



## Ensayo breve sobre constructivismo y enseñanza reflexiva en el diseño gráfico

Norma Elena Castrezana Guerrero  
elencore@yahoo.com.mx





## Resumen

La práctica educativa del diseño gráfico ha evolucionado desde sus inicios. Las grandes escuelas de diseño iniciaron la tradición de una educación que replanteara principios pedagógicos para la enseñanza y apropiación de los conocimientos, desde sus diversos modelos educativos. El día de hoy la mayoría de instituciones para la formación de diseñadores gráficos, conservamos principios de la Bauhaus, Escuela de Ulm, principalmente, sin embargo las herramientas didácticas y de apropiación de los conocimientos también han sufrido esta evolución, a partir del contexto tecnológico y global en el que el diseño participa. El siguiente artículo expresa una postura sobre la exploración de los principios del constructivismo y la práctica reflexiva, en la cotidianidad de nuestras aulas y desde el proceso de diseño para llegar a una solución pertinente y eficaz.

## Palabras clave

Constructivismo, práctica reflexiva, proceso de diseño, enfoque de proyectos.

**E**l diseño Gráfico tiene una historia de cientos de años es una disciplina que está dedicada a la generación de mensajes visuales con la intención de informar y persuadir. El reto del diseñador gráfico es transformar los datos en información, y ésta a mensajes significativos. (McCoy, 1998. Citado en Bracy, 2003). Estos mensajes significativos están plasmados en los diferentes géneros del diseño gráfico. Hoy en día, es una disciplina que se desarrolla en diversos campos de acción, que involucran el diseño de marcas, gráficas de envase, carteles, promocionales, periódicos, páginas web, espectaculares, etc. “La tarea del diseñador gráfico es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de toda clase en todo sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejos sistemas de comunicación. ...La forma dada a los mensajes determina la manera que son comprendidos y aceptados. En otras palabras, determina si el mensaje funciona o no.” (Frascara, 2000, p.14)

Si bien el diseño gráfico es disciplina práctica, la teoría fundamenta su quehacer a través de la teoría de la información, percepción, comunicación, semiótica y retórica. No como una información discursiva que cae en un verbalismo inocuo (Quiroga, 2005), sino como teorías que incidan en las funciones esenciales del diseño de mensajes visuales: informar, regular conductas, invitar, persuadir, educar.

La complejidad de esta disciplina radica en los aspectos multivariables que se tiene al momento de interpretar un mensaje visual, que van desde el entorno donde es percibido, los factores psicosociales y culturales del perceptor, o los procesos de reproducción que pueden afectar la comprensión de dicho mensaje. (Bayo, 2000). Que en muchos casos, estos aspectos multivariables dificultan el proceso de enseñanza aprendizaje, que también es complejo por la serie de variables que intervienen en este proceso, para éste los estudiantes y docentes comparten una responsabilidad conjunta (Cuesta, 2009). Por un lado los estudiantes deberán ser un estudiante capaz de gestionar su aprendizaje y los docentes tienen la responsabilidad de entender la diversidad de su estudiante y presentar la información en una variedad de formas para acomodarse a las diferentes capacidades de aprendizaje. (Watson, 2003, p.1).

Uno de los principales problemas que se genera en el proceso de aprendizaje por parte del alumno es la falta de retroalimentación del docente-especialista, el cual suele recurrir

a una asesoría superficial y sólo se limita a decir al estudiante: tu trabajo está mal, o le falta. Para cualquier estudiante, sobre todo si está iniciando su formación, estas aseveraciones no significan nada para él, ni retroalimenta su proyecto de modo que pueda rectificar su proceso de diseño.

En el taller de diseño, el docente juega un papel primordial, no como un transmisor de conocimiento, sino como un gestor del conocimiento. "El seguimiento, apoyo y tutorización continuados y personalizados por parte del profesor constituye un elemento esencial para el éxito de un proceso de aprendizaje como el que dibujan las coordenadas anteriores" (Coll et al, 2006, p. 4). Esto gracias a la relativamente "nueva" propuesta del Constructivismo, que las universidades están adoptando como propuesta de modelo educativo, en algunos casos carentes de toda fundamentación epistemológica o como moda educativa. (Díaz Barriga, 2005). En otras realmente con interés de adoptarlo como eje central del aprendizaje y administración de programa educativo.

A continuación se presenta un resumen que contiene lo más importante del Constructivismo que permita más adelante explicar qué impacto tiene en el Diseño Gráfico.

"El constructivismo es una teoría del aprendizaje la cual manifiesta que el hombre es capaz de entender y reflexionar sobre su entorno y construir una representación de éste. En ésta se manifiesta que el sujeto aprende por motivación intrínseca, partiendo de la disonancia cognoscitiva entre lo que sabe y debería saber. Algo muy importante es que el aprendizaje se hace en comunidad. Basa su concepto de enseñanza mediante la detección de apoyos pertinentes (andamiajes) para la construcción de conocimientos significativos que retoman las experiencias de las personal. Su proceso de evaluación que plantea interviene la coevaluación y la autoevaluación. Los métodos y técnicas que emplea son el aprendizaje significativo y colaborativo, la enseñanza situada" (Cuesta, 2009), análisis de casos, enfoque de proyectos, ABP, Aprendizaje cooperativo, Simulaciones situadas, participación tutelada en investigación, Formación a través de la práctica in situ, y enfoque Aprender sirviendo en la comunidad. (Díaz Barriga, 2005).

El aprendizaje es necesario para poder existir en el medio profesional, se busca que la práctica que se dé al estudiante sea en un contexto de práctica especialmente diseñado para este fin y mediados por la ayuda educativa continuada del profesor a los alumnos. (Mauri, 2006, p. 2). Anteriormente la práctica se daba en talleres con situaciones ficticias en donde docentes y alumnos condicionaban las situaciones a conveniencia propia. El resultado de esto es la formación de profesionales que no sabían resolver los problemas reales. Para Vygotsky "La esencia de la educación consistiría en garantizar el desarrollo

proporcionando al estudiante los instrumentos, técnicas interiores y operaciones intelectuales" (Ivic, 1994, p.10)

Una de estas herramientas es el enfoque de proyectos. Estos se realizan en el aula y permiten al estudiante recrear la realidad a través de la soluciones de problemas de comunicación gráfica, en un ambiente de colaboración y reflexión de grupo y con el apoyo del docente como guía en el proceso de apropiación de conocimientos, además que pueden también apropiarse del conocimiento mediante la interacción social con sus compañeros.

El enfoque de proyectos, es valioso porque permite "la posibilidad de preparar al alumno no sólo en torno a la experiencia concreta en que éste se circunscribe, sino en la posibilidad de tener una amplia aplicación en situaciones futuras". (Díaz Barriga, 2005). En el taller de diseño de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla cada semestre el alumno tiene la posibilidad de llevar a cabo un proyecto, el cual buscamos que sea una experiencia real, que le permita emular una situación real de trabajo, en la que los estudiantes deben enfrentarse a la búsqueda de un cliente real, desde el proceso de prospectar, diseñar la imagen de identidad y la final lograr venderla. Durante este proyecto el alumno es asesorado por un docente, él cual lo va acompañando durante todo el proceso, actúa como "un mediador en la construcción de la situación educativa" (Díaz Barriga, 2005). El proyecto ubica al estudiante en el contexto de la vida real con la oportunidad de tener un aprendizaje significativo con un modelo de práctica in situ. El proyecto inicia con establecer contacto con el posible cliente, con el cual el estudiante debe argumentar y concientizar al cliente de la necesidad del proyecto a partir de sus necesidades de comunicación visual. Cuando el cliente firma con el cliente un contrato.

Este punto es importante porque es una de las cuestiones que no se enseñan en las universidades, los aspectos legales del diseño y lo que este contrato significa en el proceso de gestión de un proyecto. A partir de este punto el alumno se integra en un grupo de alumnos para poder llevar a cabo éste, lo que también le da al diseñador la oportunidad de aprender a trabajar en grupo, como lo hará en su vida profesional. El aprendizaje colaborativo que se da mediante el trabajo de grupo es esencial para la formación de hábitos y valores. El proceso inicia con los siguientes pasos:

1. Definición de la necesidad de comunicación visual, a partir de la observación, investigación y análisis del cliente
2. Definición de estrategia de diseño – Proceso conceptual – brief creativo
3. Definición de Método de diseño a seguir

4. Proceso de diseño

Fases de bocetaje-evaluación que realiza el docente y alumnos para verificar si los resultados que están obteniendo cumplen con los requerimientos de comunicación visual.

Determinación de propuestas para presentación al cliente una vez que han sido aprobadas por el grupo y el docente.

- Presentación al cliente
- Adecuación en función de las observaciones del cliente- si son pertinentes.
- Selección de propuesta final y aplicación a los diferentes soportes de comunicación.
- Realización de presupuestos de reproducción de los objetos gráficos obtenidos.

5. Aprobación final.

6. Presentación de los proyectos a la comunidad académica y entrega oficial al cliente.

7. Evaluación del docente al proyecto realizado en función de los resultados obtenidos y del trabajo colaborativo del grupo.

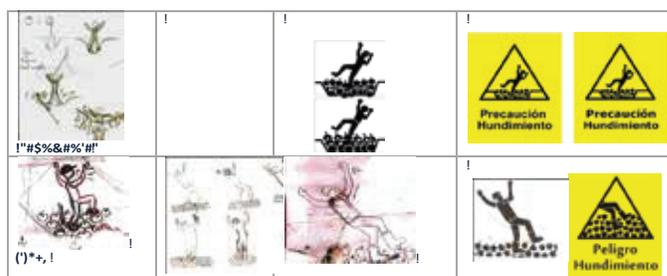
Durante todo este proceso el alumno experimenta una serie de situaciones a las cuales debe dar solución, acompañado del docente para mostrarles el modelo de aprender haciendo. Es un proceso muy interesante que el docente y el grupo se enfrenta a problemas, que los sitúa en experiencias reales, del trato con el cliente, del trabajo en equipo, problemas con proveedores, organización, previsión de imprevistos, que los acercan a la realidad profesional y les da la experiencia para poder enfrentarlos. De este modo podemos afirmar que conocimiento, se da en comunidad, apoyado por el aprendizaje colaborativo que para este proyecto es significativo, el poder observar como otro percibe el objeto de diseño, dialogar con él, cuestionarlo, hacer discusión en el grupo para definir criterios, es indispensable para la disciplina.

Por otro lado la práctica reflexiva es en mi opinión es esencial porque permite y fomenta el aprendizaje a partir de otros, que puede ser el docente, alumnos del grupo, compañeros de equipo, o posibles receptores que son entrevistados para verificar la conceptualización del producto de diseño. Esta práctica debe ser conducida por el docente para guiar al alumno en su proceso de diseño, como herramienta fundamental en la evaluación de los resultados. En esto no me refiero a la calificación, sino a la comparación de lo propuesto en su objetivo de diseño y los resultados obtenidos. A los que podríamos verificar si satisfacen a las necesidades de comunicación visual planeadas al inicio. Como ejemplo me gustaría mencionar un proyecto que llevé a cabo con mis alumnos de la Universidad Madero en este semestre. Para iniciar el proceso de aprendizaje del pictogra-

ma, les solicite el diseño del pictograma de “hundimiento en manzanas”. Este proyecto es bastante complejo porque no están familiarizados con este concepto y a futuro les facultará para poder, más adelante, diseñar pictogramas con los cuales no están familiarizados. El proceso inicia al explicar el contexto de hundimiento en manzanas: Dónde se da, por qué, para qué se quiere el pictograma, etc., se les define el sitio: una fábrica de sidra. Se les pide que inicien el proceso con la esquematización del elemento humano y su interacción con las manzanas, en donde la acción es expresar hundimiento.

En los bocetos que se presentan se puede ver la evolución que estos alumnos tuvieron durante el proyecto. En el caso de Constantino se puede ver que al principio tenía un concepto erróneo porque no se mencionó nada relacionado con agua. En la tercera propuesta aunque ya encontró la posición de desequilibrio que debe tener el elemento humano del pictograma. Aun hay problemas con las manzanas porque se puede ver que se confunden con otros objetos, los puños tienen problemas porque parecen guantes. En el caso de Rigel, el principal problema que tuvo fue encontrar la posición de hundimiento del elemento humano. En la primera opción parecía que marchaba, en la segunda busco representarlo con el criterio de diferentes ángulos de representación.

En las sesiones de trabajo se analizaban de manera grupal los trabajos de todos, y se invitaba a la reflexión de cada uno de ellos y entre ellos y el docente, en algunas ocasiones se invitó al personal de intendencia que observara los pictogramas y dijera que era. Los alumnos podían ver claramente los errores que le marcaban otro alumno, el invitado o el docente. Y en muchos casos se discutía una solución. También se invitó a personal de intendencia o administrativo, para verificar si ellos comprendían la solución. La práctica reflexiva se empleó en todo el proceso de realización, y mostró beneficios al mostrar los problemas que tenía los pictogramas durante el proceso.





En diseño gráfico el trabajo en grupo es primordial, porque es un requerimiento del profesional de diseño que deberá trabajar con impresores, mercadólogos, comunicólogos. En el salón de clases es un recurso que fomenta la comunicación entre diseñadores y docentes y sus materiales. Además de que permite el aprendizaje colaborativo mediante una reflexión que aborda el taller de diseño a través del dialogo reflexivo sobre los resultados del taller que son traducidos en mensajes de comunicación visual que deben de cumplir un cometido.

La docencia en el diseño gráfico ha tenido una falta de capacidad docente, por diversos motivos; entre ellos, docentes que no han ejercido su disciplina, falta de profesionalización en docencia, impartiendo una asignatura que no cuentan con el conocimiento previo, ni experiencia mínima necesaria, en la que se imparten conocimientos que los estudiantes no entienden o no ven la pertinencia de éstos, la carencia de competencias docentes que favorezcan el aprendizaje significativo. En

En los últimos cinco años la evolución de los medios de comunicación y uso de nuevas tecnologías ha demandado la inserción de profesionales en el diseño de interactivos y páginas web, destacando la necesidad de una formación académica que provea de conocimientos dirigidos al área del diseño audiovisual y multimedia. (BUAP 2009)

El aprender haciendo es una ventaja de nuestra disciplina, porque desde las aulas se puede enseñar al estudiante el proceso que debe seguir, como evaluar y autoevaluarse. La actividad docente se ha convertido en compleja muy demandante, va más allá de la exposición de un tema. (Morales, 2009)

Donald Schön (1983,1987) nos hablan de la necesidad de una práctica reflexiva, con la finalidad de fortalecer la práctica docente. Para Dewey la verdadera práctica reflexiva se da cuando el/la docente reflexiona sobre situaciones problemáticas reales como lo denominaba; nos manifiesta la existencia de una reflexión en la acción y una reflexión sobre la acción ( ).

El constructivismo, más que una moda, puede ser un gran beneficio a nuestra sociedad, ya que la educación determina el tipo de sociedad que tendremos. Hoy podemos ver que la sociedad se cuestiona sobre la función de la educación y las escuelas. Antes los estudiantes de preparatoria sabían latín, griego y perfectamente español. Actualmente podemos ver ejemplos de carencias serias en el dominio del idioma español. También se estudiaba lógica. Hoy es frecuente ver que las matemáticas son un dolor de cabeza para los



estudiantes. Me pregunto por qué, si tenemos grandes avances en medicina, tecnología, en tecnología educativa, por qué hay tantas deficiencias en el sistema educativo. Ayer pizarrón, hoy cañones, pizarrones inteligentes y video conferencias, entonces por qué tenemos tantas deficiencias. El proceso de enseñanza debe evolucionar, y el constructivismo nos brinda muchas herramientas, procesos, teorías que pueden influir en el desempeño docente y su habilidad para transmitir conocimiento, debe haber en él la convicción de cambiar, y ser un instrumento de cambio.



## REFERENTES

- Bayo, M. (2000) . Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales. España, Edit. Andropos
- Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2006) Análisis y resolución de casos-problema mediante el aprendizaje colaborativo.1Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento Vol. 3 - N.º 2 / Octubre de 2006  
www.uoc.edu/rusc ISSN 1698-580X
- Cuesta, C. (2009) Competencia docentes. Curso para cuerpo docente de DG-BUAP
- Díaz Barriga, Frida. (2005) Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw Hill.
- Frascara, J. Diseño gráfico y comunicación Ediciones Infinito, Buenos Aires Argentina7ª edición 2000
- Morales, A. (2009). El diseño y sus usuarios. México, ENCUADRE
- Ivic, I. (1994) Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934). Revista Perspectivas, . Vol XXIV. UNESCO, París.