sistema o producto; de la misma forma un estudiante debe poder aprender fácilmente los conocimientos necesarios para proponer soluciones interesantes; la (ii) comprensibilidad hará que el estudiante pueda entender las razones de los diferentes acercamientos a conceptos abstractos pero, a su vez, necesarios para su formación; serán capaces de (iii) contextualizar el uso de estos conceptos mediante la tangibilización de todos ellos en los diversos ejercicios prácticos que vayan desarrollando con (iv) eficacia y (v) efectividad logrando (vi) permitiéndole la memorización de las metodologías aprendidas para que sean capaces de abordar –a futuro, cualquier proyecto de diseño digital; garantizamos así la (vii) satisfacción de los estudiantes y hacia lo aprendido: haciendo valer el tiempo invertido en su aprendizaje.

Dillon, A. and Morris, M. (1996) User acceptance of new information technology: theories and models. In M. Williams (ed.) Annual Review of Information Science and Technology, Vol. 31, Medford NJ: Information Today, 3-32.

Nielsen, Jacob (1993). Usability engineering. Nueva York: Academic Press.

Pratt, Andy. (2012) Interactive Design: An Introduction to the Theory and Application of User-centered Design.

Patrick W. Jordan (2000) Designing pleasurable products: An introduction to new human factors. Taylor & Francis.

Utilización de la rúbrica como medio para desarrollar la capacidad de reflexión del estudiante hacia el aprendizaje autodirigido

Muchos profesionales siguen pensando que el buen conocimiento de capacidades es suficiente para enseñar en nivel superior y que no se necesita preparación docente ya que es suficiente la trayectoria laboral, Paloma Arroyo en su artículo acerca de la reflexión didáctica manifestó que el ejercicio docente involucra actitudes disciplinarias para desarrollar la función, lograr conocer cómo se aprende y enseña de manera adecuada, y no improvisada como “lanzar la semilla al aire sin saber dónde va a germinar, ni siquiera si va a germinar”. (como se citó en Zarza, 1998, p. 45)

La ausencia de reflexión didáctica a nivel superior trae como consecuencia que se observe la especialización de los docentes hacia el dominio de su profesión más que hacia su dominio académico, porque se considera que los estudiantes de nivel superior no necesitan de complejos métodos de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, los docentes desarrollan el sílabo con la intención de transmitir los conocimientos que consideran necesarios para el futuro ejercicio laboral y se comprometen en la calidad del conocimiento impartido. Pero, se debe tener en cuenta que la formación superior está conformada, además, por metodología didáctica y una detallada evaluación dirigida no sólo hacia el estudiante, sino al docente a modo de reflexión.



Mag. Sofia Pinto Vilca
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

El siguiente informe de investigación acción intenta contestar a las preguntas: ¿Cómo lograr que el estudiante cada vez que es evaluado, identifique logros y deficiencias en su aprendizaje? Y ¿El análisis de los resultados académicos posibilita que los estudiantes reflexionen sobre su desarrollo académico? Por lo tanto, los objetivos del siguiente trabajo son mostrar el proceso aplicado para conseguir la incorporación de la rúbrica con el fin de relacionar los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje y mejorar la capacidad de reflexión del estudiante hacia el aprendizaje autodirigido.

1. Problema de Investigación. El volumen creciente de información, producto de la cada vez mayor velocidad con que se desarrolla la tecnología, y las facilidades de acceso que ofrece la tecnología de la información hacen que sea cada vez más necesario que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan profundizar, por cuenta propia, en los contenidos que aportan a la construcción de sus aprendizajes y sobre todo a reflexionar sobre los resultados obtenidos por sus procesos y resultados, evaluados por el docente.

Se presenta una falta de comunicación entre el docente y los estudiantes sobre el objetivo de cada evaluación, como la precisión para establecer claramente cuáles serían los logros que se esperaba alcanzar, explicar qué habilidades se pretende desarrollar y qué procesos se emplearán en el desarrollo de dichas habilidades y por último qué resultados se esperan lograr. Las causas y consecuencias de este problema que se presenta en el aula son las siguientes:

Causas. Desconocimiento del objetivo del curso.
Desconocimiento de cómo y qué se evaluará.
Desconocimiento de sus objetivos personales.
Los estudiantes ven la evaluación como una expresión cuantitativa y orientada a resultados.

Consecuencias. El estudiante no se propone ni asume su aprendizaje como reto.
El estudiante es incapaz de evaluar su desempeño.
No reflexiona sobre sus procesos y logros.
No desarrolla un pensamiento crítico en función a su propio aprendizaje.

Definición del problema. ¿Cómo aplicar un sistema de monitoreo del proceso de autorreflexión del aprendizaje en estudiantes de la carrera de diseño?
¿Cómo formar estudiantes con capacidad de reflexión?

2. Estrategia en el aula. El presente trabajo es un acercamiento a encontrar explicaciones de cómo un instrumento evaluativo al que llamaremos variable rúbrica, puede incidir en la mejora de la variable capacidad de reflexión y a su vez en la mejora de la variable aprendizaje autodirigido.

Sobre la base del problema planteado, la hipótesis de investigación del presente estudio es que el estudiante mejora su capacidad de reflexión hacia el aprendizaje con el uso de la rúbrica como instrumento de evaluación, elevando su rendimiento académico.

Se propone un instrumento de evaluación que oriente a los estudiantes a aprender y a rendir de manera exitosa, donde el docente aclare sus dudas, reconociendo la naturaleza de sus aciertos y del progreso de su aprendizaje.

Por lo tanto se propone evaluar utilizando una matriz de evaluación que permita observar la relación entre el logro y las acciones esperadas. De esta manera al señalar las relaciones causales se podrá reflexionar sobre lo desarrollado y reajustar las acciones futuras. La bondad del ejercicio de construir dicha matriz de evaluación radica en la obligación de ser claros acerca de los objetivos esperados y en cómo se pueden lograr, comprendiendo las relaciones esperadas entre fines y medios. Además, facilita la orientación del desarrollo académico para lograr un desenlace satisfactorio. La población en este estudio corresponde a estudiantes del curso de Composición Tipográfica de la carrera de Diseño de una institución superior privada de Lima. Las edades promedios de los participantes fluctuaron entre los 19 y 22 años.

Para la muestra del análisis específico se consideró importante la evaluación por niveles según su rendimiento académico al inicio del curso, tomando estudiantes de los extremos inferiores, medios y superiores, pues se conoce la importancia de esta variable en relación con el rendimiento. Se aplicaron instrumentos de evaluación con indicadores de rendimiento progresivos, rúbricas y auto evaluaciones con la finalidad de registrar los cambios de actitud reflexiva en los estudiantes y rendimiento académico.

Procedimiento. Se entregaron los instrumentos descritos anteriormente a los estudiantes, con el registro de todos los objetivos evaluativos del curso de Composición Tipográfica, elaborados entre docente/estudiante.

Los estudiantes indicaron en cada rúbrica su nivel de rendimiento desde su punto de vista, demostrando de esa ma-

nera su capacidad de autoevaluación. Estos instrumentos fueron devueltos al investigador el cual realizó una nueva evaluación para poder comparar la autoevaluación del estudiante versus la evaluación del investigador.

Dicha comparación permitió al docente formarse una visión de los objetivos que tiene logrados y los que no, para poder así definir las necesidades de los estudiantes ajustando la respuesta educativa al currículo de la institución. En lo que se refiere al estudiante se potenció una posición reflexiva ante su propio rendimiento y fomentó su desenvolvimiento hacia una actitud crítica sobre los propios logros académicos y su consecuente acción.

3. Resultados. Para la obtención de los resultados se procedió a levantar información de la calificación tradicional (De 0 a 20) del grupo de estudiantes del tercer ciclo del curso de Composición Tipográfica; las notas son el resultado de las evaluaciones directa de sus trabajos desarrollados en cada una de las clases, parciales y finales respectivos durante el periodo de estudio. Los promedios de notas que se muestran fueron elaborados mediante el método de Media Aritmética simple es decir la suma total de todas las notas dividida entre la cantidad total de estudiantes.

Análisis cuantitativo. Análisis de línea de tendencia.

En la figura 1 se aprecia que en la primera etapa las notas promedio de los estudiantes eran menores a 10, lo que demuestra un estancamiento y una pendiente de tendencia no tan pronunciada.

A partir de la línea vertical que indica el inicio del uso del programa de rúbricas, los estudiantes empiezan a mejorar paulatinamente, logrando un incremento de 5 puntos en promedio. Lo que indica una mejora en su rendimiento. En general, la línea de tendencia a partir de la utilización de la rúbrica, muestra la evolución del grupo, dicha línea

en el tiempo representa una ecuación positiva, lo que significa que en el futuro continuará el incremento, es decir, la sostenibilidad de los resultados.

Análisis cualitativo. Los estudiantes descubrieron que respondiendo a las demandas de la rúbrica desarrollaron tanto su habilidad de análisis y mejoraron su habilidad para aprender más que si sólo hubieran realizado un buen trabajo. La autoevaluación con las rúbricas hizo que los estudiantes tuvieran conciencia de sus fortalezas y debilidades y, por tanto, que estén en capacidad de autoevaluarse y mejorar su desempeño.

“Yo sinceramente creo que sí debería dedicarme más al curso, porque es muy importante. El problema es que otros cursos ocupan mucho tiempo y esfuerzo también.” (Estudiante). Al principio los estudiantes tomaron con indiferencia la autoevaluación. Les fue difícil encontrarle sentido y la consideraron una pérdida de tiempo ya que lo que les importaba era lo que el docente opinaba de su desempeño. Luego, transformaron esta actitud considerando la autoevaluación y las rúbricas como una ayuda invaluable para el aprendizaje implicando en todos los estudiantes un proceso creciente de confianza en sus propios juicios. También demostraron cierto reconocimiento y disfrute personal de lo que son capaces de lograr.

“Creo que poco a poco mejoro, aunque estoy acostumbrada a otro ritmo de trabajo. Cambiamos de tema muy rápido, pero eso no es problema para hacer los trabajos.” (Estudiante). Usar un mismo conjunto de preguntas repetidamente les dio a los estudiantes la oportunidad de ver continuidad y flexibilidad en el proceso de autoevaluación. Cada vez que ellos aplicaron las preguntas recordaron las cuatro etapas del proceso. Cada nueva situación de evaluación enfatizó en una de las fases de la autoevaluación por encima de las otras y focalizó en criterios diferentes, dependiendo de lo que exigió el trabajo. “El problema

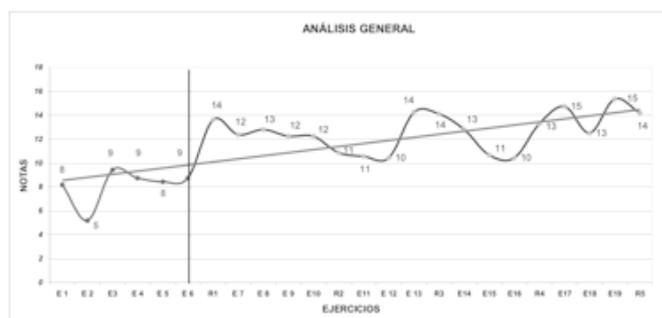


Figura 1. Análisis general de rendimiento académico.

ha sido en la parte de organización, no he entregado los trabajos a tiempo pero en eso estoy ahora mejorando por lo menos trato y sí creo poder hacerlo.” (Estudiante). La autoevaluación ayudó a los estudiantes a fortalecer la confianza en sí mismos. El hecho de exigir a los estudiantes a producir y sustentar evidencia convincente para probar el valor de su trabajo hizo que el estudiante sienta mayor confianza en sus propios juicios así como en su desempeño al momento de validarlos y sustentarlos.

“He podido trabajar bastante mi creatividad, he podido expresarme y expresar libremente mis ideas.” (Estudiante). Esta confianza relacionada con la concepción de autoeficacia confirma que las creencias sobre la propia eficacia afectan el proceso de pensamiento, el nivel y la persistencia de la motivación y los estados afectivos, todos estos relevantes en el tipo de desempeño que se obtiene. Más aún, creer en que uno es eficaz aprendiendo permite activar y sostener el esfuerzo necesario para el desarrollo de habilidades. La autoevaluación basada en criterios y la evidencia de las rúbricas por parte de los estudiantes, confirma en ellos su capacidad para aprender y los estimula a seguir aprendiendo.

Teniendo como base lo expuesto podemos señalar en términos generales que los promedios de los puntajes obtenidos por los estudiantes mejoraron a la par con su capacidad de autorreflexión, lo que desarrolló más conciencia de su proceso de aprendizaje.

4. Conclusiones.

1. Se reafirmó desde la experiencia docente en el aula que la rúbrica es efectivamente una buena variable para conseguir que el estudiante mejore su capacidad de reflexión hacia el aprendizaje autodirigido.

2. Se logró desarrollar en los estudiantes la capacidad de análisis en relación a los indicadores presentes en la rúbrica y que intervienen en su aprendizaje, como la complejidad de una tarea, el reconocimiento de sus propias capacidades y preparación para resolver los problemas. Indicadores que le permiten adecuar sus habilidades hacia una ejecución controlada y efectiva.

3. Se observó que las reacciones y anticipaciones afectivas y la capacidad de reflexión, en conjunto con las expectativas de éxito, influyen en la motivación del estudiante, haciéndolo persistir sobre la realización de tareas, mejorando la calidad de sus trabajos.

4. La evaluación ha contribuido al logro del aprendizaje autodirigido, este se obtuvo cuando el planteamiento de las rúbricas y autoevaluaciones hicieron que el estudiante se autointerrogue acerca de su desempeño, dicha consecución contribuyó a sus logros académicos.

5. Reflexión. Los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos en este estudio de investigación acción permitieron realizar ejercicios estadísticos que ayudaron a la mejor interpretación y análisis de las evaluaciones, de todo ello se sugiere las siguientes ideas con la principal finalidad de mejorar el desempeño docente en el futuro.

1. Mejorar progresivamente el interés de los estudiantes con respecto a los contenidos temáticos de los cursos impartidos, para que así tengan más claro sus objetivos y encaminen su actuación para evaluar no sólo sus propios resultados sino también los de sus compañeros validando de esa manera su capacidad de autoevaluar y co-evaluar, además de hacerlos razonar sobre qué conocen, cómo conocen y para qué conocen.

2. Fomentar en los estudiantes la capacidad de crear estrategias, luego de haber participado en la formulación de las rúbricas realizadas en la investigación, ellos podrán formular sus propias estrategias para desarrollar un proyecto e incrementar su capacidad de aprendizaje autodirigido.

3. Lograr que como docente se asegure la participación cada vez más directa y comprometida de los estudiantes en el desarrollo de las estrategias de evaluación, especificando qué se evalúa y por qué se evalúa.

4. Los docentes formadores deberemos reflexionar y evaluar nuestra manera de enseñanza para poder lograr mejores resultados, porque no sólo basta diseñar programas educativos que le den mayor importancia a los contenidos o metodologías sino también darle una ponderación importante a la evaluación.

De esta manera podremos descubrir, a través de la reflexión didáctica, las mejores estrategias utilizadas por los estudiantes en su proceso académico para poder identificar los problemas de enseñanza-aprendizaje y solucionarlos a tiempo.

Zarza, D., (1998). *La enseñanza del proyecto urbano*. Madrid, España: ETSAM publicaciones.

Evaluación formativa en la enseñanza del diseño gráfico

Introducción. En el presente artículo se estará discutiendo el panorama general de la evaluación para luego comenzar a unirlo a las ideas de su desarrollo en un entorno digital y conceptualizar algunos instrumentos que pueden ser utilizados para realizar una evaluación formativa.

Evaluación. La concepción inicial de la evaluación es la de medir cualquier tipo de elemento y generar un dato que luego se analizará y procesará para generar un registro histórico, en muchos casos estos datos inician discusiones y se utilizan para tomar cierto tipo de decisiones, para Díaz y Hernández (2010) el concepto más puro de evaluación es aquella que se asocia a la tarea de realizar una medición de las características de un objeto, hecho o situación.

Sin embargo se debe tener en claro otros conceptos que también están presentes en el proceso al momento de dar valor a un producto educativo, estos conceptos son el de evaluación, calificación y medición.

Para García (2012) los tres conceptos comienzan con la evaluación, el cuál para él es el concepto más general y se apoya en los otros dos, esta pretende conocer y valorar no solo los objetivos alcanzados, sino además la relación que tienen estos con los medios que se utilizaron para lograrlos. Para este proceso de valoración se debe conocer o pro-

Juan José Tanta Restrepo
Universidad César Vallejo
Lima, Perú

gramar previamente una escala de valor que pueda servir de apoyo y referencia al momento de realizar los juicios, es en este momento en el que entran en juego los otros dos conceptos, debido a que la consecuencia de evaluar es medir y sin medición no es posible dar una calificación a ningún resultado o producto y menos evaluar de una forma objetiva, sistemática y científica.

Para Hamodi, López y López (2015) el concepto de evaluación está enfocado en el proceso de recolección de información mediante diferentes instrumentos escritos o no, para luego hacer un análisis de la información recogida y dar un juicio sobre ella, lo que lleva a una toma de decisiones basándose en el juicio emitido. Esto corresponde, a que el docente cuando genera una valoración del trabajo de un estudiante, y da una observación de los avances y mejoras que ha alcanzado, orientándolo a la búsqueda de mejoras, se estaría hablando de una evaluación.

De esta manera se tiene entonces la calificación en un sentido educativo, está dirigido a valorar la conducta de un alumno y en este juicio de valor suele expresarse el nivel de suficiencia o insuficiencia de ciertos conocimientos, habilidades o destrezas logradas por el alumno como resultado de alguna actividad en clase, bien sea una prueba, un examen o un ejercicio.

El otro concepto que se debe tomar en consideración es el relacionado con la medición, el cual está íntimamente relacionado a la calificación, ya que esta es el resultado de un examen o cualquier otra actividad y en este sentido es necesario medir. Sin la realización de una medición es casi imposible lograr hacer una calificación mínimamente objetiva y fiable y por lo tanto no se podría hablar tampoco de una evaluación.

Amigues (1999) afirma que la medición de un objeto o fenómeno se asocia a una escala de medición previamente establecida, y la calidad de precisión que se haga de la interpretación de esta, estará referida al tipo de escala empleada. Por lo tanto la información obtenida de la escala estará relacionada con los instrumentos de evaluación utilizados y en particular de las escalas de valor que estos usen.

Siguiendo con el desarrollo del concepto de evaluación, se puede decir que cobra importancia cuando es asociado o involucrado en el sistema de enseñanza y aprendizaje. Para este sistema es de vital importancia que se conozca el estado y avance de los logros, del desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas, entre otras características que los

estudiantes pueden ir desarrollando a lo largo del proceso y para esto se debe medir bien sea de manera cuantitativa o cualitativa, para esto se realiza una evaluación, como bien lo indican Díaz y Henández (2010), la evaluación es una parte integral de un buen proceso de enseñanza y proponen no concebir la enseñanza y el aprendizaje sin evaluación.

En este sentido Cázares y Cuevas (2014) sostienen que la evaluación no se puede concebir separadamente al proceso de enseñanza aprendizaje sino más bien como aquella parte que está presente desde el día en que se comienza con un programa hasta que se culmina, por lo que plantean la necesidad de que vaya cambiando en función a las necesidades del proceso educativo. Esta idea propuesta invita a estar atentos al momento de generar una evaluación, ya que las condiciones en las que se planeó probablemente no se estén dando en el momento y se deba replantear la evaluación.

Por otro lado se puede discutir la evaluación como un proceso el cual obtiene información y con estos elaborar juicios de valor para luego hacer una toma de decisiones asertivas (Calero, 2010), con el fin de desarrollar todo el potencial de los estudiantes en las áreas académicas.

En este proceso se pueden destacar diferentes etapas, las cuales son definidas por el autor anteriormente mencionado, comenzando con la etapa de recolección de información en donde se recomienda que sea sistemática y haciendo uso de instrumentos y técnicas, luego se relaciona la información recogida del avance de los estudiantes con los diferentes logros que estos debieron haber obtenido, seguidamente se debe interpretar toda la información recogida en los instrumentos y contrastándolos con las competencias planteadas, en esta etapa se deben definir las deficiencias, dificultades, errores, llegando a dar un juicio de valor en función al avance detectado en el aprendizaje y por último se deben tomar decisiones considerando los resultados obtenidos de todo el proceso.

Para Calero (2010) “evaluar es más que medir” (p.159) y como se dejó sentado anteriormente, la evaluación es un proceso en el que participan docentes y estudiantes activamente y está estrechamente relacionada, no solo a la valoración cuantitativa de los resultados sino también a la interpretación y análisis de conductas relacionadas a normas establecidas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, concluyendo siempre en juicios de valor.

Si se ha definido la evaluación como un proceso, todo proceso debe tener sus métodos de control los cuales son desarrollados para determinar los niveles de capacidad y rendimiento de los estudiantes y luego generar sistemas integrales de educación que los orienten a alcanzar nuevas metas, para Klenowski (2005) los métodos de control podrían variar dependiendo de las actividades desarrolladas y dependiendo de la información que sea recogida y van desde los test y exámenes formales, pasando por las prácticas, presentaciones orales como exposiciones y debates, así como también aquellas basadas en portafolios.

El proceso de evaluación en la educación, no solo se orienta a la medición y recolección de información del estudiante, el proceso también mide y recoge información de otras áreas que están estrechamente involucradas en todo el proceso de enseñanza aprendizaje y García (2012) afirma que la evaluación hace también una valoración de la eficacia de los centros educativos al momento de plantear el proceso de enseñanza aprendizaje, los programas de acción, además de valorar todas las variables como por ejemplo profesores, estudiantes y ambiente social.

Muchas evaluaciones están orientadas a diferentes resultados o formas de medir, unas están orientadas a medir las características iniciales de un sujeto antes de someterlo a un proceso de enseñanza aprendizaje, otras están orientadas a evaluar el producto y otras a evaluar los procesos, es aquí donde se comienza a diferenciar la evaluación diagnóstica, sumativa y formativa. En este primer acercamiento se definirá la evaluación diagnóstica y sumativa para luego entrar a profundidad al término de evaluación formativa.

Evaluación Diagnóstica. Se podría clasificar la evaluación según el momento en que esta interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje y la evaluación diagnóstica es utilizada en los momentos iniciales, para determinar el grado o nivel de conocimientos que presentan los estudiantes al comienzo del proceso. Para García (2012) esta evaluación se orienta al conocimiento del estudiante, determinando un punto de partida y estableciendo las características iniciales, de modo que sirvan a la programación de actividades y a la evaluación siguiente.

Por otro lado para Díaz y Hernández (2010) este tipo de evaluación se realiza antes del desarrollo de un proceso educativo y estos autores también le denominan a esta evaluación, evaluación predictiva.

Como se deja planteado, ambos autores establecen el tiempo en el que se realiza la evaluación diagnóstica y lo definen como el inicio de todo proceso educativo o de enseñanza aprendizaje, además establecen algunas características como la de establecer puntos de partida y predecir las características iniciales de cualquier estudiante o grupo de estudiantes, esto con la finalidad de tener un panorama de la realidad a la que estará sometido el docente y esta información le permitirá desarrollar las estrategias necesarias para generar el aprendizaje.

Evaluación Sumativa. Otro de los procesos de evaluación y uno de los más usados en cualquier ámbito o proceso educativo es la evaluación sumativa, este tipo de evaluación busca dar valor cuantitativo al proceso de enseñanza aprendizaje y se realiza al final de este, para luego con los datos obtenidos generar niveles de logro y en otros dar una promoción a otros niveles de aprendizaje más avanzados, como lo afirma García (2012) es la valoración de los resultados del aprendizaje o del programa de estudios una vez concluido y está directamente relacionado con la evaluación final, dando un juicio de valor a la tarea realizada o a las metas alcanzadas por los estudiantes.

Es válido en este contexto añadir las afirmaciones que plantean Díaz y Hernández (2010) al expresar que esta evaluación da información a los docentes y encargados, para realizar conclusiones exactas sobre el logro o éxito de las experiencias educativas propuestas, se plantea entonces la capacidad que posee la evaluación sumativa para generar puntos de control periódicos donde se determine que conocimientos han alcanzado los estudiantes y aquellos que aún falta por alcanzar, permitiendo de esta manera implementar prácticas educativas para lograr el nivel de conocimientos planteado en los programas de estudio.

Evaluación Formativa. La evaluación formativa es el tipo de evaluación que se realiza junto con el proceso de enseñanza aprendizaje, la cual se puede hacer de forma continua o podría ser considerada después de ciertas cantidades de sesiones, se considera como una de las estrategias reguladoras del proceso, cuando se incorpora en la práctica habitual de un aula de clases, esta provee información necesaria para realizar ajustes en el proceso de enseñanza aprendizaje mientras está ocurriendo. En este sentido la evaluación formativa informa a docentes y estudiantes acerca de lo que el estudiante está entendiendo y el ajuste que debe realizarse.

El implementar la evaluación formativa dentro del proceso educativo a nivel superior puede representar ciertas difi-

cultades y este inconveniente lo plantea Martínez (2013) afirmando la existencia de barreras que obstaculizan la práctica de este tipo de evaluación por parte de los maestros, ya que implicaría cambiar la forma de interacción con los alumnos, la forma en que seleccionan los recursos al momento de planear sus clases, atender la diferencias individuales y en muchas ocasiones atender y buscar solución a cada uno de los inconvenientes presentados en el desarrollo de las actividades. Esa exigencia de retroalimentación que plantea el sistema de evaluación formativa es percibida por los docentes como un aumento en la carga de trabajo.

Para García (2012) esta evaluación está vinculada a la evaluación continua y progresiva, en las que se puede hacer uso de pruebas escritas, observaciones de comportamientos, entrevistas, entre otras, pero una de sus funciones básicas es la de ayudar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje para que estas sean más efectivas. En este sentido se plantea la variedad de formas que la evaluación formativa puede aparecer en el proceso.

Cázares y Cuevas (2014) también definen la evaluación formativa como aquella que brinda un seguimiento continuo al desarrollo de los aprendizajes, de la misma manera que la pertinencia de la práctica docente; establecen que este tipo de evaluación debe plantear los diferentes mecanismos para reorientar al docente y al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera que sea capaz de construir las mejores estrategias para alcanzar los objetivos planteados.

Existen diferentes maneras de distinguir este tipo de evaluación con la evaluación sumativa, una de ellas es pensar en la evaluación formativa como una “práctica”, se debe enseñar a los estudiantes a no ver la evaluación como una suerte de colección de calificaciones, sino más bien enseñarlos a que sean capaces de conocer y entender si sus capacidades y habilidades han sido mejoradas. Brown y Pickford (2013) apoyan esta idea, reforzándola al plantear que la evaluación no se debe reducir a un último acto sumativo al final de cada proceso, la evaluación debe formar parte continua del aprendizaje y debe ser el medio por el cual los docentes apoyen a sus alumnos en alcanzar los objetivos y los estimulen a que ellos sean capaces de generar su propio progreso, facilitándoles una retroalimentación útil.

Una de las características particulares de esta evaluación con respecto a los otros tipos de evaluaciones planteadas anteriormente es el protagonismo del estudiante dentro

del proceso de evaluación, si el estudiante no está involucrado continuamente en el proceso, la evaluación formativa como práctica será deficiente, esto no implica que los docentes no tendrán participación en el proceso, por el contrario son la pieza de conexión entre el estudiante y el proceso, ya que son estos quienes tendrán la misión de dar los lineamientos, deberán identificar las metas de aprendizaje a ser alcanzadas, deben ser claros en los criterios de evaluación, y deberán ser capaces de generar tareas de evaluación que evidencien los resultados del aprendizaje, en este particular Rosales (2003) plantea que para que la evaluación formativa resulte auténticamente formativa, esta debe estar acompañada de un adecuado tratamiento metodológico, el cual debe basar sus estrategias en presentar a los estudiantes oportunidades de elección de diferentes alternativas de aprendizaje.

Se puede afirmar entonces, que este tipo de evaluación intenta supervisar el proceso de generación de conocimientos que está en continua reestructuración producto de las acciones de los alumnos, y de la actividad pedagógica. Por tal motivo se debe valorar no solo los resultados, sino también el proceso que genera el conocimiento en los estudiantes, para esto se debe supervisar e identificar aquellos posibles obstáculos y proponer las posibles soluciones remediales didácticas que serán ejecutadas en el instante que sean detectadas.

No solo se debe plantear la evaluación formativa para chequear la pertinencia y logro de conocimientos, se debe plantear con un enfoque más enriquecedor para el proceso de enseñanza aprendizaje. Se puede hablar también en su uso para evaluar el desarrollo de competencias por parte del alumno. Para Cázares (2014) afirma que la práctica de la evaluación por competencias toma en consideración ciertas estrategias ya empleadas en otras situaciones y que los docentes ya están familiarizados. Se considera que las competencias se van desarrollando al tener contacto con las tareas asignadas, proyectos o actividades, por lo tanto su evaluación deberá entenderse como un acompañamiento del proceso, el cual atraviesa por diferentes situaciones tanto personales como situacionales. Es en este sentido que se podría hablar de la evaluación formativa para evaluar no solo conocimientos desarrollados sino también competencias, ya que la evaluación formativa es una interacción entre el docente y el estudiante de una manera más directa, por lo que la intervención a tiempo será bastante acertada para realizar las modificaciones y ajustes necesarios en el proceso de aprendizaje.

En la evaluación de los proyectos de diseño gráfico, ve a la evaluación formativa como una opción más que acertada, ya que el desarrollo de una idea debe ser evaluada desde su concepción y el docente debe ser capaz de poder orientar todas las actividades creativas para que llegue a buen fin cada proyecto bien sean individuales o en equipo. Como lo afirman Díaz y Hernández (2010), esta evaluación debe ser considerada más que las otras formas de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite la regulación del mismo. Y como lo indican expresamente, “la finalidad de la evaluación formativa es estrictamente pedagógica: regular el proceso de enseñanza aprendizaje para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas” (p.329). Para estos autores no es importante la valoración del resultado, sino lo importante es comprender el proceso de enseñanza, supervisar e identificar los posibles obstáculos que pudieran existir y plantear posibles soluciones didáctica para que los alumnos puedan sortearlos.

En el desarrollo de cualquier proyecto de diseño, los estudiantes deben ser libres de explorar un sinfín de posibilidades para dar solución a sus problemas y es en este escenario donde se van a producir un sin número de “errores” y para Astolif (1999), los “errores” cometidos por los alumnos en el proceso de aprendizaje son valorados, porque ponen en manifiesto la calidad de sus conocimientos y las estrategias de como las han construido, además de demostrar lo que les falta por mejorar o completar (como se cita en Díaz y Hernández, 2010, p.329). Teniendo en cuenta los errores o desaciertos de los alumnos es que la evaluación formativa cobra protagonismo para regular los conocimientos que se van adquiriendo.

Dentro del proceso de evaluación formativa se deben distinguir tres modalidades de regulación y según Díaz y Hernández, (2010) estas son: regulación interactiva, regulación retroactiva, regulación proactiva.

La regulación interactiva es una regulación inmediata del proceso de aprendizaje y está dirigido del docente hacia el alumno, con el propósito de estructurar las tareas y actividades que se necesitarán ejecutar en el proceso didáctico. En este proceso el docente observará las actividades del alumno y dará indicaciones, ejemplos, alternativas de solución, hará confirmaciones, repeticiones, rechazos entre otras estrategias de enseñanza.

Dentro de esta discusión Klenowski, (2005) afirma que este tipo de regulación ayuda a identificar ciertas áreas en la que los estudiantes pueden mejorar, lo cual puede llevar

a crear planes formativos, planes de progreso y actividades de mejora continua, también se puede acotar que los docentes deben discutir y dar los alcances de requerimientos y estrategias para las actividades planteadas, con el fin de que los estudiantes puedan tener el control del desarrollo de sus propuestas de trabajo. Una de las actividades que se puede proponer en el desarrollo del trabajo es la de evaluar el valor tanto social como individual.

La regulación retroactiva está orientada a la programación de actividades de refuerzo después de una evaluación puntual, estas actividades intentan subsanar o reforzar los conocimientos que no se han aprendido con anterioridad, es decir, da una nueva oportunidad a que el alumno con actividades de apoyo resuelva las dificultades que se hayan presentado, en este sentido se plantean dos alternativas de regulación, la primera es repetir las actividades o ejercicios y la segunda es repetir el proceso, pero esta vez de forma más simplificada.

Por otro lado Klenowski, (2005) propone que dentro de la regulación debe existir una retroalimentación que se derive de un estímulo respuesta identificándose con el desarrollo de los resultados, de manera que se oriente a una rectificación cuando la respuesta a una actividad fuera la incorrecta.

La regulación proactiva se dirige a proyectar actividades a futuro, para que el alumno pueda consolidar o profundizar los aprendizajes, estas actividades son planteadas en función a lo que sigue en el proceso; para los alumnos que no encontraron dificultades en la tarea anterior, esta regulación les permite programar nuevas actividades que les ayuden a profundizar lo aprendido y para aquellos que encontraron alguna dificultad u obstáculo, le sirve para proponer actividades que no ofrezcan dificultades adicionales. En esta idea de proyección de actividades a futuro, Klenowski (2005) plantea que la adquisición de conocimientos debe plantearse como un proceso reestructurador y no como un proceso de acumulación de información, ya que esta acción ignora otras funciones del aprendizaje como la comprensión significativa, el uso de la intuición en la resolución de problemas, el uso de estrategia flexibles y la motivación.

Técnicas e instrumentos de evaluación. Habiendo hablado de evaluación se hace preciso hablar de técnicas e instrumentos que permitan realizar eficientemente esta actividad.

Medina y Verdejo (2000) definen a una técnica como aquella actividad o procedimiento que se realiza en una evaluación para evidenciar el aprendizaje y de esta manera poder compararlo con los objetivos y parámetros establecidos con anterioridad y para Rodríguez como cita Hamodi, López y López (2014) son aquellas estrategias utilizadas por docentes o evaluadores para recaudar sistemáticamente información acerca de un sujeto u objeto evaluado. Por lo tanto las técnicas de evaluación son aquel conjunto de actividades planteadas estratégicamente, para recopilar información que permita evidenciar el logro de los aprendizajes en un lapso de tiempo definido y compararlas con aquellos objetivos planificados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se plantean para estas actividades diferentes formas de recolección o técnicas, se tiene por ejemplo las técnicas de observación las cuales se usan para recopilar información sobre conductas o productos de esta, también se encuentran las técnicas de comunicación personal las cuales recogen cierta información obtenidas mediante una interacción directa con el estudiantes y es él quien las manifiesta, por otro lado está la técnica de pruebas las cuales son una muestra de preguntas, ejercicios relacionados directamente con aquello que se quiere evaluar y por último se definen las tareas de ejecución, son aquellas técnicas que evalúa lo que el estudiante hace, lo cual no es necesariamente idéntico a lo que conoce o ha aprendido en las unidades de estudio.

Para la evaluación formativa también se deben utilizar ciertos instrumentos que recogen información sobre el proceso de aprendizaje y las posibilidades son muy amplias, pero según López (2009) los instrumentos más utilizados en este tipo de evaluación son aquellos que utilizan la expresión escrita dentro de los que se puede mencionar: el examen, el ensayo, el informe, el proyecto, el diario, la carpeta, el portafolio, la memoria, entre otros.

Si se toma en consideración el uso de la tecnología como medio para el proceso de enseñanza aprendizaje y autores afirman que la evaluación más adecuada para este proceso es la formativa, se debe realizar entonces la unión de ambas; es decir, sacar partido de la tecnología en función de mejorar el proceso de evaluación formativo, y es aquí donde entran en juego los instrumentos digitales para la evaluación y que según Paredes (2010) el portafolio es el instrumento con el cuál se puede registrar el proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta la actividad

del estudiante y en el que el docente será el encargado de orientar el proceso. Además afirma que el portafolio en la actualidad no solo es la recopilación de trabajos sino que además incluye cierta narrativa y análisis reflexivo que permite comprender más a fondo el proceso de enseñanza aprendizaje y por último facilitar la evaluación.

La idea del uso del portafolio digital nace de la necesidad del uso de las nuevas tecnologías en la educación y como lo afirma López (2009) los portafolios electrónicos o también llamados digitales, se comenzaron a usar para aprovechar eficientemente los medios digitales disponibles como computadoras, laptops, tabletas digitales, cámaras de videos y fotos, además de otros dispositivos a favor del proceso de enseñanza aprendizaje y más aún en el proceso de evaluación.

La practicidad de su uso lleva a utilizar diferentes medios de almacenamiento como por ejemplo, discos duros, "pen drive", teléfonos celulares, espacios de almacenamiento virtuales como, "blogs", páginas web, entre otros y South (como se citó en López, 2009) reitera que un portafolio digital o electrónico es mucho más que solo un espacio de almacenamiento virtual de proyectos y documentos, sino que está considerado como una nueva alternativa en el proceso de evaluación donde por medio de un conjunto de recursos digitales se integra la tecnología al desarrollo curricular.

El uso de la tecnología no solo mejora la ejecución del trabajo, sino que gracias al uso de un lenguaje multimedia el poder comunicativo del portafolio es mayor, ya que en la recolección de evidencias se pueden almacenar videos del proceso del trabajo, fotografías, audios, además el ambiente digital da una mayor capacidad de acceso a los trabajos de otros estudiantes y poder así realizar la evaluación a sus pares, generando una participación colaborativa en red.

Reflexión final. Los docentes debemos tomar conciencia que el perfil de los estudiantes a nivel superior ha cambiado, tenemos en nuestras aulas a los llamados nativos digitales y si a los estudiantes de diseño gráfico les pedimos y hasta les exigimos crear nuevos conceptos, que adapten o mejoren los ya existentes, entonces es momento de comenzar a hacer uso de nuevos medios y nuevos recursos para la evaluación y como ha quedado demostrado, la evaluación formativa no solo debe quedar en un concepto, se tiene que adaptar a nuestras actividades académicas para mejorar la orientación y evaluación de nuestros estudiantes.

Amigues, R., y Zerbato-Poudou, M. (1999). *Las prácticas escolares de aprendizaje y evaluación*. México: FCE.

Brown, S., y Pickford, R. (2013). *Evaluación de habilidades y competencias en educación superior*. Madrid: Narcea.

Cázares, L., & Cuevas, J. (2014) *Planeación y Evaluación basadas en competencias*, México, edit Trillas.

Calero, M. (2010). *Aprendizajes sin límites*. México: Alfaomega.

Díaz, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.

García, J. (2012). *Bases pedagógicas de la evaluación. Guía práctica para educadores*. España: Síntesis.

Hamodi, C., López, C., y López, A. (2015) *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior*. *Perfiles educativos*, 37 (147), 146-161. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13233749009>

Klennowski, V. (2005). *Desarrollo de portafolios para el aprendizaje y la evaluación*. Madrid, España: Narcea.

López, V. (2009). *Evaluación formativa y compartida en educación superior. Propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias*. Madrid: Narcea

Martínez, F. (2013) *Dificultades para implementar la evaluación Formativa*. *Perfiles educativos*, 35 (139), 128-150. Recuperado de <https://go.gl/wXp2vh>

Paredes, J. (2010). *Como enseñar en al aula universitaria*. Madrid: Pirámide.

Rosales, C. (2003). *Criterios para una evaluación formativa*. España: Narcea.

Articulando Metodologías para la innovación en la enseñanza del arte y el diseño

El contexto educativo actual en la educación superior, se nutre de las metodologías educativas basadas en el arte que a su vez se incrementan y potencian con las nuevas y más actuales tecnologías de la información y de la comunicación denominadas TICs impulsando y promoviendo nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Las preguntas que resultan de esta afirmación giran en torno a ¿Que tan adecuadas son estas relaciones en contraste con la realidad educativa superior actual en nuestro país? específicamente en la ciudad de Lima, ¿Funcionan en otras realidades educativas y contextos cercanos del país?, ¿A quiénes les corresponde evaluar la eficacia de estas relaciones?, ¿Que tan efectivas resultan en la práctica?, ¿Cuáles son estas nuevas metodologías y abordajes educativos basadas en el arte?, al insertarse en el quehacer educativo, ¿se descartarían los procedimientos tradicionales manuales que aparentan estar obsoletos y caducos? o simplemente se van complementando y articulando en torno al nuevo paradigma educativo que se va instalando y que va en detrimento de las arcaicas bases mentales de los actores y agentes de cambio de la educación en nuestro país.

Por otro lado y no menos importante es, afirmar que estamos siendo bombardeados con más intensidad y frecuencia que hace algunas décadas por imágenes de todo tipo y que estas se han convertido en una forma de lenguaje visual



José Andrés Saldarriaga Medina
ENSABEP
Lima, Perú

poderoso que van cargadas no solo de información explícita para ser consumida de manera inmediata sino además y en la mayoría de los casos llevan un lenguaje connotativo que demanda un análisis aparte. El lenguaje visual en la actualidad se ha vuelto más poderoso que el lenguaje verbal o escrito, causa probable de que el hábito de la lectura en la forma tradicional en que la conocemos se haya reducido aun más, quizás aquí radique la importancia del arte y sus especificidades para que el binomio enseñanza-aprendizaje se vuelva igual de vital y relevante en el quehacer educativo en los contextos preestablecidos y no solo hablamos de la educación superior, sino que con más énfasis en los demás procesos educativos previos.

La cultura visual que estudia la importancia de la imagen en las sociedades contemporáneas, su impacto en las mentes de los consumidores a través de la publicidad y la forma como llega a estas de manera eficaz, abre posibilidades para trasladar estas reflexiones al contexto educativo en todos sus niveles. Si bien ya se hacen esfuerzos al respecto, falta el sustento teórico que dinamice y articule estas iniciativas relacionándolas con las TICs que sean efectivas en nuestro quehacer educativo próximo, situándolas en una línea de tiempo que dé cuenta de cómo hemos ido avanzando en el sistema educativo hasta llegar a la actualidad.

Poniendo de relieve el uso de las especificidades del arte como estrategias base del aprendizaje activo a través de nuevas e innovadoras metodologías basadas en el arte, que a su vez justifican nuevos enfoques que plantean formas innovadoras de entender las parcelas de la realidad concernientes a la enseñanza y el aprendizaje, pasemos a describir las más habituales o más usadas en los contextos educativos como son: La metodología triangular, la disciplina educativa basada en el arte DBAE, la educación disruptiva, la metodología de investigación en el arte MIA que relacionan de alguna manera los tipos de aprendizaje, plenos, activos y el tipo de inteligencias que se quieren potenciar.

Ante esta nueva perspectiva en el contexto educativo en la educación superior, pasamos a describir la que incorpora desde hace algún tiempo atrás con metodologías referenciales de apoyo, como la propuesta que desarrolla la educadora brasilera Ana Mae Barboza hace más de treinta años en su abordaje metodológico triangular que trata de tres ángulos precisos que le dan sustento teórico, formando una estructura triangular y estos componentes son: apreciación artística, que involucra el saber leer una obra de arte, contextualización histórica; conocer el

contexto en que la obra fue creada y producción artística o hacer arte, componentes que alimentan o se articulan en torno a los principios que propugna formando una estructura similar a un triángulo equilátero donde todos sus lados deben tener la misma medida, lo que en términos de interpretación equivale decir que cada componente debe tener el mismo nivel de importancia o jerarquía que posibilite el equilibrio. Así el docente en la práctica puede iniciar una sesión de aprendizaje desde cualquiera de estos ángulos que se ajusten a los objetivos de la clase que desea impartir, dejando pendiente los otros dos componentes para ser trabajados en sesiones posteriores o trabajar los tres componentes en una misma sesión en tres momentos secuenciales para clarificar los contenidos.

Por otro lado La Discipline Based Art Education DBAE que presenta Elliot Eisner, promueve la comprensión de la enseñanza artística mediante un enfoque cualitativo. DBAE se traduce como “Educación a través de las artes” propone cuatro aspectos o componentes que en combinación enriquecen esta metodología poniéndolos en un mismo nivel de comprensión. Estos son: La producción artística, la historia del arte, La crítica artística y la estética del arte todas en un mismo nivel jerárquico que plantean una nueva forma de interpretar esta realidad. Mantiene y articula vínculos teóricos con John Dewey (experiencia, creatividad), Donald Schön (praxis reflexiva) y Howard Gardner (inteligencias múltiples)

Los componentes de la DBAE son cuatro, la primera es: La producción artística que se define como el conjunto de habilidades y técnicas para producir o generar objetos de arte en un contexto determinado. No está centrada en lo meramente procedimental y se orienta de lo privado a lo público. El segundo componente es la historia del arte; analiza la producción artística a lo largo de la historia, considera el discurso y se da cuenta de las técnicas usadas que fueron de interés o motivación para la producción artística. El tercer componente es la crítica artística; aquí se busca describir, interpretar, evaluar, teorizar y juzgar propiedades de la imagen que se han producido en la obra. Finalmente tenemos la estética del arte que es la naturaleza, significado y valor del arte.

La educadora española María Acaso propone cambios en el sistema educativo que ha denominado cinco microrrevoluciones que configuran una nueva forma de mirar las cosas, un enfoque distinto e innovador solo cambiando la forma en que se organiza nuestro pensamiento, cuerpo

y entorno para actuar o dejar actuar en el aula, se emparenta con la educación disruptiva que explicaremos más adelante.

• **Aceptar que lo que los docentes enseñan no es lo que los estudiantes aprenden.** En esta afirmación María Acaso señala que el profesor no dice la verdad solo reinterpreta los hechos para darle a los estudiantes algo que puedan manejar, el docente no es un expendedor de conocimiento esta idea es absurda, en cambio propone que todos aprendemos dentro del aula tanto el profesor como los estudiantes en un contexto de trato más horizontal y afirma que lo que se debata en el aula está cargado de un propósito no puede ser neutral aunque se haya planteado de esa manera.

• **Cambiar las dinámicas de poder.** Esta segunda opinión sugiere que debemos entender que el cuco no es el docente, este es solo un facilitador que también está en constante aprendizaje. La verticalidad solo genera tensión, alimentarla supondría estar uno por encima del otro y esto es arcaico y obsoleto, un clima de confianza y motivación en el contexto educativo, posibilita siempre un aprendizaje significativo ya que los sentimientos, los afectos y el interés generado también intervienen, en como uno aprende o no de una manera plena.

• **Pasar del simulacro a la experiencia.** En esta tercera afirmación ella señala que, si aprender tiene que ver con la transformación social en el sentido de hacer de los estudiantes ciudadanos participativos y críticos y no meros consumidores a través de una experiencia enriquecedora de aprendizaje significativo y pleno, entonces es mejor aprender pocos contenidos, pero con el tiempo adecuado como para digerirlos (sistema educativo finlandés) que pretender aprender innumerables contenidos en un tiempo ínfimo y nada significativo (sistema educativo español).

• **Habitar el aula.** En esta cuarta expresión ella señala que de una manera distinta se puede posibilitar que se dé el aprendizaje en un contexto específico y de esta manera cambiar la forma en que se entiende el quehacer educativo solo con hacer más amigable la infraestructura, el mobiliario, las cosas que están ya instaladas en el aula y hacer que su uso sea a favor del estudiante y el docente de esta manera lograr que se produzcan aprendizajes significativos. De aquí surge la pregunta ¿Quiénes o qué impiden que el aula no sea un espacio propicio para los procesos de enseñanza y aprendizaje?

• **Dejar de evaluar y empezar a investigar.** Acaso afirma que el modelo educativo que está instalado en el sistema tradicional en que se evalúa para pasar un examen a como dé lugar y que produce indefectiblemente el sentirse criticado, genera ansiedad. Este proceso además se centra en lo numérico para la validación, subrayando y dando énfasis a lo científico como si las notas pudieran validar la pedagogía venida a menos a través de las décadas pasadas y que llega hasta la actualidad con esa carga calificativa peyorativa y no investigativa colaborativa.

Todas estas microrevoluciones que propone María Acaso de alguna manera se articulan entre sí a los abordajes y metodologías que hemos visto, ya que suman para crear un nuevo paisaje educativo que apunta a convertirse en el nuevo paradigma de la educación actual tanto en Latinoamérica como en el resto de los países occidentales.

Otro aspecto que contribuiría a impulsar y promover nuevas formas de entender la enseñanza y el aprendizaje se podrían vincular con lo que propone David Perkins al construir una propuesta orientada a un aprendizaje pleno; los siete principios de la enseñanza para transformar la educación, que se han vuelto prácticos y funcionales.

Estos son:

- Actividades holísticas que posibiliten un aprendizaje completo.
- Lograr que valga la pena desarrollar esas actividades.
- Trabajar sobre las partes difíciles.
- Posibilitar la transferencia.
- Descubrir lo oculto en las actividades de aprendizaje.
- Aprender del equipo ... y de los otros equipos.
- Aprender a aprender, convivir y emprender.

Finalmente tenemos el caso de la MIA, que es una Metodología de Investigación en Artes desarrollada a partir de todo lo anterior; los principios de la enseñanza para la comprensión que propone y describe David Perkins, la educación artística basada en la disciplina DBAE que son las siglas para Design based in art education y la propuesta triangular de Ana Mae Barbosa. Se toma además estos referentes para estructurar una secuencia de investigación orientada a las artes que permita atender el propio contexto actual al haber sido incorporada en la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú (ENSABAP) para incluir además el factor de interdisciplinariedad, complementada con la elaboración de una carpeta de investigación y bitácora de preferencia física y con el formato y material que los mismos estudiantes

decidan tanto para su ejecución como para su presentación en los diferentes momentos de las presentaciones de las mismas ante sus demás compañeros y los profesores en los talleres que ofrecen las especialidades de escultura, pintura, grabado y dibujo del área de artes plásticas.

La resistencia al uso de las nuevas tecnologías, como el uso de las computadoras a través de los programas de la especialidad de diseño gráfico y diseño industrial en el caso de la facultad de arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú PUCP en los años 80, destaca la importancia suma que se le daba en aquellas épocas a la observación y análisis directo de plantas, flores, vegetales y frutas para ser plasmadas a través de composiciones bien estudiadas donde se pudiera consignar dos o más técnicas de reproducción de la realidad en el trabajo manual como por ejemplo, el hacer un documental como se le llamaba en aquel entonces en diseño gráfico con el uso de dos técnicas que a simple vista dieran la impresión de una fotografía de los objetos mencionados sobre fondo blanco y a su costado la síntesis aprobada por los profesores a tempera del mismo objeto mostrando así la capacidad analítica y de observación para entender el objeto en pocos trazos planimétricos o lineales que sirvieran como una síntesis bien estructurada pero a la vez que se organizara en el espacio junto con el documental en una perfecta composición que fuera de por sí, no solo un trabajo que sería evaluado y luego expuesto a fin de año, sino además que expresara artísticamente el motivo para su contemplación por parte de los espectadores, usuarios o consumidores de diseño gráfico.

Es por ello que propongo una aproximación a través del diálogo, el intercambio de ideas y un debate alturado que propicie la reflexión colaborativa multidisciplinaria entre los asistentes al segundo Congreso de Educación en Diseño, Arte y Cultura EDK 2018 y al 5to. Congreso Internacional Diseño Agente de Cambio y de esta manera plantear una primera mirada de análisis de las metodologías de enseñanza actuales como son los planteamientos que proponen la Metodología Triangular de Ana Mae Barboza, la DBAE de Elliot Eisner, el Aprendizaje Pleno de David Perkins, las cinco microrrevoluciones de María Acaso en torno a la Educación disruptiva y la Metodología de Investigación en el Arte MIA que está siendo usada en instituciones educativas como la ENSABAP que se han explicado de manera breve en los párrafos anteriores.

Al incorporar y articular las tecnologías actuales y las metodologías de enseñanza basadas en el arte en las instituciones

educativas de educación superior para innovar y mejorar los contenidos de los sílabos de las asignaturas que se imparten. Consideremos los logros por competencias y el contexto educativo actual. A veces se exploran universos mediáticos que, podrían bien posicionar a una institución educativa o generar una expectativa que al final no podrá ser cubierta. Pero lo importante en este espacio generado es el poder nutrirnos de las opiniones de los demás participantes y ver cuáles son las ventajas y limitaciones de cada una de estas propuestas educativas y que tan viables son en nuestro sistema educativo actual en esta región del planeta.

Para la enseñanza del diseño no basta usar diestramente programas de diseño desplegando sus interfaces en mac, sino retomar los apuntes rápidos a mano alzada, el soporte tradicional sobre papel y sus variantes e investigar y citar los referentes próximos como las fuentes y corroborar su veracidad. Todo esto es posible si de base tendemos a la investigación cualitativa y cuantitativa. Donde aparte de que la investigación sea objetiva y efectiva debe ser publicada para su escrutinio y validación.

Arte, Cultura Digital Y Redes Sociales. Impacto del uso de las redes sociales en el consumo cultural

Introducción. La evolución tecnológica y el desarrollo de las redes sociales virtuales han empezado a ser parte importante de la vida cotidiana permitiendo el contacto con el mundo en forma rápida e instantánea desde un dispositivo celular, tablet o computadora. Esto posibilita también un mayor acercamiento de las personas a la información que circula en la red flexibilizando y democratizando su acceso. Entre las redes sociales que actualmente coexisten en la red, Facebook, ideada por Mark Zuckerberg para uso exclusivo de los alumnos de Harvard y que posteriormente se abrió al público en general, se ha convertido en el espacio virtual por excelencia donde tienen lugar una serie de interacciones de los usuarios adscritos a esta red social. De la amplia variedad de información que circula en internet y en las redes sociales, la relacionada con las artes y la cultura ha crecido de manera exponencial en los últimos años convirtiendo al internet en un buen aliado para la difusión cultural. Hoy en día los artistas y las instituciones culturales necesitan tener presencia on line para amplificar la difusión de sus actividades e informar sobre ellas a los usuarios de los medios digitales.

Las nuevas tecnologías han cambiado también el proceso de creación artística ¿Es posible que la intersección entre arte, cultura y tecnología esté generando también una nueva forma de consumo cultural? ¿cómo modifica la tec-



Guillermina Ávalos
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

nología el proceso creativo y los hábitos de las audiencias? El objetivo del presente ensayo es proponer una aproximación a las rutas de exploración del impacto de la tecnología, concretamente el uso de redes sociales en la difusión y consumo cultural de exposiciones de arte. Es un ensayo tentativo y exploratorio que espera motivar un diálogo mayor sobre las ideas aquí propuestas.

Cultura digital, redes sociales y sociedad virtual.

Las nuevas tecnologías han reconfigurado los procesos socio culturales y la forma en que las personas perciben el mundo. Internet es una de esas tecnologías cuya evolución y expansión ha dado origen a un conjunto de nuevas prácticas, valores y expectativas sobre la manera en que las personas interactúan en casi todos los ámbitos de la vida (laboral, académica, religiosa, cultural, política, económica y social). Estos cambios socio culturales obligan a pensar en nuevas ideas y definir nuevos conceptos para entender cuáles son los impactos que el desarrollo de las redes sociales e internet están operando en las personas.

Entendemos la cultura digital como una forma de relación entre las personas teniendo de por medio la mediación tecnológica. Aquí se diluyen las figuras de emisor y receptor surgiendo la figura del prosumidor que desdibuja las fronteras entre producción y consumo (García Canclini, Cruces & Urteaga, 2012). Para algunos especialistas es poco alentador lo que ocurre con la cultura debido a la mediación digital por considerar que se ha perdido el sentido de la vida. Así por ejemplo, Eduardo Romano señala lo siguiente:

“En la Cultura Digital, existen numerosas personas que se rodean de cantidades, hacen cuentas, especulan, calculan las ganancias y posibles pérdidas y no van más allá: su pobreza simbólica y afectiva es notable. No tienen nada genuino que transmitir porque están desconectados de su propia experiencia vital” (Romano, 2000, pág. 24)

Abordar la cultura digital desde una perspectiva crítica implica reflexionar sobre las formas de apropiación tecnológica que no tienen su origen en el siglo XXI como la mayoría de personas cree, sino que vienen realizándose a lo largo de la historia desde la invención del daguerrotipo en 1839. Cada invención tecnológica en la historia de la humanidad ha significado algún cambio cultural. En el tiempo actual el internet y la tecnología digital son los elementos que operan los cambios culturales contemporáneos y dentro de esos cambios, uno de los más significativos es la forma en que nos relacionarnos y socializamos con

los demás. La socialización en red hace su aparición en la década de los noventa a través de los chats y listas de interés, para migrar después a las redes sociales.

Las redes sociales y la interconectividad han tomado mucha fuerza en las últimas dos décadas aumentando el número de usuarios conectados a internet. Las redes sociales según Christakis, poseen una belleza intrincada por su elaboración y complejidad generando cadenas de ramificación de estructuras muy intrincadas, pero con reglas que gobiernan su función y funcionamiento.

“Una red social es una forma de representar una estructura social mediante el establecimiento de relaciones de muy diverso tipo e identidad entre conjuntos de actores (individuos, organizaciones) en función de algún criterio como podría ser la relación profesional, temas comunes de interés, amistad, afinidades políticas, pertenencia a una iglesia, parentesco, etcétera.” (Manrique, 2016, pág. 169).

Las redes sociales en internet surgen con la expansión de la web 2.0 dando origen posteriormente a la comunidad virtual o comunidad en red. Estas comunidades se definen de acuerdo a las conexiones estructurales (formas de conexión entre los miembros) y no por alguna característica particular que conecte a sus miembros entre sí. La denominación de redes sociales para referirse a plataformas de interacción como Facebook o Twitter está muy extendida, y es importante distinguir entre el uso de la plataforma tecnológica y las redes de interacción que estas permiten establecer. “Facebook, YouTube o Twitter son catalogados por sectores de la academia como «medios sociales», la traducción de la expresión inglesa social media, como una forma de evitar la confusión con el uso de «red social» establecido en las ciencias sociales.” Las redes sociales abarcan una gran cantidad de servicios que facilitan interacciones entre los usuarios, pero no implican la anulación de otras formas de organización social. Además, Castells afirma que “las redes neuronales se conectan con las redes de la naturaleza y con las redes sociales y en esas interacciones construimos significados que nos permiten situarnos en el mundo a través de la comunicación” (Citado en Manrique, 2016, p.172). Entre las redes sociales, Facebook se ha convertido en un fenómeno importante de interacción y conexión entre las personas donde las relaciones son recíprocas, es decir, bidireccionales permitiendo una retroalimentación constante. La sociedad virtual tiene conectados a más de tres mil millones de usuarios en el mundo, es decir a más de la mitad de la población mundial y dicha conexión se ha logrado en apenas década y

media convirtiéndose en un fenómeno inigualable en toda la historia de la humanidad y continúa en auge con el despliegue de las redes sociales. (Manrique, 2016). Piscitelli (2002) plantea al respecto que uno de los rasgos más importantes de la comunicación a través de las máquinas, medios que usamos para comunicarnos en la sociedad virtual, es la abolición del espacio para los intercambios afectivos generando lazos emocionales intangibles y de esta manera, las tecnologías de lo virtual se convierten en instrumentos que median entre lugares físicos y realidades inconmesurables.

Artistas visuales en internet: nuevas formas de creación y difusión. El arte representa en más de un aspecto la cúspide de la humanidad y por ello resulta tan difícil de describir y definir, además porque materializa las emociones sentidas en la más íntima subjetividad (Levy, 1999).

La ciencia, el arte y la tecnología se encuentran hoy en día estrechamente vinculados. Ahora que la humanidad se desconecta progresivamente de la naturaleza y se liga tecnológicamente a un mundo virtual, los sentidos son cada vez más mediatizados al punto de haber cambiado el lenguaje habitual usado para la descripción de un cuadro, escultura, fotografía o cualquier otra manifestación de las artes plásticas. Así se cambia términos como: paleta cromática, fondo, perspectiva, claroscuro, matices, entre otros, por una nueva nomenclatura: software, hardware, bytes, píxel, escáner, efectos de filtros, tabletas, resolución, etcétera, términos con los que las nuevas generaciones de artistas y no artistas están familiarizados, se sienten cómodos y con los que traspasan la materia y la forma en el ejercicio de la libertad expresiva que comienza con el empleo de nuevas tecnologías que en un breve periodo de tiempo se tornan obsoletas. Este nuevo lenguaje incorpora además elementos gráficos como íconos, ventanas, menús, botones, animaciones y gifs que ponen en contacto al usuario-consumidor del arte en red y al artista con los programas en los que desarrolla su obra. La creación artística a través de las computadoras e internet tienen ya un par de décadas de existencia, pero continúa generando cierto escepticismo en algunos sectores. “El encuentro de las artes visuales con las computadoras produce un chisporroteo de incomodidad, escepticismo y menosprecio marcado por los prejuicios que suelen acompañar aquello que se aleja de lo conocido” (Levis, 2001, pág. 17). Las nuevas tecnologías permiten también nuevos modos de producción, difusión y consumo de imágenes y sonidos reconfigurando el proceso creativo de los artistas.

“El ideal creador, fundado en el aislamiento romántico y solitario, deja paso al artista que funda la creación ya no en la inspiración fugaz, sino en la metáfora de un dispositivo maquinal que produce y recrea objetos de uso y percepción cotidianos” (Romano, 2000, pág. 27)

En la última década la computadora adquiere un mayor protagonismo redefiniendo los procesos de creación artística. Pero el artista “no debe replegarse sino considerar a la informática como un medio más de expresión para el desarrollo de su creatividad” (Levis, 2001, pág. 103). Así, el artista de los nuevos medios o artista digital debe tener formación estética y conocimientos de programación para aprovechar de mejor manera las herramientas digitales que la tecnología ofrece. Un experto en el uso de programas digitales pero sin formación estética puede caer en el “Arte de lo fácil y lo disponible en cualquier comercio, cuya propiedad intelectual resulta difícil discernir, porque precisamente se trata de imágenes tan obvias y vulgares, que suscitan el impacto de lo imprevisto pero no marcan diferencia simbólica” (Romano, 2000, pág. 29). Mientras que un artista sin conocimientos digitales o tecnológicos que desee tener presencia en internet, necesitará depender de un especialista que lo apoye dicha inserción. Los artistas tienen ante sí el desafío de estar más abiertos a los recursos digitales actualmente disponibles para producir y/o difundir su obra pues las interacciones que estos permiten generan fluidez con otras áreas como el marketing y la gestión cultural. Nathalie Heinich (2002) señala que “Las artes visuales conforman hoy en día un campo cultural en transformación, en el que confluyen estructuras tradicionales y nuevos procesos de creación, distribución y consumo artístico, exigiendo herramientas conceptuales flexibles y comprensivas”. (citado en García Canclini, Cruces & Arteaga).

Los artistas proporcionan experiencias al público espectador de sus obras y estas experiencias pueden o no estar mediadas por la tecnología, pero conforme la tecnología informática continúe progresando, siempre existirá la posibilidad de superar los límites de todo lo hecho anteriormente. Actualmente existen en la red una infinidad de foros, revistas y blogs especializados en el tema cultural y desde allí se comparten las agendas de actividades de las instituciones culturales, artistas independientes y espacios culturales alternativos. Algún tiempo atrás, las galerías, centros culturales y salas de exposición decidían si exhibían o no el trabajo del artista que solicitaba una exposición, pero esta figura ha cambiado desde que existen las redes sociales y

el internet, espacio donde acuden ahora para exhibir y vender su trabajo de manera directa sin intermediarios de por medio.

Internet y nuevas formas de consumo cultural. El desarrollo de las nuevas tecnologías ha dado lugar “no solo a nuevos modos de expresión sino que tiene importantes repercusiones en la difusión y en la recepción del arte, en cualquiera de sus modalidades” (Levis, 2001, pág. 88). Esto ha permitido la extensión del alcance de los espacios culturales (museos, galerías, centros culturales, etc.) por encima del espacio físico donde se encuentren situados, permitiendo ver o consumir sus contenidos virtuales desde cualquier lugar y a través de un gadget digital. Con el boom de internet, en los noventa, las instituciones culturales empezaron a desarrollar y habilitar sus páginas web con la intención de estar on line y de mostrar su oferta a través de este nuevo medio. De esta manera “En el año 2000 aparecieron los primeros blogs populares y para 2002 comenzaron a aparecer manuales en línea para crear un blog”. (Manrique, 2016, pág. 168). El despliegue del fenómeno del blogging, que permitía miles de seguidores significó una nueva oportunidad para la difusión de contenidos culturales (notas de crítica, promoción, análisis o difusión de arte, cine, teatro, danza, etc.).

Los usuarios de internet usan nuevas formas de consumo cultural y una de estas nuevas formas llega a través de las redes sociales. Las redes sociales fueron creadas inicialmente para conectar y agrupar personas con algún interés común, para facilitar las comunicaciones e intercambios entre ellas, pero su alcance se fue extendiendo a todo tipo de interacciones convirtiéndose en un gran fenómeno social que ha revolucionado la forma de comunicarse e interactuar. Las redes sociales permiten tener a sus usuarios conectados a pesar de la distancia, logrando así interacciones entre personas de distintos países o continentes en brevísimos periodos de tiempo. Además, las redes sociales son gratuitas y fáciles de usar, lo que ha favorecido el incremento de su uso en todos los continentes.

Existen diversos tipos de redes sociales, siendo Facebook, la red de mayor aceptación y con mayor número de usuarios hasta el momento (Manrique, 2016). Facebook es un espacio dentro de la web que conecta a muchas personas quienes lo usan para estar en contacto con sus amigos, compañeros de trabajo o familiares, compartiendo imágenes, vídeos, enlaces, etc. Al ser de fácil acceso, ha crecido exponencialmente convirtiéndose en un modo de comunicación con una fuerte carga de interés social

y público usándose tanto para conocer a otras personas, informarse de acontecimientos recientes, realizar consultas, entre muchos otros usos que van tornándose cotidianos. Entre todas las operaciones que pueden realizarse desde Facebook, resulta interesante analizar la referida a la difusión de noticias en torno a arte y las actividades culturales, actividades que vienen beneficiándose de la facilidad de manejo y circulación de estas herramientas.

La difusión cultural y el periodismo cultural en general son espacios con poco eco en los medios fuera de la red, sin embargo, en internet ocurre un fenómeno interesante en este campo. En la década de los noventa, internet se convirtió en un espacio ideal para los museos virtuales y las exposiciones en línea, desde la formalidad de las instituciones, pero en la actualidad la producción y comunicación de la cultura se renueva desde los creadores y “la creatividad cultural se halla tanto en la gestación, como en la comunicación y la recepción, que se entremezclan sin un orden secuencial”. (García Canclini et al, 2012, p. 14). Esto significa que se ha cambiado y amplificado el uso cultural de internet.

En la actualidad en la producción cultural convergen la práctica online y off line: las exposiciones se realizan en un espacio fuera de la red (galería convencional, centro cultural u otro), pero se divulgan a través de internet registrando toda la información posible desde la etapa de planificación, montaje, inauguración y actividades complementarias. Los museos y galerías de arte además de tener habilitada una página web, cuentan con un Fanpage a través del cual se conectan de forma directa con sus usuarios y pueden ofrecer y difundir su variada oferta cultural mediante gifs animados, fotografías, videos de 360 grados, paseos virtuales, álbumes de fotografías, etcétera. Y estos recursos a través de los cuales se promociona la oferta cultural son también creaciones culturales (piezas de diseño) de naturaleza artística que alteran “la secuencia clásica que comenzaba con la creación y colocaba en estadios posteriores la exhibición, comunicación e interpretación de las obras” (García Canclini et al, 2012, p. 14).

Conclusiones. El uso de internet y las redes sociales son una potente herramienta de difusión cultural que debería ser mejor aprovechada por los artistas e instituciones culturales para poner en circulación la información relacionada a las actividades que realizan. La promoción de actividades culturales vía Facebook y otras redes sociales son una forma inteligente de usar este medio de comunicación en favor del arte y la cultura.

El arte y la tecnología convergen en la actualidad en el ciberespacio reconfigurando nuestros sentidos, afectando sobre todo nuestra percepción y consumo cultural. Las tecnologías digitales crean relaciones sociales más horizontales, más democráticas y flexibles lo que en el ámbito cultural significa hacer más accesible el arte y la cultura pues ya no es necesario acercarse al espacio físico de una institución cultural para acceder a su oferta y contenidos.

Christakis, N.A. (2010). Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan. México, México: Santillana Ediciones.

Levis, D. (2001). Arte y computadoras. Del pigmento al bit. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.,

Manrique, N. (2016). Una alucinación consensual. Redes sociales, cultura y socialización en internet. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Néstor García Canclini, Francisco Cruces & Maritza Urteaga Castro Pozo. (2012). Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

Piscitelli, A. (2002). Meta-Cultura. Buenos Aires: La Crujía ediciones.

Romano, E. (2000). La cultura digital. Navegantes de internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales. Buenos Aires: Lugar Editorial.

¿Educación Artística como Práctica Social?

Introducción. El papel del profesional en la sociedad cambia por completo cuando la lealtad a su carrera individual y a su empresa es remplazada por lealtad al país y solidaridad social. Oscar Varsavsky

En esta ocasión quiero insistir en el tema del compromiso social de la Academia y en ese sentido pedirles que nos formulemos la pregunta de cuál es la Universidad que necesitamos hoy y cuáles serían las responsabilidades que nos corresponden como tal, con los temas urgentes de nuestra sociedad.

En Colombia nos está haciendo mucha falta un debate profundo sobre las formas en que las universidades tanto públicas como privadas deberían relacionarse con sus contextos y sus problemas concretos, no sólo pensando en los aportes que se pueden hacer socialmente, sino –y tan importante como ellos– los beneficios que reciben los estudiantes con una formación no sólo académica sino ética. En Bellas Artes – Cali , la universidad de donde vengo, tenemos unos lineamientos conceptuales claros en este sentido, sin embargo siento que recién estamos empezando a dar pasos hacia un compromiso más decidido e integral trabajando proyectos sociales desde los talleres de Diseño, desde el trabajo de la licenciatura en Artes Escénicas y proyectándonos hacia las comunidades con programación



Dulima Hernández Pinzón
Bellas Artes Institución Universitaria del Valle
Cali, Colombia

artística. Igualmente, los estudiantes de todas las carreras (Interpretación Musical, Artes Escénicas, Artes Plásticas y Diseño Gráfico) tienen que realizar una Práctica Social Institucional como requisito de grado. Siendo una institución cuya misión es educar para la vida a través de las artes y sus disciplinas afines, trabajamos el ejercicio de la Práctica Social alrededor de un eje central que es la Educación Artística concebida ésta como una mediación hacia el desarrollo integral del ser humano, a través de los distintos lenguajes simbólicos de las artes. Es así como quisiera presentar a su consideración, la perspectiva desde la cual trabajamos la Práctica Social en nuestra universidad, el alcance de dichas Prácticas, así como la experiencia que hemos tenido con nuestros estudiantes en algunos de los proyectos comunitarios realizados.

Para el desarrollo de los proyectos y pretendiendo cumplir con la misión encomendada, la metodología que estamos utilizando es la de Aprendizaje-servicio, dados los importantes beneficios que representa tanto para la comunidad con la que se trabaja, como para nuestra comunidad académica en su formación como profesionales y como personas.

Algunos conceptos que busco definir son: ¿qué es educación artística para nosotros y desde qué perspectivas trabajamos ese eje en la Práctica Social?. Para finalizar esta presentación, quisiera exponerles algunos de los proyectos de intervención+acción+participación que hemos realizado con diversas comunidades (niños y jóvenes, mujeres mayores, Madres Comunitarias, entre otras).

1. Universidad y Sociedad. *Si la universidad no desempeña su misión social, las otras misiones (docencia e investigación) pierden buena parte de su valor y sentido. Risieri Frondizi (1971)*

Colombia presenta una grave situación de exclusión social, de derechos básicos vulnerados, que configura una sociedad profundamente desigual e inequitativa, como consecuencia de la aplicación de las políticas neo-liberales a las que ha estado sometida durante décadas. Según informe reciente del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), de acuerdo a factores de educación y calidad de vida, y a pesar de sus riquezas naturales, Colombia está ubicada en Latinoamérica, como el segundo país con mayor desigualdad, después de Haití.

A este propósito, UNESCO, en los primeros artículos de la Declaración Mundial sobre la Educación Superior,

le piden a las universidades evidenciar su compromiso y vínculo con la sociedad, afrontando los desafíos del siglo, educando ciudadanos responsables y conscientes, que utilicen su capacidad intelectual para defender y difundir activamente los valores humanos, particularmente la paz, la justicia social, la libertad, la igualdad y la solidaridad.

“Las instituciones de educación superior deben formar a los estudiantes para que se conviertan en ciudadanos bien informados y profundamente motivados, provistos de un sentido crítico y capaces de analizar los problemas de la sociedad, buscar soluciones, aplicarlas y asumir responsabilidades sociales.” UNESCO (1998).

Para lograr conectar con los problemas de la sociedad, la Universidad debe acercarse a ella para oírla, analizarla y entenderla. Es así como la educación como práctica social transformadora debe superar la transmisión de información, la enseñanza de habilidades o destrezas, la instrucción disciplinar, para apostarle a una educación integral en la que además de los conocimientos básicos de su profesión, los estudiantes encuentren una formación para la vida comprometiéndose con la construcción de una sociedad más justa, sostenible (en lo social, económico y medioambiental) y en paz, encaminada a construir nuevos mundos posibles.

Ya no es tiempo de proponer proyectos sacados de la manga o del capricho del docente, que después de realizados y evaluados, se quedan encapetados sin representar ninguna utilidad para nadie: “La Universidad debe hacer lo que sea necesario” dice el filósofo Risieri Frondizi (2005), abriéndose a la comunidad y haciendo parte de ella. Uno de los desafíos es ver a esa comunidad, escuchar sus requerimientos, integrarnos a ella para actuar e involucrarse diseñando de manera participativa, respuestas útiles y comprometidas con sus necesidades, sueños y deseos.

“[...]la pertinencia de la educación superior debe evaluarse en función de la adecuación entre lo que la sociedad espera de las instituciones y lo que éstas hacen. Ello requiere normas éticas, imparcialidad política, capacidad crítica y, al mismo tiempo, una mejor articulación con los problemas de la sociedad y del mundo del trabajo.” (UNESCO, 1998).

En este sentido, vale preguntarnos si de verdad la Universidad como institución ha asumido el compromiso social que le corresponde conectándose estratégicamente con los problemas reales más urgentes que vive nuestra sociedad.

2. Práctica social institucional en bellas artes. Particularmente en Bellas Artes, por la naturaleza de nuestra universidad, nos interesa formar profesionales competentes como artistas, diseñadores y comunicadores visuales, pero ante todo contribuir a la formación de excelentes seres humanos, éticos, solidarios, respetuosos de los derechos humanos y capaces de convivir en paz.

La Práctica Social en nuestra institución es un requisito de grado y los estudiantes deben vincularse a ella desde sus distintas carreras. Se busca contribuir en la formación de seres sensibles, éticos, capaces de entender el aporte de las artes a la vida; de aportarles nuevos elementos a su formación integral y a su ejercicio como profesionales desde una perspectiva interdisciplinar, cultural y social, en el marco del respeto por la comunidad y la comprensión de sus problemáticas sociales.

“Se entenderá por Proyecto de Práctica Social en el Instituto Departamental de Bellas Artes, la planeación, fundamentación, desarrollo y permanente evaluación de procesos y acciones sistemáticas y articuladas, que tengan como objetivo fundamental aportar al desarrollo sensorial, sensible, lúdico, cognitivo y creativo de las comunidades menos favorecidas del país.” Resolución de Consejo Académico.

El ejercicio de la Práctica se centra en la realización de experiencias mediadas por los lenguajes simbólicos de las artes, las técnicas artísticas, la apreciación estética, la creación de espacios socio-afectivos y la construcción de sentido en un contexto social, abriendo espacios para proporcionar nuevas claves de lectura a las vivencias de la cotidianidad, revalorizando la historia personal, construyendo saberes y formando un pensamiento crítico, constructivo y propositivo.

Los objetivos y temas de trabajo de dicha Práctica, así como la metodología implementada se basan en postulados de la educación artística que se apartan de un concepto meramente instrumentalista y se centran en la percepción, la sensibilización, la experiencia estética, la creatividad y el goce de la vida: En cuatro palabras, la educación artística trata del enriquecimiento de la vida, expresó Elliot W. Eisner.

La exploración con el juego y lo lúdico se ubican en el centro de la experiencia artística, como soporte para el estímulo de acciones que conllevan interacción, observación, escucha, decisión, interiorización y exteriorización

de rasgos favorables para la convivencia, la creatividad y la comunicación humana. Juegos simbólicos que se manifiestan en cada mínima acción, ya que cualquier acción implica la tensión entre el qué, el cómo, el por qué y el para qué, valorando los sentidos, las sensaciones, las emociones y sobre todo el reconocimiento del goce de aprender y crecer como seres humanos.

2.1. Aprender sirve y servir, enseña. *En un mundo con tantas desigualdades, difícilmente se puede lograr la libertad y la igualdad sin acciones solidarias.* Adela Cortina

El diseño metodológico de nuestro trabajo está centrado en el Aprendizaje Basado en Proyectos y particularmente en el Aprendizaje-Servicio como parte de lo que se conoce como aprendizaje activo. Es un proceso de trabajo en equipo conformado por docentes y estudiantes quienes participan en las diferentes etapas del proyecto y en su desarrollo.

“El Aprendizaje-Servicio es una manera de entender la educación basada en las pedagogías de la experiencia, en el ejercicio del servicio a la comunidad, a partir de las necesidades reales de un colectivo con el ánimo de transformar activamente el entorno. Este tipo de aprendizaje solidario lo conforman dos principios entrelazados: de un lado, el aprendizaje significativo, y de otro, el servicio real a una comunidad que se constituye en un espacio del aprendizaje activo e integral.” Hernández, D. (2017, pág.)

Para desarrollar los proyectos de aprendizaje-servicio, los estudiantes deben ser protagonistas junto a la comunidad con la cual se trabaja, aplicando sus conocimientos disciplinares a los problemas concretos de esa colectividad. Esos son los actores en donde está nuestro centro de interés: de un lado los estudiantes y sus necesidades, considerados participantes esenciales; y del otro, los integrantes de la comunidad con la que trabajamos.

Dentro de los aprendizajes que nos deja este tipo de trabajo está el fortalecimiento de valores como el respeto y la solidaridad, que se ejercen en el trabajo en equipo, en la cooperación y en la participación democrática desde la acción. De igual manera, los sensibiliza con sus realidades sociales, les permite relaciones de camaradería y fraternidad, conviviendo y creciendo como ciudadanos, desarrollando habilidades de interacción, comunicación y gestión. Así mismo, los estudiantes tienen la oportunidad de percibirse ellos mismos como sujetos, al tiempo que perciben y reconocen a los otros (los compañeros y la comunidad),

lo que les va permitiendo conformarse como colectivo y les posibilita sentirse parte de. Del propio espacio que genera esa comunión, surgen profundos conocimientos, experiencias, y vínculos. Trabajamos en talleres creativos colectivos, fundamentando la práctica pedagógica en el aprender haciendo y en la reflexión sobre lo que se hace. Durante el desarrollo de las jornadas y al final de ellas, en la puesta en común, se registran las sensaciones y emociones suscitadas, y los conceptos y principios de aprendizajes adquiridos, siendo un espacio muy importante tanto para los estudiantes como para la comunidad. Sabemos que la reflexión que suscita en cada uno de nosotros, lo hecho, es muchos veces, más importante que lo que se hace propiamente.

3. Educación artística para el desarrollo humano.

“Buscamos que la educación artística se muestre como un poderoso, creativo y crítico instrumento de transformación social. El trabajo está focalizado hacia la formación del profesorado, a través de dinámicas pedagógicas y trabajando el pensamiento crítico, divergente y creativo.” Carlos Escaño.

Cada vez es más frecuente presenciar experiencias y acciones que se desarrollan a partir de los lenguajes artísticos, que sin embargo no tienen que ver estrictamente con productos del arte, estando más relacionadas con la función social de lo artístico.

Es así como abordamos el proyecto de Práctica Social a partir de la concepción de educación artística como posibilidad de enriquecimiento de la vida (Elliot W. Eisner); no se trata, entonces, de formar artistas, lo que buscamos es estimular el desarrollo de las personas, de sus capacidades sensoriales, sensibles y creativas, del conocimiento y la apropiación de los diversos lenguajes artísticos que les permitan sentir y expresarse de otras formas.

Asumiendo lo artístico como una forma de relación y conocimiento que surge desde lo sensible, desde la vivencia y desde la estética del encuentro, es fundamental poder propiciar esos espacios del encuentro, así como ofrecer el espacio de la apreciación, del disfrute, de la apropiación y de la creación de experiencias artísticas, espacios esenciales para el desarrollo integral de la primera infancia, de niños, jóvenes y adultos, entendiendo el arte como derecho humano fundamental.

“El trabajo en las artes no sólo es una manera de crear actuaciones y productos; es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura.” Elliot W. Eisner

Igualmente pretendemos trabajar sobre valores esenciales como la autoestima, el respeto, la solidaridad, el reconocimiento de sí mismo y del otro/a, a través del trabajo en equipo, la lúdica, los lenguajes simbólicos de las artes, la sensibilidad y la creatividad.

AUTOESTIMA / INTELIGENCIA EMOCIONAL
Reconocimiento del YO (IDENTIDAD)
Reconocimiento del OTRO (ALTERIDAD)
CONVIVENCIA / SOLIDARIDAD / RESPETO
TRABAJO EN EQUIPO / COMUNIDAD / PAZ

Para finalizar estas precisiones sobre la manera como asumimos la educación artística, debo decir que para el desarrollo de las experiencias artísticas, necesitamos de un tiempo-espacio en donde se posibilite de manera natural, lo lúdico y lo creativo, en donde se pueda vivir lo imprevisto, la experiencia, el juego, el asombro, el goce, la metáfora, el conocimiento, la creación.

Veamos entonces algunos de los proyectos que hemos desarrollado en el marco de la Práctica Social Institucional, el equipo conformado por profesores y estudiantes de los diferentes programas de la institución.

3.1. Proyectos con niños/as y jóvenes. En la vereda Cascajal del corregimiento de El Hormiguero en Cali, y posteriormente en la Comuna 3 del municipio de Florida, Valle, trabajamos proyectos de educación artística para el desarrollo humano en donde el objetivo principal fue el de contribuir a la formación integral de niños y niñas, a través de procesos de percepción, sensibilización hacia el goce estético y estímulo a su creatividad, buscando la realización de experiencias artísticas, derivadas de sus búsquedas interiores y de la interacción con su entorno natural, social y cultural. Igualmente, aportar a una educación para la paz –proyecto Juegos de Paz, Sueños de paz – estimulando procesos que permitieran afrontar las situaciones conflictivas de manera más creativa, menos violenta, más armónica con ellos mismos y con su entorno.

De igual manera nos planteamos estimular la percepción y la sensibilidad hacia la observación, la escucha y el descubrimiento, incentivándolos hacia la exploración del

mundo, propiciando experiencias de orden estético que van desde el asombro, la curiosidad, el reconocimiento de las emociones y el dejarse asaltar por los acontecimientos. Igualmente, establecimos los espacios para la exploración y el reconocimiento individual, facilitando la auto-expresión, explorando nuevos medios y lenguajes simbólicos que les permitieron expresarse de otras maneras.

Desde la experiencia lúdica y artística, trabajamos en el desarrollo de la creatividad entendida como una forma de afrontar la vida en la que hay formas nuevas de ver, de hacer las cosas y de resolver los conflictos.

Otro propósito fue estimular la percepción y la exploración de su entorno, creando conciencia sobre la importancia del cuidado del medio ambiente, empoderando a los participantes en las diversas maneras de relacionarse con el medio, de modo que trascendieran las habituales, propiciando así caminos nuevos, imaginativos, innovadores, de expresión humana cotidiana y estética. (Imágenes del proyecto con niños/as y jóvenes)

3.2. Proyecto con Mujeres. En la misma vereda Cascajal del municipio de Cali, trabajamos con adultas mayores, en un proyecto cuyo objetivo general fue dar voz a mujeres que tradicionalmente habían sido no oídas, ignoradas, no tenidas en cuenta; ese proyecto se llamó: “*Memoria es Fe-menino. Voces de Cascajal*”.

Indagamos en la memoria histórica, sus recuerdos, percepciones y experiencias sobre el pasado de este grupo de mujeres, con la intención de reconstruir esa historia reciente, tanto desde las vivencias de primera mano, como desde los relatos de un pasado más lejano, transmitidos oralmente de generación en generación.

Fue acercarnos a la cotidianidad, a las formas de vida de esta comunidad, a su forma de pensar, de interpretar y de construir su mundo. Igualmente fue una forma de conocimiento de la experiencia individual y social-colectiva desde los sentimientos, las emociones y los deseos de dichas mujeres.

El interés particular del grupo fue el de recordar las recetas de la cocina tradicional que se habían ido perdiendo porque ya casi nadie las hacía; de igual manera rescatar los remedios naturales que hacían sus abuelas con las plantas y hierbas que se cultivaban en los patios, huertas y jardines de las casas.

Otro propósito consistió en que de tales narraciones, surgieran sus propias representaciones a modo de bitácoras personales, que conformaran una narración colectiva, como manifestación de arte comunitario.

Dentro de las actividades que desarrollamos tuvimos: presentación del taller y del grupo de mujeres (acercamiento con cada una de las integrantes, creación de un espacio de amistad y diálogo); acopio de información a partir de las narraciones orales; celebración, gastronomía, recetas típicas; preparación y degustación de las recetas tradicionales recuperadas; preparación de remedios naturales a partir de plantas medicinales que se sembraban en las huertas y patios; narraciones de su cultura, costumbres, leyendas, dichos populares, palabras que se han perdido, juegos, canciones; Imágenes del recuerdo, datos, fotos, árbol genealógico; y creación de un semillero y una huerta comunitaria en un espacio colectivo, a través de dinámicas participativas que ellas mismas lideraron.

(Imágenes del proyecto con mujeres)

3.3. Proyecto con Madres comunitarias. El proyecto con mujeres Madres Comunitarias afiliadas a una cooperativa de trabajo, se está realizando desde el semestre pasado (2018-01), quienes llevan a cabo procesos de acompañamiento y formación en educación inicial con niños de primera infancia. (Actualmente, el proyecto sigue en curso). El objetivo del proyecto ha sido trabajar el desarrollo y fortalecimiento del ser, desde una experiencia autobiográfica a partir de los puentes que tiende la vivencia con la memoria y los sentidos, promoviendo el desarrollo del pensamiento estético, la percepción y la creatividad, a través del recuerdo de experiencias de la infancia y de su transformación través de los lenguajes simbólicos de las artes. Las actividades se han diseñado con dos propósitos fundamentales: el primero es el de contribuir al desarrollo personal y a la formación de las Madres Comunitarias; y el segundo, es brindar experiencias que puedan ser replicadas por ellas, con los niños que tienen a su cargo.

Es una experiencia lúdica, cultural y artística, que tiene como eje el fortalecimiento del sujeto (ellas), en un ejercicio de construcción de su propia identidad, a través de la recuperación de la memoria.

Para llevar a cabo estos desarrollos, el proceso planteó trabajar desde la niña que cada una fue, los recuerdos de sus historias, de la música que oían, de los sitios que frecuentaban, de sus seres queridos, de sus deseos, sueños, ausencias,

soledades, alegrías, amores... En cada una de estas etapas, el trabajo a desarrollar hizo tránsito por los espacios de la percepción, la sensibilidad y la creatividad, así como por los espacios del juego, de la exploración, de la imaginación, y de la creación desde los lenguajes simbólicos.
(Imágenes del proyecto con Madres Comunitarias)

A modo de conclusión. Mi reflexión se centra en pensar la Universidad que necesitamos hoy, y en la responsabilidad que nos corresponden asumir con los temas urgentes de nuestra sociedad; en las posibilidades que tenemos dentro de los espacios de Práctica Social y en la oportunidad de asumir una educación artística como derecho fundamental para toda la población, buscando el desarrollo integral del ser humano, aportándole a su sensibilidad, al goce estético y a la creatividad que posibilite el enriquecimiento de la calidad de vida de todos/as.

Los proyectos y las experiencias de aprendizaje-servicio constituyen espacios para vincular contenidos académicos y acciones reales en un mismo proyecto, de manera que, al tiempo que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje, se presta un servicio, a la vez que se generan nuevos aprendizajes que están implícitos en el proceso mismo, desarrollando en los estudiantes, competencias éticas y ciudadanas.

En los primeros acercamientos con la comunidad, los estudiantes se confrontan como sujetos y tienen que enfrentar el reto desde sus actitudes, conocimientos y habilidades. En la medida en que se va reconociendo al otro/a en su contexto, se va generando una empatía que permite el encuentro verdadero, la comprensión de las necesidades, deseos e intereses del otro/a. A lo largo del proceso y en el trabajo colectivo, se construyen relaciones de respeto, consideración y apoyo mutuo. En el desarrollo de los proyectos hemos fortalecido el trabajo en equipo entre nuestros mismos estudiantes, quienes en ocasiones no se conocían por pertenecer a distintos cursos o programas. La estrategia de trabajo en comunidad genera identidad, autoconfianza y reconocimiento grupal, y mejora las relaciones de convivencia desde una perspectiva de respeto por el otro/a, identificando y respondiendo positivamente ante las actitudes, valores y emociones propias y de los demás.

El desarrollo de estas experiencias nos han permitido a todos, establecer relaciones de enseñanza-aprendizaje más horizontales, trabajando y tomando decisiones colectivamente. Esto les ha permitido reconocerse y les ha permitido establecer relaciones amistosas, de camaradería y

de trabajo solidario, así como fuertes lazos de afecto, tanto con sus compañeros como con los miembros de la comunidad.

Igualmente, para los participantes de las comunidades ha sido positivo el trabajo porque han logrado desarrollar mayores niveles de percepción, observando sus propias realidades (problemáticas de salud, educación, de saneamiento básico como agua potable, aguas residuales, basuras, entre otras), evidenciándose una mayor sensibilidad con los recursos naturales y un nivel más alto de armonía con el medio ambiente, así como una mayor percepción de las problemáticas sociales que viven diariamente.

Igualmente, hemos estimulado el desarrollo de la creatividad orientando y creando propuestas de interacción artística de acuerdo a las necesidades particulares de la comunidad y de su transformación; creatividad que también ha servido para empezar a imaginar cómo quisieran que fuera su calle, su casa, su escuela, su mundo, y para expresarse desde sus necesidades, sueños y deseos.

La educación artística es un derecho y una posibilidad tanto para chicos como para grandes, cada grupo poblacional disfrutándolo y aprovechándolo de su manera particular. Entiendo la educación artística como el espacio-tiempo para posibilitar una serie de experiencias artísticas, en donde los participantes son sus protagonistas, siendo sujetos activos de dichas experiencias. Son entonces, seres libres en relación con las artes, con la posibilidad de participar y tomar decisiones por sí mismos, de decidir las posibilidades y los límites de la experiencia.

Para que pueda suceder una pedagogía para la creación, necesitamos un espacio-ambiente del encuentro que sea el epicentro de la experiencia. Y no me refiero solamente al espacio físico (este es otro tema muy interesante y necesario de abordar) sino al tejido de relaciones y sensaciones que allí se suceden. Igualmente importante es la capacidad que debe tener para reunir y propiciar la experiencia y el juego desde su espacialidad, su materialidad, su flexibilidad y su estética.

La Universidad debe ser una obra en construcción, un laboratorio permanente en el que los procesos de investigación-conocimiento se viven y evolucionan permanentemente y en el que se ofrecen las condiciones del aprendizaje.

“[...] una propuesta desde la educación artística para la emancipación, ya que, es claro que el arte permite la liberación del ser humano desde la posibilidad de expresar y/o manifestar sus emociones, necesidades e inquietudes tanto individuales como colectivas y da un papel protagónico a la creatividad para encontrar formas de transformación social”. Paulo Freire

Cecchi, Néstor Horacio y otros (2009). “El Compromiso Social de la Universidad Latinoamericana del Siglo XXI”. [fecha de consulta: 21/06/18] <http://biblioteca.clasco.edu.ar/Argentina/iec-conadu/28100317010331/2.pdf>

Eisner W., E. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós Arte y Educación. Barcelona, España.

Fronzizi, Risieri (1971). “La universidad en un mundo e tensiones: misión de las universidades en América Latina”. Editorial Paidós, Buenos Aires

Fundación Vicente Ferrer (2017). *La educación artística como herramienta para la transformación social*. <https://www.fundacionvicenteferrer.org/es/noticias/la-educacion-artistica-como-herramienta-para-la-transformacion-social>

García M., G. (1994). *Por un país al alcance de los niños. Misión de Ciencia, Educación y Desarrollo*. Disponible en <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/educacion/etnoeduc/etno9.htm>

Giráldez, A. (2015) Conferencia en República Dominicana. Disponible en <http://oeidominicana.org.do/2015/04/andrea-giraldez-hablasobre-los-desafios-de-la-educacion-artistica-en-la-actualidad/>

Hernández, D. (2015). “Memoria es Femenino. Voces de Cascajal” <http://memoriaesfemenino.blogspot.com.co>

Hernández, D. (2016). *Juegos de Paz, Sueños de Paz*. RELAdEI Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 5(2), 71–87. <http://www.reladei.net>

Hernández, D. (2017). “Diseñando para la paz. Proyecto de aprendizaje-servicio. Tercer Simposio Académico sobre la Enseñanza del Diseño, BICeBé 2017. La Paz, Bolivia

Palacios, Alfredo. (2009). “El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas”. [fecha de consulta: 07/02/18] http://www.ub.edu/hscrtreballsocial/sites/default/files/pdfs/recursos/palacios_arte_comunitario_origenes.pdf

Pelta, Raquel (2012). “Diseñar para el cambio social”. *Revista Monográfica. org. Año 1 No. 2*. [fecha de consulta: 25/07/17] <http://www.monografica.org/02/Opini%C3%B3n/3112>

Tápia, María Nieves (2010). “La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio: una perspectiva latinoamericana”. *Revista Tzhoecoen No. 5*. [fecha de consulta: 05/04/18] <http://www.ugr.es/~ctriguer/Secundarias/Master/Curriculum/Bases%20del%20ApS.pdf>

Tápia, María Nieves (2001). “La solidaridad como pedagogía. El aprendizaje-servicio en la escuela”. Editorial Ciudad Nueva, Buenos Aires. [fecha de consulta: 05/04/18] <http://www.volured.com/FTP/Editor/file/la%20solidaridad%20como%20pedagog%C3%ADa.pdf>

UNESCO (1998). “Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. La educación superior en el Siglo XXI. Visión y Acción.” [fecha de consulta: 05/02/18] <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116345s.pdf>

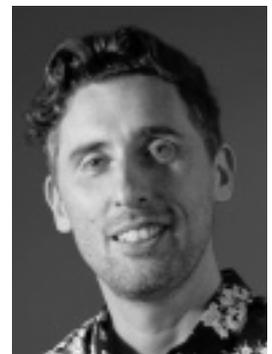
Estrategias y metodologías para la organización de la información. Una propuesta de trabajo para su visualización en diez pasos.

Resumen. El objetivo de este artículo es exponer –en especial para su aplicación en el aula– una propuesta que se pueda utilizar como herramienta para el desarrollo de una infografía, partiendo de una serie de pasos como una metodología de pensamiento de diseño de un proyecto. Para ello, nos hemos centrado en el diseño de información y en las infografías como piezas de visualización. Esta propuesta no es exclusiva de este tipo de piezas sino que es aplicable a cualquier proyecto de diseño.

Palabras claves:

Diseño de Interacción de Información
Infografía
Comunicación visual
Partido conceptual
Pensamiento de diseño.

Introducción. El objetivo de este artículo es exponer –en especial para su aplicación en el aula– una propuesta metodológica que se pueda aplicar como herramienta para el desarrollo de una infografía y que sea aplicable a cualquier otra pieza de diseño de interacción de la información, a partir de una serie de pasos. Cuando estamos en el aula frente a un curso, el gran desafío está en desarticular el proceso de diseño de una pieza en particular y, así, describir una secuencia lógica de pasos. Estos pasos –que



Sebastián Alejandro Gallo
Comunicación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES)
Buenos Aires, Argentina

separados no significan mucho para los alumnos— cuando se los mostramos encadenados, presentan una metodología concreta para abordar una problemática del diseño.

El objeto de estudio es la propia disciplina del diseño como método de resolución de problemas visuales, a través de estrategias comunicacionales, donde el usuario y el ambiente son el centro de la investigación. Para ello se propone una investigación empírica donde el relato visual crea experiencias interactivas que son recibidas por los sentidos del usuario desde interfaz física o virtual. Desde el diseño de interacción de información, y con la infografía como ejemplo de pieza comunicacional a desarrollar, se propone una metodología de diez pasos en el proceso de diseño, para la resolución de un problema de comunicación visual centrado en el usuario y su ambiente.

¿Qué es el Diseño de Información (DI)?

Si observamos la imagen de la Figura 1 seguramente no veremos más que una sucesión de números ordenados

542227423708

Figura 1

El término Diseño de Información (o Information Design; en adelante, DI) se utiliza desde 1950 en Estados Unidos. Pero recién en las décadas de los 80 y 90 el término empieza a resonar fuertemente y a tener algunas definiciones concretas: “diseño inclusivo”, “diseño para todos”, “diseño empático”, “habilidad y práctica de presentar información para que la gente pueda usarla eficiente y eficazmente”, “(proceso de) analizar, organizar, entender, solucionar y diseñar”, “presentación efectiva de la información”, “proceso de diseño (planificación) aplicado a la comunicación de la información (al contenido, el lenguaje y la forma)”; estas son solo algunas de las definiciones, aunque resultan, a nuestro entender, excesivamente amplias para la disciplina. En este trabajo nos quedaremos con las palabras del estadounidense Horn, quien se dedica específicamente al estudio de las ciencias políticas y ha trabajado sobre el DI, y lo define como “el arte y la ciencia de preparar información para que pueda ser usada con eficiencia y efectividad” (Horn, 2000) [Figura 3].

sin un sentido lógico. Pero, cuando a esos números se les agregan paréntesis —Figura 2—, advertimos que esa sucesión se convierte en un número telefónico. Este salto fue obra del diseñador, artista y director checo Sutnar, quien emigró hacia Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial y, por encargo de la compañía telefónica Bell, organizó la guía de teléfonos. Al agregar estos paréntesis a los números telefónicos lo que hizo fue, en cierto modo, empezar a pensar el diseño de una manera más funcional. Sutnar fue el primero “en utilizar los paréntesis para separar los códigos de áreas y de países en los números de teléfono.

Con esta sencilla pero altamente funcional acción de diseño demostró la importancia de la funcionalidad sobre la estética en proyectos de diseño, y la necesidad de entender, analizar y organizar la información para poder alcanzar una solución efectiva” (Visocky O’Grady, 2008). Por ello es considerado el progenitor de la disciplina del Diseño de Información, que abarca enfoques y metodologías que van más allá del diseño puramente visual.

+54 (2227) 423 708

Figura 2

¿Por qué nos interesa específicamente esta definición? Horn hace referencia a tres grandes áreas que intervienen en el DI: arte y ciencia, información y uso.

- Información: se debe entender, analizar y definir estrategias y metodologías para la organización de la información.
- Uso: se debe hacer foco específicamente en el usuario y volver la información significativa y funcional para él.
- Ciencia y arte: ámbitos donde se experimentan nuevas vías para visualizar la información.

A partir de la definición que propone Horn, con la mirada en estos tres puntos, podríamos hacer una conexión —en lo que vamos a tomar ahora como una definición del DI que nos resulta interesante para trabajar— con lo que Shedroff (1999) denomina Diseño de Interacción de la Información (DII): “la intersección de las disciplinas de Diseño de Información, Diseño de Interacción y Diseño Sensorial” (Figura 4).

Diseño de Interacción de Información (DII): de los datos al conocimiento. Las raíces del DI están en la publicidad y en el diseño gráfico. El DI direcciona la organización y presentación de los datos, transformándolos en información significativa; el objetivo más importante de la comunicación efectiva es la claridad. Para Shedroff (1999), el DII, como sostiene en su definición, es una intersección entre tres disciplinas: el Diseño de Información, el Diseño Interactivo y el Diseño Sensorial (Figura 5). El autor señala que a partir de la experiencia es como adquirimos conocimiento, es decir, a partir de experiencias buenas y malas: “La información no es el fin del continuo entendimiento. Los datos pueden ser transformados en información significativa, que a su vez se convertirá en conocimiento para posteriormente terminar en un saber”. Cuando el productor se acerca al dato —que puede ser des-

cubierto, compilado, creado, investigado o buscado—, este es solamente un dato abstracto, que está ahí para devenir realmente en información y poder ser utilizado; pero para que pueda ser transformado en información debe ser organizado de alguna manera. Shedroff propone siete tipos: por alfabeto, por ubicación, por tiempo, por continuidad, por número, por categoría o al azar. Cuando interactúa con el usuario a partir de diferentes estímulos, esa información es factible de ser incorporada como conocimiento —posiblemente a través de una metáfora o mediante alguna experiencia narrativa sensorial particular— y, cuando este conocimiento adquirido es entendido por el usuario, éste lo incorpora como saber propio (Figura 6). Para que el proceso completo se lleve a cabo deben intervenir el DI y la creación de experiencias, lo que requiere conocer a la audiencia, sus necesidades, intereses, habilidades, etcétera.



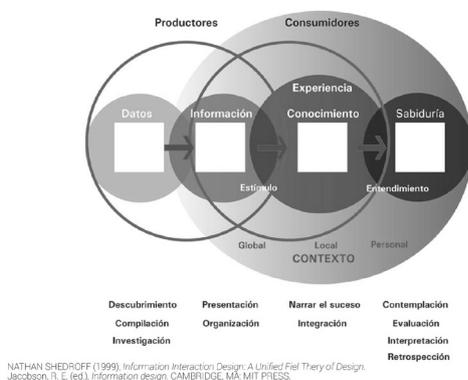
Figura 3



Figura 4

NATHAN SHEDROFF (1999), *Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design*. Jacobson, R. E. (ed.), *Information design*. CAMBRIDGE, MA: MIT PRESS.

De los datos al conocimiento



NATHAN SHEDROFF (1999), *Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design*. Jacobson, R. E. (ed.), *Information design*. CAMBRIDGE, MA: MIT PRESS.

Figura 5

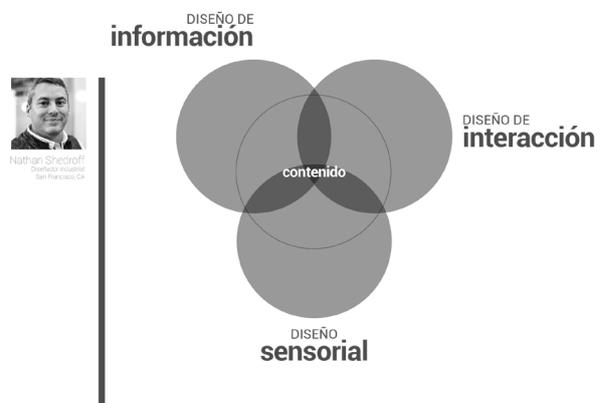


Figura 6

Diseño de Interacción: contenidos llenos de experiencias. Creación y narración de historias. El DI es la creación y narración de historias a través de la experiencia; consiste en cómo el consumidor se acerca a la información y la recibe a partir de una experiencia particular. Este tipo de diseño está centrado en el usuario y prevé todas las experiencias como una serie continua de interactividad. Esto implica conocer quién es el usuario/a y cuáles son los elementos narrativos que comprende, para que interactúe con esa información, la reciba y la pueda convertir, como decíamos anteriormente, en saber.

Lo que diferencia a la interactividad es el control que la audiencia tiene sobre las herramientas y la habilidad para producir y crear contenido. Shedroff (1999) plantea un gráfico con parámetros para medir los grados de interacción, que van desde un usuario totalmente interactivo hasta uno/a completamente pasivo, en el que los grados de interacción varían desde el mínimo de control –por ejemplo, lo que hacemos con el televisor: controlamos el encendido y el apagado, subimos o bajamos el volumen, etcétera– hasta la producción de contenido, como sucede en las redes sociales. Cada interfaz producida podría ser filtrada utilizando este cuadro. Los dos primeros grados se enfocan en qué tanto control tiene la audiencia sobre el resultado y cuál es la retroalimentación recibida. El resto –los de mayor interacción con una interfaz– generan situaciones de adaptabilidad con experiencias creativas que le permiten al usuario/a, creador/a o participante producir

o compartir algo de sí mismos. Control, retroalimentación, creatividad, co-creatividad, productividad, comunicación y adaptabilidad son los siete parámetros de interacción que propone Shedroff (Figura 7).

Diseño Sensorial: los medios percibidos por los sentidos

Cuando Shedroff (1999) menciona el Diseño Sensorial, lo señala como el empleo de todas las técnicas con las cuales nos comunicamos con otros a través de nuestros sentidos. Es el diseño de los puntos de contacto que contienen los datos y que interactúan con el usuario para acercarle la información.

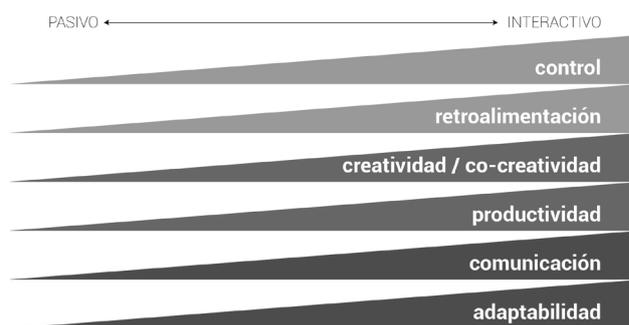


Figura 7

El autor divide estos “medios percibidos” según los sentidos, que pueden ser el táctil, el visual, el gustativo, el auditivo y el olfativo. Algunas de las disciplinas que abarca el Diseño Sensorial son:

- 1) Visual: Imágenes: Fotografía, Animación, Cine.
Gráfico: Escritura, Diseño gráfico, Iconografía, Caligrafía, Tipografía, Ilustración, Teoría del color.
- 2) Auditivo: Diseño de sonidos, Canto, Música.
- 3) Olfativo o Perfumería.
- 4) Táctil o Escultura.
- 5) Gustativo o Cocina.

Para que la interfaz de una experiencia (ya sea tecnológica, física o conceptual) cumpla su función comunicativa debe existir coherencia: entre los objetivos de la comunicación, el mensaje del proyecto, el medio percibido, la creación de la metáfora y el apropiado desarrollo de la interfaz.

Visualizar la información. La Comunicación Visual interviene como disciplina en el DII cuando los medios percibidos de la interfaz desarrollada utilizan el sentido de la vista. En su obra *El diseño de comunicación*, Frascara (2006) lista estos puntos de contacto con piezas de diseño:

El diseño para información incluye: diseño editorial (libros, revistas, diarios); tablas alfanuméricas (horarios, directorios, etcétera); gráficos y diagramas (visualización de información abstracta, cuantitativa u otra); cierto tipo de material

didáctico (información en láminas murales); instrucciones (manuales de uso de aparatos o productos, reglas de juego); informes; programas; prospectos; exposiciones; paneles de control (sistemas de sonidos, cabinas de comando); señalización (símbolos, carteles, señales y sistemas); mapas y planos (sin llegar a la especialización de cartografía, arquitectura o ingeniería, que son problemas de diseño de comunicación visual no enfrentados por diseñadores gráficos); e interfaces para medios electrónicos (Frascara, 2006, pp. 121-129).

Al mismo tiempo, Frascara separa estos elementos en tres grandes grupos: impresos, tridimensionales y electrónicos, con un grado de interactividad que, como plantea Shedroff, va desde un usuario pasivo a uno totalmente interactivo según como pueda relacionarse con la información. Para ello, el diseñador debe contar con habilidades para procesar, organizar y presentar información en forma verbal y no verbal, con conocimientos morfológicos, de percepción, de legibilidad, de color, de funciones de la imagen y de articulación de textos.

Para su visualización, el DI se puede dividir en cuatro categorías según el objetivo de representación: la visualización científica, la visualización de datos, la señalética y la infografía. Todas tienen el mismo fin: mostrar contenidos complejos de forma simple y clara para una audiencia heterogénea.

1) Visualización científica: son representaciones visuales de datos abstractos relacionados específicamente con el mundo científico; con ellas se intenta obtener una representación lo más objetiva posible de la realidad, casi realista. Como ejemplo se puede mencionar un video de

la NASA acerca de cómo ha sido el calentamiento global desde 1880 hasta 2015: <https://goo.gl/hsFQni> [Fecha de consulta: 20/4/2018].

2) Visualización de datos: estas representaciones se crean para la visualización de datos duros de una manera accesible al público en general, ya que suelen ser datos difíciles de procesar. Un ejemplo lo brinda el New York Times con las palabras de los discursos inaugurales de todos los presidentes estadounidenses, donde resaltan cuáles fueron las más utilizadas por cada uno: <https://goo.gl/zWxCo1> [Fecha de consulta: 20/4/2018].

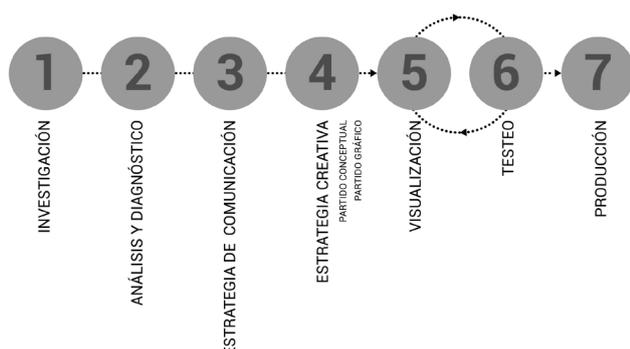
3) Señalética: sirve para orientar al usuario en un espacio particular, por lo cual está íntimamente relacionada con el contexto. La información se visualiza por un conjunto de señales normalizadas –gráficas y tipográficas– ubicadas en el espacio, que acompañan el desplazamiento del usuario de manera segura y rápida por un trayecto o en un lugar abierto o cerrado.

4) Infografías: son gráficas de información que se crean con el fin de explicar una historia específica destinada a un público objetivo. Esta interfaz informativa articula gráficos, mapas, esquemas, datos y procesos, entre otros, para llevar un tema complejo a términos comprensibles de manera simple. A continuación, en este artículo desarrollaremos una metodología particular para el diseño de infografías.

Diseño infográfico: una propuesta de metodología de trabajo. Varios autores, como Jorge Frascara, Norberto Chaves y Carlos Ávalos, trabajan este proceso, con algunas diferencias. Frascara plantea seis instancias para el desarrollo de cualquier proyecto de diseño, que comienzan con la investigación, el diagnóstico y el análisis. Luego continúa el pensamiento de una estrategia de comunicación, el desarrollo de una estrategia creativa, la forma de visualización y, finalmente, el momento de producción. A este proceso se puede agregar el testeo, que es parte de la metodología de pensamiento de diseño de un proyecto (Figura 8).

Teniendo en cuenta esta propuesta y pensando en una charla del diseñador e infógrafo Baruch (2017), (quien con su particular estilo ágil y motivador describe su trabajo en diez pasos para encontrar la “felicidad visual” en el diseño infográfico), retomo este enfoque de diez pasos y propongo una metodología de trabajo para el DII, fusionando la propuesta de Frascara y Shedroff para su aplicación en el aula.

Propuesta de metodología de trabajo



JORGE FRASCARA (2000)
Diseño gráfico y comunicación. Infinito: Buenos Aires.

Figura 8

Paso 1: La investigación. Encontrar el problema. El primer paso es encontrar el centro del problema, pensando en la primera etapa de investigación. Para los diseñadores, el centro del problema es encontrar el tema, algo fundamental. Si como diseñadores no conocemos y entendemos el tema, no hay manera de comenzar con el desarrollo de un proyecto, ya que no sabremos qué comunicar. Las preguntas que debemos hacernos son: ¿Cómo nos acercamos al tema? ¿Cómo nos encontramos con el dato? Tal como plantea Shedroff, al dato lo buscamos, lo creamos, lo descubrimos o lo investigamos. En este paso debemos recolectar la información de manera masiva; como diseñadores en general, no creamos ni descubrimos el dato sino que lo investigamos o buscamos. Este paso, en síntesis, es un momento de acopiamiento de datos.

Paso 2: Análisis y diagnóstico. Pensar de manera simple lo complejo. Cuando nos acercamos a un tema, sobre todo en el diseño infográfico, nos encontramos con una enorme cantidad de datos, con muchas aristas. Una vez acopiados, debemos analizarlos y ordenarlos. Shedroff, como ya vimos, propone un ordenamiento por alfabeto, ubicación, tiempo, continuidad, número, categoría o aleatorio. Esta es una manera de organizar los datos recabados y, posiblemente, no se puedan organizar de una forma única.

Para poder desarrollar un proyecto infográfico complejo tenemos que ordenar con varias combinaciones posibles y entender cuál es la más coherente con los objetivos comunicacionales de nuestro proyecto: es decir, qué ordenamiento es más funcional para su entendimiento. Este orden va a pautar el tipo de infografía que se utilizará para el proyecto, que estará determinado por la intención o el tipo de información.

- Tipologías infográficas según la intención:
 - Infografía secuencial: sirve para explicar paso a paso un evento, hecho o acontecimiento.
 - Infografía de proceso: sirve para explicar la elaboración de un producto o marca.
 - Infografía geográfica: sirve para ubicar un acontecimiento o para ubicar al lector en el hecho.
 - Infografía de característica: sirve para explicar las características de un producto ya conocido por el público.
 - Infografía estadística: sirve para explicar situaciones mediante gráficos estadísticos (tortas, barras, anillos, puntos de dispersión, etcétera).
 - Infografía biográfica: sirve para detallar la vida y/u obra de un personaje reconocido.

- Tipologías infográficas según el tipo de información:
 - Infografía científica: se encuentra en las publicaciones científicas y manuales técnicos; sirve para divulgar el conocimiento científico. Es el tipo más antiguo de infografías que existe.
 - Infografía periodística: son aquellas infografías que sirven para presentar un hecho noticioso.
 - Infografía de divulgación: sirve para divulgar campañas, concientizaciones, etcétera.

Paso 3: La estrategia de Comunicación. Transmitir de forma lúdica. En este paso debemos responder las preguntas: ¿A quién me dirijo? ¿Qué voy a decir? ¿Qué quiero lograr? y ¿Cómo lo implemento?, según propone Roig (2011).

No hay que olvidar que un proyecto de DII, como señala Shedroff, está centrado en el usuario y por esto el diseñador tiene que conocer perfectamente a su audiencia para saber qué recursos utilizar en su narrativa. Si nos centramos en la pregunta “¿A quién me dirijo?” podremos encontrar ese “usuario ideal” del que habla Ávalos (2010), al que enfocamos nuestro mensaje. El conocimiento del usuario nos va a permitir saber cuál será el grado de interactividad y los recursos narrativos que podremos utilizar en el proyecto infográfico.

Los recursos narrativos nos permiten dar estructura al mensaje y se transforman en unidades informativas complejas con su combinación en la infografía. Se pueden clasificar en las siguientes categorías:

- Diagramas explicativos
- Mapas
- Gráficos estadísticos
- Tablas y organigramas
- Representaciones ilustrativas
- Textos

En esta instancia ya contamos con el dato ordenado de alguna manera, la decisión del tipo de infografía que vamos a trabajar según el tema y su secuencia, los recursos que vamos a utilizar en esa infografía, el usuario o usuaria a quienes nos dirigimos, el objetivo comunicacional y el grado de interactividad que va a tener el proyecto.

Paso 4. Estrategia creativa. Mostrar la idea de manera novedosa: el mundo se entiende mejor con metáforas. En este paso nos vamos a centrar en cómo mostrar una idea; aquí vamos a definir la dirección ideo-

lógica del proyecto. Los autores que reflexionan sobre DI están divididos sobre este punto. Por un lado, hay autores que hablan de trabajar DI sin el agregado de ningún elemento narrativo externo que aleje de su objetividad al dato duro. Por el otro, están los diseñadores que apuestan a mostrar la información de manera creativa, a narrar utilizando metáforas, como menciona Roig: “Volviendo al uso de las metáforas, [podríamos afirmar que] el mensaje es el producto que se incluye dentro de un envase, que es la idea. Y como tal, si la idea es representativa de un envase, estos últimos pueden tomar variedad de formas: esas formas son la infinidad de ideas que pueden transmitir un mismo mensaje” (Roig, 2011, p. 64).

Shedroff dice que esa metáfora es la que ayuda a recordar e incorporar la información de manera lateral y así continuar su proceso hasta convertirse en saber: la metáfora ayuda a conectar la información con el tema de manera novedosa; así, pues, organizar la información, experimentar en su visualización y hacerla funcional y significativa para la audiencia. No debería estar separada la metaforización del lenguaje visual que las representa.

Baruch (2017) también es un diseñador que trabaja con la metáfora, al proponer narrar información con un relato creativo. Por ejemplo, produjo una infografía sobre el personaje del Corto Maltés donde la cara –que es el centro de la infografía– está compuesta con las siluetas de los países por los que pasó el personaje en sus aventuras. Esa metáfora única nos ayuda a narrar el tema de manera novedosa; no brinda meramente información sobre el Corto Maltés, sino que hay una manera particular de contarlo y esto es primordial para los diseñadores cuando construyen historias en sus proyectos infográficos.

Como comunicadores y comunicadoras visuales tenemos que poder analizar si debemos o no utilizar una metáfora en el proyecto de DI que estemos trabajando. Cuando sea necesario incorporar algún grado de novedad al diseño y pretendamos hacerlo a partir de la metáfora, esta figura nos va a permitir que mediante una asociación se relacionen conceptos con realidades, que de otra forma permanecerían siempre ajenos.

La metáfora nos proporciona la herramienta de transformación del tema en el partido conceptual (pC) y el partido gráfico (pG), a partir de las premisas que planteamos en este paso. Los diseñadores construimos representaciones para que la audiencia pueda conocer y reconocer conceptos por

medio del lenguaje visual, y el uso de la metáfora ofrece pautas para optimizar el proceso creativo.

Cabe aclarar que este no es un modelo de desarrollo de estrategia creativa único, sino una metodología posible para confeccionar una, que sirve como referente en el momento de abordar un proyecto de diseño dentro y fuera del aula.

A su vez destacamos que este partido conceptual deriva directamente de la estrategia de comunicación de la que hablamos en el paso anterior y que está pautada por las variables definidas en el brief sobre el usuario. Roig (2011) establece algunas precisiones que permiten entenderlo mejor:

- **CONCEPTO:** pertenece a la estrategia de marketing y está ligado al posicionamiento de la marca.
- **MENSAJE:** está ligado a la estrategia de comunicación. ¿Cómo hablo del concepto? ¿Qué digo de él?
- **IDEA:** está ligada a la estrategia creativa. Es decir, cómo voy a representar materialmente el concepto del cual se habla en la estrategia de comunicación.
- **CONCEPTO:** IMAGEN MENTAL. REPRESENTACIÓN ABSTRACTA.
- **MENSAJE:** DISCURSO ORAL O ESCRITO. RELATO.
- **IDEA:** REPRESENTACIÓN ICÓNICA Y MATERIAL. (Roig, 2011, p. 65)



Esta representación icónica de la que habla Roig es materializada a partir del partido conceptual y del partido gráfico, que son dos de los temas que trabajamos en el aula con los alumnos y alumnas de las carreras de Diseño cada vez que se inicia un proyecto. Como docentes, les insistimos constantemente con la definición de ese partido. Carpintero (2009) habla sobre cómo construir un partido:

No construyo un partido con la replicación de un fenómeno, sino a partir de su metaforización. Porque el fenómeno, en su soledad, no me permite sacar nuevas cartas; es una postal que concluye en sí misma. Ésa es la ventaja estratégica de un partido: su potencialidad ilimitada, su productividad” (Carpintero, 2009, p. 21).

Entonces, ¿cómo construir partido? Comencemos afirmando que el partido conceptual es una frase, y que esta frase no puede ser una idea abstracta: tiene que incluir el tema –algo sagrado para los comunicadores visuales: sin conocer el tema no podemos comenzar y así debe estar incluido en la frase partido para no olvidarlo–; una segunda parte de la frase partido es realizar un recorte del tema, ya que no hay manera de trabajar con la totalidad de la información (este recorte es una selección que deriva de lo que nosotros planteamos en el análisis de dicha información). Y una tercera parte de esa frase partido es la mirada propia: acá está el centro del problema.

¿De dónde surge la mirada? ¿Dónde está esta manera particular, diferente o lateral de contar este tema? Esta mirada es propia, única y preferencial, y se suma al tema tomándolo como propio y articulándose ambos “universos” (el del tema y el de la mirada) como un único objeto. Para ello podemos hacer algunos ejercicios de brainstorming como los que propone de De Bono (1986) y así tratar de encontrar algunos temas laterales para narrar.

Esta mirada siempre está relacionada con los atributos del objeto a comunicar, y cómo esos atributos, tangibles y preferenciales, se conectan con el tema. Ávalos categoriza los atributos en: básicos, diferenciales y preferenciales, y tangibles o intangibles:

Un atributo es una característica que por condición puede ser tangible o intangible y por relevancia para el público puede ser básica, diferencial o preferencial. Un atributo tangible es una característica medible, concreta y verificable. Un atributo intangible es una característica que está basada en una construcción psicológica (Ávalos, 2010, pp. 47-53).

Una vez que el comunicador arma una frase para el partido conceptual (en este punto es fundamental poder escribir esta frase: si no podemos nombrarlo, no podemos diseñarlo), este puede iniciar el proceso de representación icónica de la idea. Así, la disección en dos partes del partido conceptual va a dar como resultado dos universos: un primer universo que está relacionado con el tema y su recorte, y un segundo universo que está relacionado con la mirada, con el tema lateral que vamos a trabajar.

Como comunicadores visuales contamos ideas a través de historias representadas con objetos concretos. En esta instancia “sustantivamos” las ideas. No tenemos manera de narrar una idea si no traemos emergentes que representen estas situaciones abstractas del tema o el concepto. Entonces, estos universos, de alguna manera, van a ser representados en una lista de emergentes (objetos representativos) concretados en dos listas, una de emergentes del tema y una de emergentes de la mirada. ¿Y qué va a unir esos objetos emergentes? Una operación retórica.

En este punto es donde utilizamos la metáfora, que va a permitir imitar las realidades de los universos mediante relaciones y analogías formales y conceptuales que trasladan objetos tangibles al mundo de las ideas. Esta figura logra el traslado de ideas hacia el mundo material y viceversa; así, las relaciones conceptuales entre ambos universos se amalgaman con la metáfora y se crean realidades visuales que representan el tema.

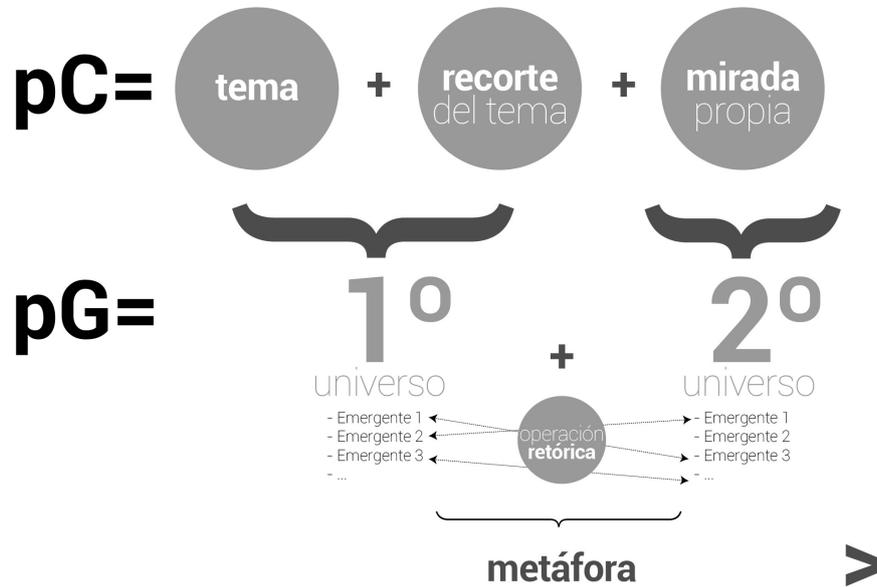
Esta selección de emergentes del primer universo (el tema) relacionados por una operación retórica –en este caso, la metáfora– y la selección de emergentes del segundo universo (la mirada) componen la frase partido gráfico (Figura 9).

Una vez que tenemos el pC, el pG, los emergentes y la operación retórica, solo queda decidir los códigos del lenguaje visual para su representación y el género discursivo visual en el que será inscrita la pieza de comunicación según su universo tipológico. Para ello se recomienda trabajar con un mapa de referentes visual con referencias y analogías morfológicas basadas en la propuesta conceptual, para así enriquecer y ampliar la exploración de posibles alternativas en el desarrollo formal.

Paso 5. Visualización. Que la tipografía cuente. Para trabajar cualquier proyecto infográfico vamos a articular elementos verbales y no verbales en la puesta. Pepe dice

Partido conceptual y gráfico

Figura 9



que la jerarquización de los textos “es una guía lógica que permite al diseñador variar y dirigir el orden de lectura de una composición tipográfica, haciendo que se involucre en mayor o menor grado en la pieza gráfica” (Pepe, 2009, pp: 74).

En un proyecto infográfico, una vez que tenemos la información ordenada debemos decidir los parámetros de jerarquización para, así, poder generar un orden de lectura no lineal. Si pensamos en un texto de lectura tradicional, vamos a tener una lectura lineal, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo. En un proyecto infográfico obligamos al lector a escanear por diferentes puntos de la pieza.

Pepe propone una jerarquización a partir de estos parámetros: elección tipográfica, tamaños, variables, alineaciones, direccionalidades, color y contraste. Con ello el diseñador propone un sistema editorial, que tiene que ser totalmente claro para orientar y ordenar al lector a partir de estas variables. A su vez, la elección de la fuente tipográfica va a aportar significado al tema del relato; elección que debe acompañar la identidad del proyecto sin oponerse a su sentido.

Paso 6. Informar desde la imagen. Otros de los elementos que componen una infografía son las imágenes. Al igual que en el paso anterior, las imágenes conforman un sistema. Para ello debemos entender los diferentes tipos

de imágenes y qué comunican, en este caso, a partir de su grado de iconicidad (Figura 10).

En esta instancia decidiremos los tipos de imágenes en la escala y su función según su grado de iconicidad, también organizados por niveles. Por ejemplo, organizaremos las imágenes por categorías: imágenes fotográficas (que van a ser informativas, para ciertos puntos de nuestra infografía), imágenes pictogramáticas (que van a estar ubicadas en los gráficos), esquemas motivados (que serán mapas), y así organizaremos de la misma manera cada uno de los elementos no verbales de la pieza.

Paso 7. Estimular la puesta. Por otro lado encontramos el tipo de puesta. En infografía, las puestas son propias de esta tipología de piezas. No podemos hablar de una grilla, como en una revista o cualquier otra pieza editorial lineal; las infografías tienen algunas particularidades. Salomone (2013), en uno de sus apuntes de cátedra, habla de dos grandes grupos de estructuras infográficas: infografías con una estructura lineal o en red y, a su vez, jerárquica o no jerárquica y sus combinaciones, según el tipo de información y de cómo estemos organizando esa información –por supuesto, esto también está relacionado con Shedroff, con cómo organizamos la información y el tipo de infografía– (Figura 11). La organización de la información estructura la puesta y da las pautas para la selección del tipo de estructura.

➤ visualización

escala de iconicidad

Grado de iconicidad	Nivel de realidad	Ejemplo	Función de reconocimiento	Función descriptiva	Función informativa	Función artística
11	Imagen natural	Cualquier percepción de la realidad obtenida directamente a través de la visión	♦			
10	Modelo tridimensional a escala			♦		
9	Holograma			♦		
8	Fotografía en colores			♦		♦
7	Fotografía en blanco y negro			♦		♦
6	Pintura realista					♦
5	Representación figurativa no realista					♦
4	Pictograma				♦	
3	Esquemas motivados				♦	
2	Esquemas arbitrarios				♦	
1	Representación no figurativa					♦

VILLAFANE GALLEGO, JUSTO (2006) *Introducción a la teoría de la imagen Pirámide, Madrid*

Figura 10

Paso 8. Ordenar el color. Otro de los elementos con los que vamos a contar para la visualización de nuestra pieza es el color. Como el resto de los elementos que venimos analizando –las tipografías, la imagen, la estructura–, el color también es sistémico y funcional para su aplicación en DII. Tenemos que pensar que todos estos elementos que nos ayudan a organizar nuestra infografía tienen una función. Costa (2003) realiza una clasificación funcional para poder entender cómo plantear un sistema de color para nuestra infografía. Se trata de tres grupos, de más a menos icónicos:

- Color realista: imita los colores del entorno. Puede ser naturalista, exaltado o expresionista.
 - Color fantástico: es irreal; no reproduce la realidad visible. Puede ser imaginario o arbitrario.
 - Color sígnico: se aleja de las formas realistas para ser racional y funcional. Puede ser esquemático, señalético o emblemático.
- En el caso de las infografías, estaremos trabajando con colores sígnicos, ya que el color nos sirve para organizar y sectorizar la información.

Paso 9. Nunca olvidar nuestro sistema. En este paso solo vamos a hablar de un sistema gráfico y sus características de cerrado o abierto en relación con la cantidad de constantes y variables que maneje cada uno de los elementos gráficos, que son los que veníamos planteando: una grilla particular, un nivel de interacción, el color, las tipografías, las imágenes, misceláneas, los planos y las líneas (Figura 12).

Tipos de estructura

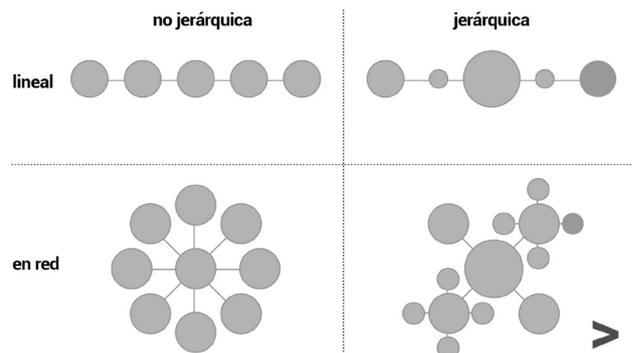


Figura 11

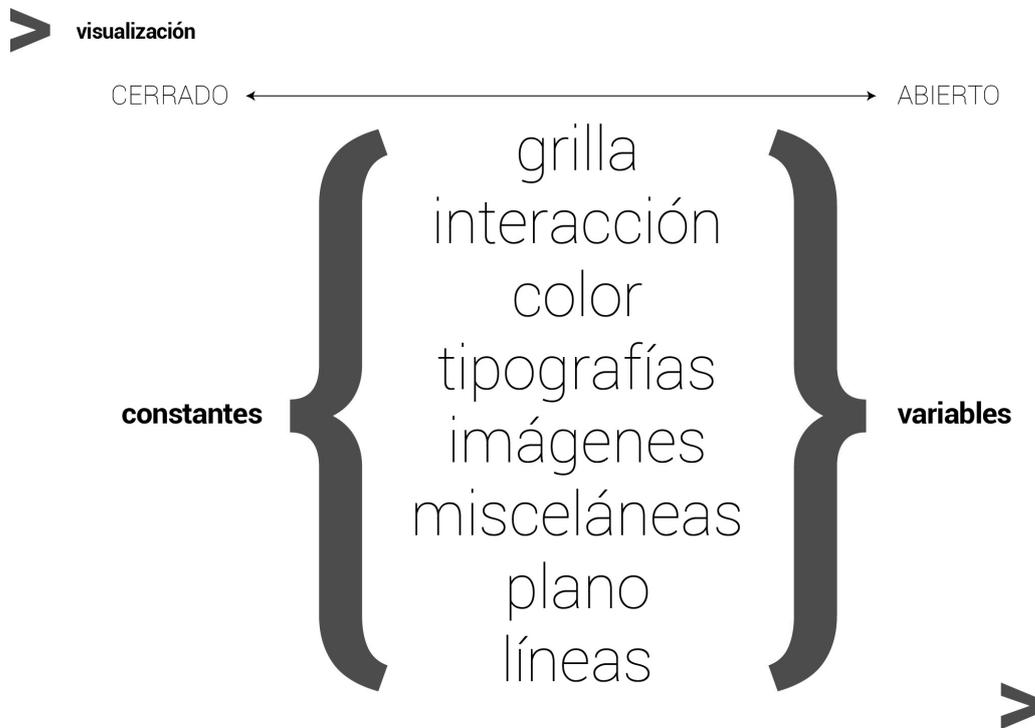


Figura 12

Paso 10. Testeo. Para que funcione hay que iterar.

Pensando también en el décimo punto (“Para que funcione, siempre hay que iterar”), como mencionamos antes sobre el planteo metodológico de Frascara, le hemos agregado un ítem que se llama “testeo”, y eso es precisamente lo que hacemos en el aula: no tenemos manera de aprender a diseñar sino diseñando, a prueba y chequeo, a partir de este proceso: la conceptualización, el diseño, la prueba, el análisis, el refinamiento y vuelta al diseño (Figura 13). Y esto que sucede en el aula tiene que pasar, inevitablemente, fuera del aula, sobre todo cuando pensamos en DII, donde trabajamos con la experiencia de un usuario con la información. Entonces, sí o sí tenemos que estar testeando, analizando y refinando para ser eficientes en la comunicación.

Diez pasos para todo. En este artículo el objeto de estudio está ubicado en el usuario del diseño y la propia disciplina del diseño. Se aborda la trilogía diseño-usabilidad-contexto, que es un tema fundamental de discusión en diferentes sectores de la academia y la industrias culturales. Como docentes, y con la responsabilidad de desarrollar

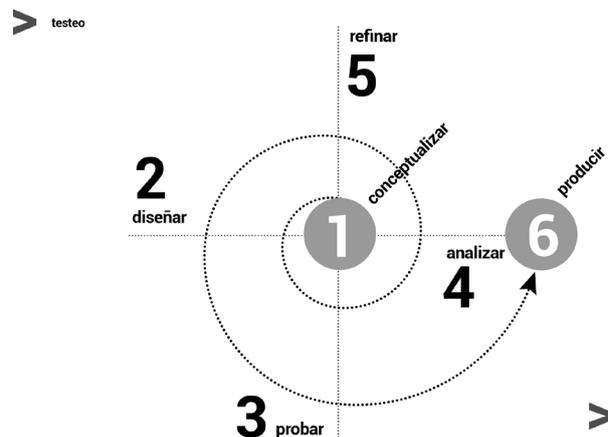


Figura 13

competencias en los estudiantes, acompañamos el compromiso para hacer del diseño una disciplina científica, revisando los procesos en materia de propuestas metodológicas para la investigación en diseño.

Los nuevos conocimientos y tecnologías, y su relación con el usuario, obligan a los comunicadores visuales a modificar el entorno material y virtual a través de aplicaciones creativas e innovadoras, donde el diseño evoluciona para satisfacer las necesidades sociales y mejorar desarrollo comunicacional. Esta propuesta combina investigación teórica y empírica para resolver problemas de comunicación visual con un método de conceptualización, visualización, testeo, análisis, retroalimentación y producción, con la mirada puesta en el usuario y su ambiente.

Para explicar un proceso de diseño y su estudio efectivo en el aula, se presentan diez pasos para emprender la resolución de un problema de comunicación visual. En este caso, trabajamos en el diseño de información y las infografías como piezas de visualización, aunque podemos afirmar que esta propuesta metodológica de trabajo no es exclusiva de este tipo de piezas, sino que es aplicable a cualquier proyecto de diseño centrado en el usuario.

Ávalos, C. (2010). *La marca: identidad y estrategia*. Buenos Aires: La Crujía.

Carpintero, C. (2009). *Dictadura del Diseño. Notas para estudiantes molestos*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores. Disponible en: http://www.wolkowiczeditores.com.ar/libros_digitales/dictadura.pdf [Fecha de consulta: 23/4/2018]

Cátedra Salomone (2013). *Diseño de Información. Apunte De Catedra 3.0*. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

Chaves, N. (2005). *La Imagen Corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Barcelona: Gustavo Gili.

Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz: Grupo Editorial Design.

De Bono, E. (1986). *Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad*. Buenos Aires: Paidós.

D. School. *Universidad de Stanford. Mini guía: una introducción al Design Thinking + Bootcamp bootleg*. Disponible en: <https://goo.gl/BekPEF> [Fecha de consulta: 20/4/2018]

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Horn, R. (2000). *Diseño de información: surgimiento de una nueva profesión*. En Jacobson, R. (Ed.), *Diseño de información* (pp. 15-33). Cambridge: The MIT Press.
Information Design Association. www.infodesign.org.uk [Fecha de consulta: 29/4/2018]

Klinkenberg, J.-M. (2006). *Manual de semiótica general*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Pepe, E. (2011). *Tipos formales: la tipografía como forma*. Mendoza: Ediciones de la Utopía.

Roig, F. (2011). *La estrategia creativa*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.

Shedroff, N. (1999). *Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design*.

En Jacobsen, R. (Ed.), *Diseño de Información*, pp. 267–292. Cambridge: The MIT Press

Villafañe Gallego, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.

Visocky O'Grady, J. y Visocky O'Grady, K. (2008). *The information design handbook*. Brighton: Roto Vision.

CORPORACIÓN
EDUCATIVA
1968 - 2018



50
AÑOS

