



V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES

EGRAFIA 2014
ROSARIO, ARGENTINA
1, 2 Y 3 DE OCTUBRE DE 2014

BARRA, SILVINA - NICASIO, CRISTINA - MAZZIERI, CONRADO

FAUD -UNC. Sistemas de Representación I. Sistemas de Representación II. Córdoba, Argentina
barrasilvina@gmail.com, cristina.nicasio@gmail.com, conradodm@gmail.com

DESEMPEÑOS DE EXPLORACIÓN: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Disciplina: Diseño.-

Ejes de interés: DOCENCIA - Nuevas Técnicas Pedagógicas para la enseñanza de la Expresión Gráfica.-

ABSTRACT

Visual literacy understood as the capacity that allows us to produce and read images, must occupy a leading position among those skills that help develop the artistic and project education. Experiment, is a fundamental tool in the development of capabilities for drawing, but should primarily train and acquire the ability to "observe".

Observing is the result of the existence of an interest or motivation in what we perceive. Based on this statement suggest the experience of watching through conscious registration, which enables us to learn to observe a more complex and efficient projective actions.

In the context of developing a research paper is proposing a series of performances of understanding, exploratory performance, allowing students the opportunity to explore each generative topic; and teachers the opportunity to meet the understanding that students have about what is apprehended and thus linking the personal interests of the student and the curriculum.

RESUMEN

La alfabetización visual entendida como aquella capacidad que nos permite producir y leer imágenes, debe ocupar una posición principal entre aquellas habilidades que ayudan a desarrollarnos en la educación artística y proyectual. "Expandir nuestras capacidades de ver es expandir nuestras capacidades de comprender un mensaje visual y lo que es aun más importante elaborarlo." (D. A. Dondis, 2000, G.G. La sintaxis de la imagen)

Debemos entender y aceptar que dibujar, al igual que el escribir, son sistemas de representación gráficos definidos como habilidades humanas universales. Pudiendo las mismas variar cualitativamente en las personas y por consiguiente modificar el resultado de la expresión gráfica como accionar proyectual.

Experimentar, es una herramienta fundamental en el desarrollo de las capacidades para dibujar, pero fundamentalmente se debe entrenar y adquirir la habilidad de "observar".

Observar es más que ver. Observar es el resultado de la existencia de un interés o motivación en lo que percibimos.

Basándonos en esta afirmación proponemos la experiencia de observar mediante el registro consciente, donde aprender a observar nos posibilita un accionar proyectual más complejo y eficiente.

Desde las cátedras de Sistemas de Representación I y Sistemas de Representación II de la carrera de Diseño Industrial, de Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, y en el marco de desarrollo de un trabajo de investigación, se proponen una serie de desempeños de comprensión, desempeños exploratorios, posibilitando a los estudiantes la ocasión de explorar cada tópico generativo; y al docente la oportunidad de conocer la comprensión que tienen los estudiantes sobre lo aprehendido y de esa manera establecer vínculos entre los intereses personales del estudiante y los contenidos curriculares. Es nuestra intención, mostrar los resultados de esta experiencia y poder así retroalimentar nuestro trabajo.

1.- INTRODUCCIÓN

La alfabetización visual entendida como aquella capacidad que nos permite producir y leer imágenes, debe ocupar una posición principal entre aquellas habilidades que ayudan a desarrollarnos en la educación artística y proyectual. "Expandir nuestras capacidades de ver es expandir nuestras capacidades de comprender un mensaje visual y lo que es aun más importante elaborarlo." (D. A. Dondis, 2000, G.G. La sintaxis de la imagen)

Sin olvidar que el Dibujo, está siempre relacionado al Arte, a la Estética y a la Geometría, hoy es una herramienta de comunicación, que ayuda a resolver problemas, visualizar ideas, desarrollarlas, crear ideas nuevas y sobretodo,

poder compartirlas con otros. Graficar compromete a la inteligencia, es detenerse en los detalles estimulando tanto al pensamiento como a la imaginación.

Todo se inicia con el proceso de Observación, donde la mirada se transforma en un fenómeno activo, donde se comprenden las relaciones proporcionales de las partes y el todo, el equilibrio de llenos y vacíos, los ángulos, los detalles, las texturas, las geometrías, los juegos de luces y sombras, los colores, etc.

Los procesos parten de la copia, proceso que trata de reproducir fielmente lo que se observó, luego por procesos de observancia y aplicación de normativas vigentes, a procesos donde se da paso a la creatividad y la expresión personalizada, donde se pueden romper y superar normas y llegar a niveles de expresión artística.

2.- METODOLOGÍA

Cuando pensamos el desarrollo de los cursos de Sistemas de Representación I y Sistemas de Representación II de la carrera de Diseño Industrial, seguimos un “proceso”, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. El disponer de un modelo que nos guíe en dicho proceso es de un inmenso valor para el cuerpo docente, ya que permitirá determinarlos materiales y estrategias didácticas del curso en cuestión. Es en este sentido, que el Diseño Instruccional, establecerá las fases y los criterios a tener en cuenta en dicho proceso.

M. David Merrill (1994), propuso los “Cinco principios para la instrucción”, entendidos casi como principios invariables para una instrucción efectiva:

1. PROBLEMAS (Task Centered or Problem (Real-world task)): Las situaciones más efectivas de instrucción se basan en el planteamiento y la solución de problemas. El estudiante debe estar involucrado en la resolución de problemas, tareas y situaciones que se relacionen con el mundo que lo rodea..

2. ACTIVACIÓN (Activation): Que se activen los conocimientos y experiencias previas relevantes del estudiante, como fundamentos para los nuevos aprendizajes de conocimientos, habilidades y competencias

3. DEMOSTRACIÓN (Demonstration): Que se demuestre qué es lo que se ha de aprender, es decir, el aprendizaje se facilita a través de la demostración del conocimiento, en lugar de la simple transmisión de información

4. APLICACIÓN (Application): Que el estudiante utilice y aplique sus nuevos conocimientos, habilidades y destrezas en situaciones diseñadas para tal fin.

5. INTEGRACIÓN (Integration): Que el estudiante integre los nuevos conocimientos, habilidades y destrezas en su contexto y en su quehacer diario. El aprendizaje se facilita cuando el estudiante puede demostrar, reflexionar su nuevo conocimiento o habilidad, y cuando puede crear, inventar o explorar nuevas formas de utilización.

La enseñanza requiere que provoquemos a nuestros estudiantes para que realicen diferentes actividades con el objeto de aprender, con la certeza de que

nuestros estudiantes aprenden más y mejor cuando participan activamente en la organización y búsqueda de relaciones entre la información nueva y la ya conocida, y no solo cuando reciben nueva información.

3.- DESARROLLO

Se entiende que el Docente, es el sujeto que debe utilizar dispositivos que “pongan en funcionamiento” las estructuras cognitivas del alumno, provocando estímulos que despierten intereses, que los haga pensar sobre lo que estamos hablando. Debemos distinguir etapas, planificar los tiempos y orientarlos.

La actividad se inscribe en un método y en la secuencia con la que presentamos un tema, lo desarrollamos y buscamos que los estudiantes lo comprendan.

Debemos diseñar estrategias de presentación, información, comunicación, análisis, síntesis, etc. La estrategia, como curso de acción que permite la implementación de un método, implica una secuencia. Pero una vez elegido el método, y planificada la secuencia, podemos diseñar las estrategias para los diferentes momentos y la proposición de actividades.

Los desempeños de comprensión, son las actividades que le exige al estudiante usar sus conocimientos previos de manera nueva o en situaciones diferentes, y así construir la comprensión del tópico de la unidad.

Los tópicos son aquellos temas, cuestiones, ideas, conceptos, que ofrecen profundidad, significado, conexiones y variedad de perspectiva en un grado suficiente como para apoyar el desarrollo de comprensiones por parte del estudiante.

En los desempeños de comprensión los estudiantes deben explorar a partir de lo que ya saben, desafiando los pensamientos esquemáticos y estereotipos de modos de pensar de ellos mismos.

Estas actividades, le deben permitir la construcción del conocimiento, y la demostración de la comprensión del tema en desarrollo. Deben los estudiantes, hacer visible su comprensión, es decir, su pensamiento, de modo que sea posible un estudiante que logre comprensión y sepa desempeñarse.

Los desempeños de comprensión obligan a los estudiantes a demostrar públicamente cuanto han aprendido, pero es importante incorporar oportunidades para que los estudiantes puedan retroalimentar su trabajo y lo revisen a medida que lo ejecutan

Existen diferentes desempeños de comprensión: “Desempeños Preliminares (o Desempeños de Exploración): Estos son los Desempeños de Comprensión que generalmente corresponden al inicio de la unidad. Dan a los estudiantes la ocasión de explorar el Tópico Generativo y al docente, le da la oportunidad de conocer la comprensión que tienen los estudiantes sobre el tópico. De estas exploraciones surge la posibilidad de establecer vínculos entre los intereses personales del estudiante y el tópico.”

“Desempeños de Investigación Guiada En este tipo de desempeños, los estudiantes se centran en desarrollar la comprensión de problemas o aspectos concretos del Tópico Generativo. Los desempeños de

investigación guiada se producen por lo general en la mitad de las unidades.”

“Desempeños Finales (o Proyectos Finales de Síntesis). Estos desempeños más complejos corresponden a la última etapa y permiten que los estudiantes sintetizen y demuestren la comprensión alcanzada a través de los otros Desempeños de Comprensión.” [2]

Debemos entender y aceptar que dibujar, al igual que el escribir, son sistemas de representación gráficos definidos como habilidades humanas universales. Pudiendo las mismas variar cualitativamente en las personas y por consiguiente modificar el resultado de la expresión gráfica como accionar proyectual.

Experimentar, es una herramienta fundamental en el desarrollo de las capacidades para dibujar, pero fundamentalmente se debe entrenar y adquirir la habilidad de “observar”. Observar es más que ver. Observar es el resultado de la existencia de un interés o motivación en lo que percibimos.

Basándonos en esta afirmación proponemos la experiencia de observar mediante el registro consciente, donde aprender a observar nos posibilita un accionar proyectual más complejo y eficiente.

Los docentes debemos cumplir el rol de tutor, atento al progreso de los estudiantes, a escuchar sus consultas, inquietudes y dudas, las que deberán ser tratadas en grupos de discusión y reforzadas en clases generales.

Es importante pedirle a los estudiantes las justificaciones o razones de sus “respuestas” o representaciones y/o resoluciones, que puedan respaldar a las mismas, y que escriban/grafiquen sus reflexiones, acerca de los desempeños.

Es fundamental comunicar los criterios de evaluación con que serán evaluados los desempeños, contemplando las posibilidades de autoevaluación y de co-evaluación, además de dar la oportunidad de revisarlo antes de la entrega final.

Presentación de trabajos:

- Bitácora de croquis (o block de dibujos personal): allí se debe dibujar libremente, sin romper, ni eliminar ningún dibujo. Esquemas, apuntes, mapas conceptuales, visualizaciones de totalidades o parcialidades, recortes, collages, grafitis y montajes, racionales y absurdos. Aquí se puede poner en valor las experiencias y los talentos previos de los estudiantes.

- Maquetas o Modelizaciones.

CONCLUSIONES

Aunque se ha avanzado en teorías y métodos para el diseño de actividades y experiencias de aprendizaje para el desarrollo de competencias, aprendizaje complejo y su evaluación, el docente, que domina su disciplina, y que imparte un curso en el nivel superior, se enfrenta a la responsabilidad de seleccionar los aspectos que son pertinentes para los procesos de enseñanza aprendizaje en que participa y hacerlos operativos.

Las actividades se pueden enmarcar tanto en un hacer práctico como en un hacer reflexivo, pues

pensar en cómo resolvimos una tarea es una tarea más que ayudará a la comprensión del tema.

Es importante establecer con claridad los hilos conductores y tópicos generativos, para que nos guíen los procesos de enseñanza aprendizaje. Explicitarlos, en forma clara, y que posibilite al estudiante realizar recorridos diferentes, con mayor autonomía, y llegar a las metas propuestas.

Enseñar para la comprensión implica comprensión por parte de los docentes, pues diseñar desempeños sin comprender el qué de la enseñanza, resulta muy difícil. Debemos seguir aprendiendo, investigando sobre los contenidos que vamos a enseñar, buscando de ampliar las relaciones disciplinares.

Los desempeños de comprensión, entendidos como aquellas actividades que requiere que los estudiantes reconfiguren, expanden y apliquen lo que han aprendido para explorar y construir nuevos aprendizajes a partir de los previos, son de fundamental importancia en la práctica de la representación. Ayudan tanto a construir un conocimiento nuevo como a demostrar lo ya aprendido.

Planificar la secuencia de las actividades, requiere de una mirada permanente sobre los desempeños de comprensión que van desarrollando los estudiantes, para poder preguntarnos qué están comprendiendo los estudiantes.

Compartir las evaluaciones, no solo ayuda a evaluar, sino que posibilita una mayor orientación del proceso de aprendizaje, y así los estudiantes tomarán conciencia de su proceso de aprendizaje: pasar de preguntar qué se evaluará a compartir los criterios de evaluación (discutirlos y consensuarlos). La evaluación debe ser parte de los procesos de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

[1] LITWIN, EDITH. (2008), El oficio de enseñar. Condiciones y contexto. Paidós, buenos Aires.

[2] ANDES, Enseñanza para la comprensión. <http://learnweb.harvard.edu/Andes/tfu/index.cfm>

[3] VERDEJO, P. ; FREIXAS, R. (2009). Educación para el pensamiento complejo y competencias : Diseño de tareas y experiencias de aprendizaje. Innova Cesal. Primera reunión de trabajo. Mexico.

[4] POGRE, P. (2001). Enseñanza para la comprensión. Un marco para innovar en la intervención didáctica. Escuelas del futuro. Como planifican las escuelas que innovan. Cap. 3.