

Didácticas y estrategias para el aprendizaje virtual del Diseño

Por: Nidia Raquel Gualdrón Cantor*

<https://pixabay.com/es/photos/ux-prototipado-dise%C3%B1o-dise%C3%B1o-web-788002/>



El año 2020 trajo consigo una revolución en todas las actividades humanas, provocando acciones inmediatas, muchas de ellas para las que no estábamos preparados. Sobre la marcha, se han revisado y replanteado las transformaciones necesarias, entre ellas, el salto acelerado a la virtualidad en sus diversas submodalidades. Así, disciplinas como el Diseño y afines, en sus didácticas, retos, métodos y prácticas se enfrentan al desafío, ya no de validar si son viables o no en escenarios virtuales, sino de explorar y posibilitar alternativas que enriquezcan las experiencias de aprendizaje y las conecten de manera más pertinente con las cambiantes dinámicas de la sociedad y de las disciplinas conexas. En el presente artículo se plantean algunas reflexiones, resultado del proyecto de investigación “Condiciones para el diseño e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje específicos del Diseño”, auspiciado por la Fundación Universitaria Los Libertadores.

* Profesora del Programa de Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Comunicación Fundación Universitaria Los Libertadores nrgualdronc@libertadores.edu.co



Fototeca Fundación Universitaria Los Libertadores (2020).

¿Cómo aprenden los diseñadores?

El diseñador en formación necesita desarrollar habilidades propias de la disciplina que se cimientan en el taller de diseño -tradicionalmente presencial-, escenario por excelencia que propicia el trabajo colaborativo, la construcción de conocimiento a través de la práctica reflexiva y la puesta en escena de los diversos métodos que convergen en el desarrollo del proyecto de diseño, cual sea su alcance.

Otras estrategias pedagógicas de esta disciplina, se orientan al entrenamiento en los enfoques teóricos como el diseño sistémico y participativo, así como los métodos y herramientas del “pensamiento de diseño” que se fundamentan en el diseño centrado en el usuario –HCD por su sigla en inglés–. Estos se basan en el modelo de pensamiento de diseño planteado por Beckman y Barry (2007) en (Agudelo et.al., 2015, p.10) y las diversas interpretaciones y adaptaciones, que se pueden recoger en las siguientes cuatro etapas: 1) *descubrir* –recopilar para evaluar–, 2) *interpretar* –organizar para replantear–; 3) *delimitar* –priorizar para orientar– y 4) *proponer* –integrar para resolver– (Agudelo et.al., 2015, p.10).

Desde otra aproximación que involucra experiencias pedagógicas aplicadas al diseño en escenarios virtuales, Vignati, et.al. (2017) en su trabajo titulado *E-learning and design practice*, valida para el *e-learning* el planteamiento de la Teoría del Aprendizaje Experimental, según el cual “el aprendizaje es más que un proceso en el que los conceptos se derivan de la experiencia y se modifican continuamente por ella (Kolb, 1984). (...) un proceso en el que se obtienen nuevos conocimientos, habilidades y actitudes a través de una experiencia de aprendizaje inmersiva y concreta” (p. S1026), y funciona en un límite:

Observación y reflexión: las situaciones concretas y la capacidad de involucrarse plenamente, abiertamente y sin barreras en una situación real apoyan la capacidad de observar y reflexionar sobre una experiencia concreta, pero con la capacidad de definir un concepto general adaptable al marco general.

Teoría y práctica: transformar el marco teórico en respuestas a los problemas y en la toma de decisiones.

De allí se derivan cuatro ejes para ecualizar la experiencia de aprendizaje en los cursos de diseño, basados en los estilos de aprendizaje (Kolb, 2005), a saber: conceptualización abstracta, experimentación activa, experiencia concreta y observación reflexiva, que aportan criterios de validación para las actividades y recursos propuestos en escenarios virtuales de aprendizaje del diseño.

De la teoría a la práctica virtual

Está claro que los diseñadores requieren para su aprendizaje un componente altamente experiencial tanto en el oficio como en las habilidades de pensamiento, análisis, síntesis y, ahora más, en las “blandas”. Además de los estándares y las recomendaciones probadas, en general, para la educación virtual, hay una diversa oferta de videotutoriales en técnicas, cursos cortos y demás, disponibles tanto en producción de alta calidad

“ (...) los diseñadores requieren espacios propios de articulación de saberes, lógicas de análisis, levantamiento de datos, métodos de ideación, prototipado y validación, contacto con usuarios, contacto con expertos, y experimentación con técnicas, entre otros, que solo son posibles en la interacción, presencial o mediada por recursos tecnológicos ”

como en tutoriales aficionados en plataformas de video. Sin embargo, los diseñadores requieren espacios propios de articulación de saberes, lógicas de análisis, levantamiento de datos, métodos de ideación, prototipado y validación, contacto con usuarios, contacto con expertos, y experimentación con técnicas, entre otros, que solo son posibles en la interacción, presencial o mediada por recursos tecnológicos. Esto requiere una adaptación de la ponderada didáctica tradicional que es el taller de diseño, a su reconfiguración recargada en la modalidad remota mediada tecnológicamente.

Dicha adaptación, -ciertamente forzada por la coyuntura del aislamiento preventivo-, ha tenido lugar progresivamente con un alto componente intuitivo por parte de los profesores, pues no se trata solamente de la migración de presencial a virtual, sino también, de las didácticas estándar de la virtualidad a las específicas requeridas para la formación en Diseño. Un estudio exploratorio de experiencias publicadas en la red, *webinars*, la asistencia práctica a cursos cortos asociados con diseño (uno teórico y dos prácticos) y la aplicación de un sondeo a estudiantes y profesores de cinco universidades sobre aprender y enseñar diseño desde casa, aportaron una aproximación temprana a las prácticas y recomendaciones arrojadas por



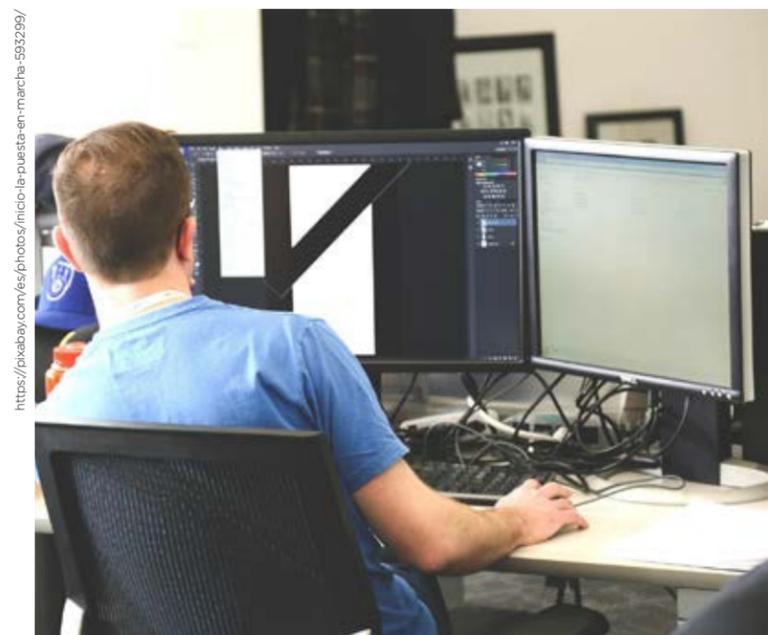
<https://pixabay.com/es/fotos/oficina-trabajo-escritorio-equipo-932926/>

su experiencia práctica, que se tomó como insumo para contrastar con las aproximaciones teóricas y la literatura disponible sobre el tema, con el fin de apuntar a experiencias más significativas en entornos híbridos o virtuales, en la formación de diseñadores estratégicos, preparados para afrontar los desafíos que nos ha dejado la circunstancia, a saber:

El aula invertida o flipped classroom. Este enfoque se basa en que los estudiantes obtienen la primera exposición al nuevo material fuera de clase, generalmente, a través de la lectura o videos de conferencias, haciendo los niveles más bajos de trabajo cognitivo (ganando conocimiento y comprensión) fuera de la clase, para centrarse en las formas superiores de trabajo cognitivo (aplicación, análisis, síntesis y / o evaluación) en clase, donde interactúan en vivo con sus compañeros y profesor.

La esencia de las sesiones presenciales ha de ser las conversaciones en vivo. Vignati, et.al. (2017) resaltan el valor de la mayéutica (preguntas continuas entre profesor-estudiante) que deben orientar al estudiante a su autoconocimiento, capacidades e intereses reales que desde allí lo guíen a: “a) tener una base profunda de conocimiento factual, b) comprender hechos e ideas en el contexto de un marco conceptual, y c) organizar el conocimiento de manera que facilite su recuperación y aplicación” Brame, C., (2013, párr.11). El tiempo juntos es de interacción, de curiosidad y descubrimiento, de argumentación, de retroalimentación, de ideación, de hacer conexiones inesperadas, de evaluación. Así, la curva de aprendizaje será más alta por cuanto se arraiga significativamente, y valdrá la pena esperar por una nueva sesión, preparándose suficientemente para ella con el material previo. Es para el diseño lo que Shön denomina “reflexión en la acción”.

La calidad de los contenidos y la forma como se presentan. El microaprendizaje o *learning nuggets*, los formatos ricos como videos inmersivos, entrevistas



<https://pixabay.com/es/fotos/inicio-le-puestaren-marcha-595299/>

o invitados a expertos, los estudios de caso, el ver cómo y en qué se aplica en esos contenidos y su alcance, especialmente en el enfoque estratégico incrementa la motivación para dedicar esos minutos a anclar los contenidos para luego profundizar en las lecturas más académicas.

La experiencia satisfactoria en plataforma. Las necesidades y aptitudes de los diseñadores demandan plataformas innovadoras, adaptables, con un contenido visual/audiovisual audaz, versátiles que inviten, que emocionen, tanto como esperar el siguiente capítulo de una serie en Netflix. Las formas creativas de comunicarse y trabajar juntos que faciliten las etapas de experimentación activa y experiencia concreta son clave.

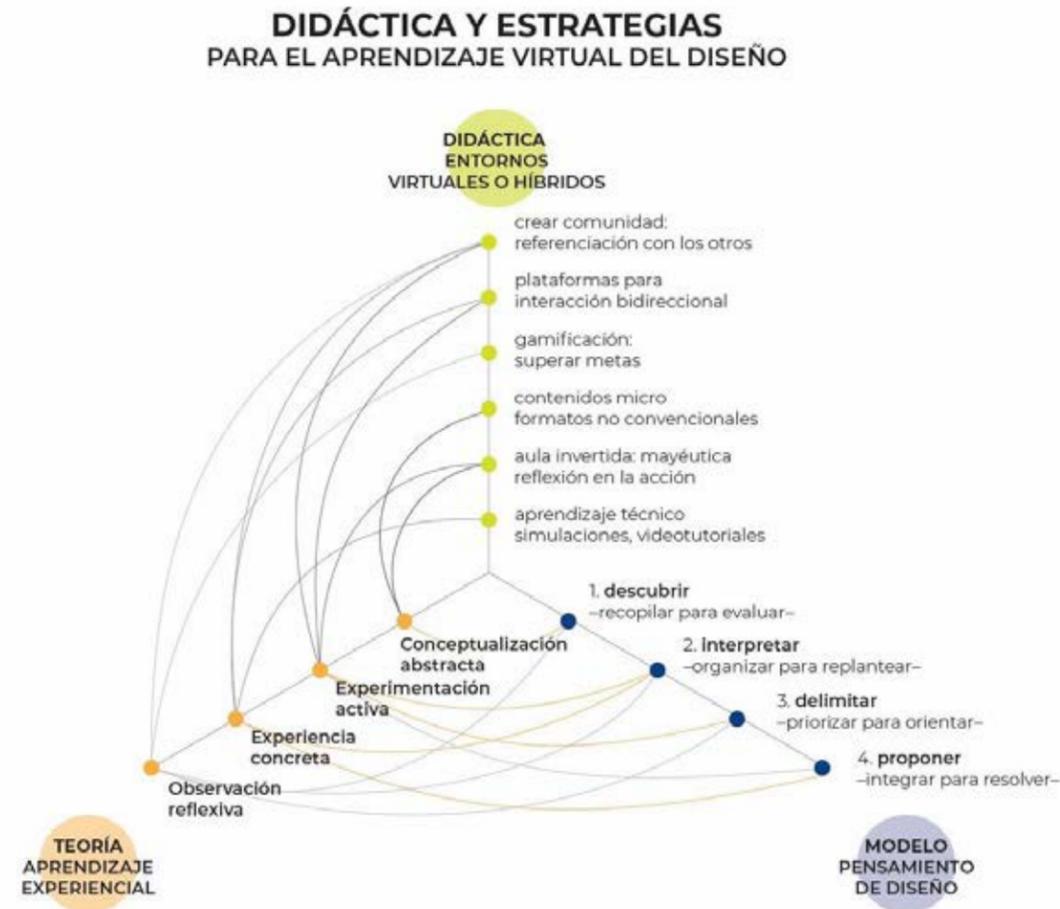
La gamificación. Enfoque lúdico para un camino de diseño con preguntas, alertas, retos y recompensas, crea una actitud en la observación crítica de las situaciones y anima al estudiante a reconocer sus formas de aprender y el sentido de sus decisiones. “Un enfoque ‘metacognitivo’ de la instrucción puede ayudar a los estudiantes a aprender a tomar el

control de su propio aprendizaje definiendo objetivos de aprendizaje y monitoreando su progreso para lograrlos” (Brame, 2013).

Más que enfocarse en la tecnología, crear comunidad. El uso creativo y eficaz de las herramientas de comunicación se acerca a emular la cercanía física, la complicidad. Acudir a herramientas con funciones avanzadas que permiten enriquecer interacciones bidireccionales, pizarras compartidas, mensajería instantánea, administradores de contenido a usar como repositorios, realidad virtual que ofrece experiencias inmersivas, simulación, supervisión,

juegos de varios tipos; mucho más que desarrollar una competencia técnica que es temporal, se trata de fortalecer las habilidades sociales, la curiosidad intelectual, la flexibilidad y la adaptación (en diseñadores estudiantes y profesores) que debe ser permanente y evolucionará a lo largo de la vida.

El siguiente gráfico relaciona los ejes que plantea la Teoría del Aprendizaje Experiencial planteada por Kolb (2005), con los hallazgos sobre las didácticas más adecuadas para el aprendizaje del Diseño en la modalidad virtual, y el modelo de pensamiento de diseño, base fundamental para el ejercicio disciplinar.



Fuente: elaboración propia.

Superada, en gran medida, la fase básica de la desconfianza hacia la modalidad, la resistencia a sus potenciales y el miedo a la desmaterialización de objetos y productos, emergen nuevos interrogantes de cara al futuro de la educación superior y los criterios de competitividad, en un entorno que aceleró la globalización, que tiende a instrumentalizar la educación en cuanto a ser receptores de información en formatos de tipo plataforma, transformarla medianamente en conocimiento y, poco o nada, darle la oportunidad de aplicarla en los entornos locales, cercanos, propios.

Como consecuencia directa, lo que se enseña y cómo se enseña en las universidades, el perfil de las profesiones y la disposición personal requerida para aprender y enseñar, trae también una transformación acelerada, a la que sobrevivirán las instituciones capaces de leer el entorno y de experimentar para aprender en el ensayo y error, prácticas que equilibren la innovación, la sostenibilidad y el uso propositivo de la tecnología para que esos aprendizajes significativos se conecten auténticamente con lo que las sociedades demandan.

“ Superada, en gran medida, la fase básica de la desconfianza hacia la modalidad, la resistencia a sus potenciales y el miedo a la desmaterialización de objetos y productos, emergen nuevos interrogantes de cara al futuro de la educación superior y los criterios de competitividad, en un entorno que aceleró la globalización (...) ”



Origen del artículo: Proyecto de Investigación “Condiciones para el diseño e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje específicos del Diseño”, financiado por la Fundación Universitaria Los Libertadores, 2020.

Referencias

- Agudelo Álvarez, N. L., & Lleras, S. (2015). *Para el salón: herramientas para el diseño centrado en el usuario*. Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.
- Brame, C., (2013). *Flipping the classroom*. Vanderbilt University Center for Teaching. Recuperado 26 de mayo de 2020 de <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>
- Vignati, A., Fois, L., Melazzini, M., Pei, X., & Zurlo, F. (2017). E-learning and design practice. E-LEARNING AND DESIGN PRACTICE. Tools and methods for professional learning of strategic design approach. *The Design Journal*, 20(sup1), S1026-S1036.