Estrategia para mejorar la comprensión del proceso de diseño a través del juego didáctico LogiKubo a estudiantes de taller de diagramación

Silvia Daniela Cardozo Carvajal

Diseñador Gráfico

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Efraín Alonso Nocua Sarmiento

Magíster en Gestión de Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., Junio de 2021

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo la explicación de las fases del proceso de diseño a través de un juego didáctico llamado LogiKubo, entendiendo la importancia de su aplicación en los proyectos no solamente a nivel académico si no también profesional, pues teniendo en cuenta el enfoque cualitativo, gracias al instrumento de observación y la realización de entrevistas, se determina que el estudiante va directamente al desarrollo del producto sin tener en cuenta aspectos fundamentales en el desarrollo del concepto, pudiendo omitir elementos que pueden influir negativamente en el producto final; es entonces cuando se ve la necesidad de enseñar estas fases de manera lúdica con el juego LogiKubo, utilizar sus piezas y mediante la analogía realizar la explicación de cada uno de los pasos recomendados para abordaje de un proyecto, teniendo como resultado un aprendizaje significativo.

Palabras clave: diseño, diagramación, lúdica

Abstract

The present work aims to explain the design process phases through a didactic game called LogiKubo, understanding the importance of its application in projects not only at an academic level but also at a professional level, since taking into account a qualitative approach, Thanks to the observation instrument and the conducting of interviews, it is determined that the student goes directly to the development of the product without taking into account fundamental aspects in the development of the concept, being able to omit elements that can negatively influence the final product; It is then when you see the need to teach these phases in a playful way with the LogiKubo game, use its pieces and, by analogy, explain each of the recommended steps to approach a project, resulting in significant learning.

Keywords: design, layout, playful

Tabla de contenido

Pág.

1. Problema 5

1.1 Planteamiento del problema 5

1.2 Formulación del problema 7

1.3 Objetivos 7

1.3.1 Objetivo general 7

1.3.2 Objetivos específicos 7

1.4 Justificación 8

2. Marco referencial 10

2.1 Antecedentes investigativos 10

2.2 Marco teórico 12

3. Diseño de la investigación 18

3.1 Enfoque y tipo de investigación 18

3.2 Línea de investigación institucional 18

3.3 Población y muestra 19

3.4 Instrumentos de investigación 19

4. Estrategia de intervención 20

5. Conclusiones y recomendaciones 27

Referencias 29

Anexos 32

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Taller de diagramación es un curso académico del componente proyectual, de cuarto semestre de diseño gráfico, teórico-práctico, es decir, se imparte una base teórica y se aplica en un ejercicio práctico propuesto por el docente. Para que un estudiante pueda tomar esta clase, debe tener bases de manejo tipográfico y teórica del color, pues es allí donde están las bases y los conceptos que deben aplicar durante el desarrollo del curso.

Para adentrarse en lo que significa este taller, coloquialmente se conoce como la forma de acomodar el texto y las imágenes en un espacio determinado, sin embargo, no solo se trata de ello, si no de jerarquizar y priorizar la información para que el lector comprenda sin ningún esfuerzo donde debe empezar a leer, cuales son las imágenes más importantes, cuál es el título, el subtítulo y el cuerpo del texto, teniendo un componente estético donde se juega con la armonía, el color, el tipo de letra y funcional que tiene que ver con que el mensaje se transmita y que el lector lo interprete correctamente. Se tiende a pensar, que esta disciplina es exclusiva del diseño editorial, sin embargo, aunque están relacionadas pues se necesita diagramación para el desarrollo de libros, revistas y periódicos, también está inmersa en piezas publicitarias online y offline, en otras palabras, en cualquier pieza que requiera diseño.

Volviendo al contexto educativo, ante la necesidad de tener un valor cuantificable que se le debe colocar al estudiante, se desarrollaron unas rúbricas de evaluación con el objetivo de que la calificación fuera lo más justa posible y así tanto el estudiante como el docente puede verificar más específicamente si la competencia se alcanzó, sin embargo, solo nos estamos centrando en el

producto final, en el folleto, cartilla, pendón etc... pasando por alto el proceso creativo que hay detrás y así se familiarizan con este sistema.

Cuando el estudiante ingresa al curso Taller de Diagramación debe alcanzar unas competencias que van desde sustentación no solo del diseño (columnas, márgenes, sangría…) si no también desde todo el proceso que viene detrás, en donde se debe hacer una investigación previa donde se conocen los requerimientos técnicos del proyecto, el grupo objetivo y la forma de comunicación de la marca, una consulta de referencias teniendo en cuenta las tendencias de diseño, un proceso de bocetación, plasmando las ideas en el papel hasta tener un panorama más claro de lo que se quiere lograr, el desarrollo del diseño como tal y una prueba de concepto en donde se verifica su estética y funcionalidad, para finalmente exponer su trabajo ante el cliente o el docente en el caso del ambiente de aprendizaje; no obstante, como vienen habituados en un contexto donde solo importa el producto final, se detecta a través de la observación y la realización de unas entrevistas tanto a los estudiantes como a los docentes, una apatía en hacer y evidenciar el proceso de diseño en sus fases, determinando que los estudiantes prefieren ir resolviendo durante la marcha con el programa de diseño específico, omitiendo ciertos pasos que son importantes en el proceso, haciendo que cometan errores que se pudieron haber evitado, como por ejemplo, no tener en cuenta el grupo objetivo a la hora de dirigir la comunicación, no ir en la misma línea que la marca en concordancia con las tendencias actuales de diseño o no probar la funcionalidad de la pieza, por nombrar algunos, además de que en ocasiones se demora más el proceso, pues deben devolverse a revisar elementos y modificar el diseño, viéndose reflejado en sus notas. Si bien es cierto que el proceso creativo se da de manera diferente, se aconseja seguir un orden para que todo salga en óptimas condiciones.

Teniendo en cuenta lo anterior, y ante la necesidad de enganchar al estudiante con algo que le interese y sobre todo entienda y aplique, se utilizará la lúdica como componente mediante la utilización de un juego llamado logiKubo para explicar las fases del proceso de diseño.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera el juego didáctico LogiKubo puede ayudar a que los estudiantes del curso académico taller de diagramación, de 4to semestre de diseño gráfico entiendan la importancia de las fases del proceso de diseño?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia para mejorar la comprensión del proceso de diseño a través del juego didáctico LogiKubo a estudiantes de taller de diagramación

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar los aspectos que determinan la poca comprensión y aplicación de la fases del proceso de diseño en estudiantes de taller de diagramación mediante instrumentos de recolección de datos
- Proponer una dinámica de explicación del proceso de diseño por medio de la lúdica con el juego LogiKubo
- Evaluar si la dinámica del juego LogiKubo aportó a la comprensión de las fases del proceso de diseño por parte del estudiante a través de una encuesta

1.4 Justificación

Teniendo en cuenta el planteamiento del problema, lo que se pretende es que los estudiantes entiendan, comprendan y apliquen este proceso fundamental, no solamente para que el diseño funcione si no también en la optimización de los tiempos y satisfacción del cliente, es por ello, que aunque se ha planteado una metodología que va de la mano lo teórico con lo práctico, no es suficiente para captar el interés del estudiante, para que entienda la importancia que merece y los inconvenientes que se podrían evitar con las notas en el ambiente de aprendizaje.

Ahora bien, al ser una carrera en donde la creatividad juega un papel muy importante, y es precisamente en los primeros semestre es donde se explora, los estudiantes tienden a pensar que solo la estética es importante a la hora de diseñar, dejando atrás un elemento determinante llamado funcionalidad y es allí donde los diseñadores se separan de los artistas pues se deben cumplir con unos parámetros o reglas que están propuestas para facilitar la comunicación visual, es por ello que al llegar a Taller de Diagramación, el primer curso en donde ven las estructuras, orden y funcionalidad de un diseño, en muchas ocasiones lo califican de aburrido o cuadriculado.

Según Freré Franco y Saltos Solís (2015) las estrategias lúdicas entran a jugar un papel muy importante en el aprendizaje, se ha comprobado que a través de ellas podemos no solamente enseñar si no también incentivar al estudiante para realizar otros procesos complementarios que ayudan a su formación personal y profesional, pues al estar en un ambiente lúdico se fortalecen las relaciones, se trabaja en equipo, se resuelven problemas, se gestiona información y conocimiento. Esto nos ayuda a que un curso que para el estudiante es lleno de reglas y métodos, se convierta en un proceso de formación que combine lo lúdico creativo con lo conceptual y que sea ameno aprender las reglas de sustentación de diseño logrando a la optimización de tiempos y procesos, al cumplimiento de metas tanto en los académico como en lo profesional y a que lo puedan aplicar

en el resto de los talleres posteriores al curso académico, colaborando para que los demás docentes tomen como punto de partida el cumplimiento del proceso de diseño y pueda avanzar significativamente en sus respectivos contenidos académicos.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

El juego siempre ha estado inmerso en el crecimiento del ser humano, a través de él, podemos desarrollar habilidades sociales, motoras y cognitivas importantes, es por ello que se ha implementado en el aprendizaje, vemos que desde el jardín, siendo el primer acercamiento del niño con la academia, se empiezan a utilizar una serie de técnicas para que el niño aprenda las vocales, los números o palabras en inglés, sin embargo, conforme van pasando los años el juego se reduce y las clases se convierten en explicaciones – tareas – evaluaciones.

En ese contexto, según Carrión Candel, E., (2019, p.93.) el uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación superior: una alternativa para la enseñanza creativa, nos muestra una propuesta de nuevas estrategias para la formación de los estudiantes utilizando diferentes plataformas digitales como kahoot y cerebriti en el proceso de enseñanza, realizando actividades de gamificación en el aula con juicio crítico y desarrollando habilidades de comunicación, demostrando así que la metodología cooperativa, activa, dinámica y lúdica es de gran potencial formativo para los estudiantes pues desarrolla la construcción colectiva del conocimiento utilizando la crítica y la reflexión en el contexto de la sociedad actual. Esto puede servir en el punto de partida para abrir nuevas líneas de investigación en el ámbito de la educación superior, no solo con la música, como estaba propuesto este proyecto, sino también con otros cursos académicos.

Aterrizando en el contexto nacional, Borjas, M. P. et al. (2019, p. 186 - 187) en su proyecto llamado Experiencias ludo evaluativas en el contexto universitario: la evaluación desde una comunidad de aprendizajes aporta un trabajo con diseño descriptivo, teniendo en cuenta que la muestra fueron 160 estudiantes de educación superior y 7 docentes de la universidad del norte en Barranquilla, Colombia y tuvo las siguientes fases:

1. Fundamentación teórica: se hizo énfasis en el carácter formativo de la evaluación
2. Fase de diagnóstico: se aplicó un cuestionario que permitió indagar sobre la evaluación del aprendizaje y las emociones que se asocian a ella
3. Fase de diseño: de acuerdo a las preferencias lúdicas cada docente diseñó su propia experiencia ludo evaluativa.
4. Fase de aplicación y reflexión: se aplicó un cuestionario final con preguntas abiertas.

En este proyecto los autores pudieron evidenciar el cambio de percepción de los estudiantes con respecto a los procesos evaluativos donde sobresalieron las emociones positivas llegando a la conclusión de que se puede valorar los aprendizajes en ambientes menos estresantes a los que se está habituado como los son la evaluación tradicional cuantitativa. Ahora bien, las experiencias ludo evaluativas permiten a los estudiantes tener la oportunidad de valorar sus fortalezas, autoevaluarse y retroalimentar su proceso, viéndolo como una oportunidad de reflexión sobre el aprendizaje y no como algo que se deba controlar. Esta investigación puede dar inicio a futuros cambios en los procesos tradicionales de evaluación fundamentándose en la pedagogía y en la lúdica.

Adentrándonos un poco más, en el artículo titulado la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño, "describe la experiencia desarrollada en las Escuelas Superiores de Arte y Diseño de Orihuela y Alicante que utiliza la gamificación como instrumento pedagógico para formar diseñadores gráficos" (Parra E., Torres M., 2018).

Los autores plantean la necesidad de implementar la propuesta de juego en futuros profesionales del diseño gráfico y la publicidad pues se evidencia la necesidad de introducir al estudiante en la jerga de las agencias publicitarias que mayoritariamente utilizan extranjerismos

para nombrar conceptos que nacieron en países de habla inglesa, ya teniendo claro todo ello, un objetivo fundamental era hacer que los estudiantes hicieran el proceso de bocetación, algo fundamental para el proceso de diseño y que como docentes tratamos de enfatizar, pues los estudiante pasan a diseñar casi sin analizar lo que se les está pidiendo, es entonces cuando se empieza a introducir materiales que potencia ese espíritu práctico y divertido para conseguir un aprendizaje significativo. Se utilizó Kahoot como método evaluador y story cubes para la creatividad (p. 167) y se diseñó Board Games, un juego de mesa para diseñadores gráficos.

Los autores destacan que los estudiantes aumentaron su motivación, trabajaron en equipo, estimuló su creatividad, y se autoevalúan; y desde el punto de vista del docente, crea un ambiente armónico para el aprendizaje, ajustándose a las necesidades y motivaciones actuales de los estudiantes, (p. 172) .

Teniendo en cuenta lo anterior y las conclusiones de los trabajos en donde se evidencia el uso del juego en la enseñanza de la educación superior, podemos decir que es un método innovador que ayuda al aprendizaje significativo y colaborativo en los estudiantes e incluso es un método que ayuda a minimizar el impacto emocional que conlleva las evaluaciones.

2.2 Marco teórico

En la búsqueda de un aprendizaje significativo, un mejoramiento de procesos y metodologías, los docentes estamos en constante cambio, es decir, utilizando distintas técnicas para mantener la motivación de los estudiantes y el uso del juego no es la excepción. La gamificación permite poner a prueba el conocimiento a través de distintas dinámicas (Khan et al., 2017) y contrario a lo que se piensa, el juego también está presente en la educación universitaria mejorando la experiencia de los estudiantes y reforzando habilidades sociales y cognitivas

Enseñanza del diseño gráfico

Ahora bien, la enseñanza del diseño se ha caracterizado por la simulación de situaciones profesionales, es decir, el docente simula ser el cliente, entrega un brief o unos parámetros de cada proyecto y el estudiante lo ejecuta, es por esto que lo que se evalúa es el producto final, sin dar mayor relevancia a todo el proceso que viene atrás (Tovey, 2015b)

Debido a la relevancia que tiene la enseñanza del diseño gráfico, podríamos decir que se trata de una comunidad que comparten intereses particulares, aprenden mediante la observación y colaboración conjunta mejorando su interacción social y experiencial (Wenger, 2006)

De los elementos básicos a tener en cuenta en la parte pedagógica del diseño gráfico son las características que tiene esta profesión y a las destrezas como la independencia, el pensamiento análitico y critico, el trabajo practico que debe desarrollar el estudiantes, pues es aquí donde se logran desarrollar competencias necesarias para ingresar al mundo profesional pasando por distintos niveles de aprendizaje, teniendo en cuenta la malla curricular, los contenidos temáticos y las competencias basadas en soluciones abiertas y prácticas.

En este sentido, el problema radica en la pérdida de profundización de los conceptos en cuanto el aspecto estético y funcional de una pieza gráfica, es entonces cuando se requiere "que el diseño gráfico se fundamenta en tres pilares de la ciencia: la observación, teorización y experimentación" (Rodríguez Mendoza, 2016) y es precisamente eso lo que pretende resaltar en esta propuesta de intervención, que el estudiante entienda la importancia de los procesos que se llevan a cabo antes de la práctica.

Investigación en diseño

En toda disciplina hay un vínculo cercano con la investigación y por ende con la enseñanza, sin embargo, en este ámbito profesional no es tan explorado como debería, pues los profesionales se dedican más que todo a la práctica, no obstante, en diseño hablamos de una investigación que se refiere a la información necesaria para el buen desarrollo de los proyecto pero esto no constituye a una investigación formal que busca explorar y entender la naturaleza, los procesos y sobre todo los métodos del diseño para mejorar su práctica en un sentido más amplio (Tovey, 2011)

La educación busca desarrollar capacidades humanas y las competencias necesarias para una determinada disciplina y que el sujeto actúe en un contexto determinado, sin embargo, esto puede cambiar con los avances tecnológicos y requerimientos del mercado, por consiguiente, el diseñador debe percibir su entorno, innovar y evolucionar para adecuarse a estos cambios y es precisamente por esta razón, la dificultad de investigación y estandarización de procesos y metodologías. (Rodríguez Mendoza, R. M. 2016).

Es por ello que la investigación en diseño podemos ubicarla en un escalafón básico y normal en donde las temáticas más frecuentes son: la historia del diseño, estética, teoría y un análisis de la actividad de este. Para Nigel Croos (2006), estas investigaciones se centran en la naturaleza de la actividad del diseño y su importancia depende de si se propone avanzar en su propia disciplina, discutiendo así la enseñanza y la academia, discutiendo los conocimientos de otras disciplinas que puedan complementar con la nuestra.

A través del diseño, la investigación busca desarrollar un contexto más amplio explicando y desarrollando para darle forma a un conocimiento que contribuya desde diferentes enfoques que atribuyen un crecimiento en el campo para poder sobrellevar los desafíos del mundo actual.

Diagramación

Actualmente el estudiante se enfrenta a problemas propios del contexto profesional, pues conforme va evolucionando la tecnología va poniendo a prueba su capacidad de innovación y adaptación a distintos contextos donde debe desarrollar competencias y construir conocimiento, que conllevan a conceptos y teorías aprendidas durante toda la carrera para poder solucionar las problemáticas (Samara T., 2004) y es precisamente de lo que se trata la diagramación, de acomodar texto e imágenes según su nivel de importancia para que el lector no tenga problemas ni de legibilidad ni de lecturabilidad; yendo a un contexto más profundo, se trata de resaltar el mensaje para que le llegue al sujeto los más claro posible, sin dejar a un lado la estética y por supuesto los elementos característicos de la marca para la cual se está trabajando. En retrospectiva, para la diagramación se debe aprender las reglas que tienen que ver con diseño y aunque varíen las herramientas y los contextos deben cumplir con la misma finalidad, un mensaje funcional y estético.

Lúdica

La lúdica es una parte fundamental en el desarrollo psicopedagógico de los estudiantes en cualquier nivel académico, sin embargo, conforme el sujeto va creciendo, se va dejando a un lado este componente que ayuda no solo al aprendizaje significativo sino también en la interacción social entre individuos, sin embargo, la evolución que ha tenido el sistema educativo en los últimos años ha logrado introducir nuevos métodos de enseñanza para favorecer el trabajo en el aula con los estudiantes, teniendo en cuenta que los materiales lúdicos nos permite tener procesos interactivos en concretos procesos de aprendizaje, cada material por más sencillo que parezca cumple con una función educativa que los docentes guían en la enseñanza integrando

procesos cognitivos, motores y socio afectivos que fomenten la creatividad y las habilidades de cada persona para que se produzca el aprendizaje. (Freré Franco y Saltos Solís, 2015, p.26).

La interacción de variables como la curiosidad, el interés sobre un tema en concreto, el discurso y los argumentos que tiene un maestro para la enseñanza de una temática específica son el fundamento de motivación intelectual por parte del estudiante y teniendo en cuenta que la lúdica establece una afectividad entre los participantes, su aplicación puede tener efectos positivos en el aprendizaje. (Ballesteros, O. L., 2011) Es por ello que la estrategia de intervención, nos da un aprendizaje individual con el proceso de diseño y uno colaborativo cuando se interactúa con los demás compañeros.

Aprendizaje por asociación

El aprendizaje asociativo o por asociación es el proceso por el cual se establece una vinculación entre 2 o más fenómenos, de tal forma que se aprende y se reacciona de dicha relación, es decir, supone un cambio en la conducta del sujeto que permite ser capaz de realizar predicciones o establecer estrategias derivadas de la información que se le ha dado, pero esto no se reduce solamente los estímulos si no también a las idea, conceptos para desarrollar nuevos conocimientos (Mimenza, O. C., 2021). Este tipo de aprendizaje es el que se trabajará en la propuesta de intervención pues la analogía tiene un papel muy importante en la explicación del proceso de diseño, pues cada fase se asocia con una pieza que conforma el LogiKubo, que puede ser sacada de acuerdo a los parámetros del juego sin alterar la finalidad, que es armar un cubo perfecto.

LogiKubo

Según Cuellar (2004) la firma alemana LORENZ, especialista en material didáctico creó en la década de los 90 el LogiKubo, tomando como base el CUBO SOMA del diseñador Danés

Piet Hein, es un juego didáctico que se compone de 9 piezas y 2 dados, su objetivo es armar un cubo perfecto sacando las 2 piezas que el lanzamiento de dados señale; este juego desarrolla y potencia las capacidades en torno al pensamiento espacial lo que permite establecer una relación entre los objetos, reconocer que atributos tiene en el espacio, en la forma y en la medida, siendo precisamente lo que se busca en la diagramación, que todos los elementos sean acomodados en orden de importancia y de tal forma que tenga estética y funcionalidad teniendo en cuenta el espacio determinado para ello.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto tiene una investigación descriptiva pues aborda un fenómeno en su estado natural sin interferir en él, caracterizando los elementos que lo conforman para evaluar sus características y comportamientos en su contexto, para describir las fases del proceso de diseño a través de lúdica utilizando como herramienta el LogiKubo

Ahora bien, usando un enfoque cualitativo al utilizar la observación como método de detección de problemas a la hora de enfrentar un proyecto por parte de los estudiantes, recolectando datos cualitativos con descripciones detalladas de perspectivas, métodos de abordaje, experiencias y aspectos que se consideran subjetivos no solo de los estudiantes sino también en discusiones con los docentes de otros talleres en donde el proceso de diseño es fundamental en su desarrollo y el común denominador es el abordaje, pues el estudiante se sienta de una vez a desarrollar sin ni siquiera ver los requerimientos del cliente (el brief), algo sistemático no solamente en taller de diagramación si no en los demás, sin embargo, es en este taller donde los estudiantes aprenden a sustentar su diseño antes, durante y después de su desarrollo, de allí la importancia de este proceso.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación para este proyecto es evaluación, aprendizaje y docencia pues es una propuesta formativa que incluye el componente lúdico en el desarrollo, que es el logiKubo mejorando así la propuesta educativa en la enseñanza del diseño e igualmente en la interacción social entre los estudiantes, pues aunque se puede jugar de manera individual, también pueden hacerlo de manera grupal compitiendo entre sí por quien se demore menos en la construcción del cubo, esto afianzará las relaciones entre compañeros y que el aprendizaje sea colaborativo y significativo, pues entre todos se pueden repasar los pasos necesarios en la construcción del diseño.

3.3 Población y muestra

La población objeto de este proyecto son estudiantes de 4to semestre de diseño gráfico que estén matriculados en el curso académico taller de diagramación, son 2 grupos de 40 estudiantes a los cuales se aplicará la estrategia de intervención.

Finalizado el ejercicio, se organiza el salón en 5 filas de 8 columnas y los estudiantes se colocan de manera aleatoria y al azar sin distinción de género ni edad, luego se pide que se enumere de 1 – 40 comenzando por las filas, al finalizar se pide que los números impares salgan del salón, quedando una muestra de 20 estudiantes, el 50%, aplicando una evaluación para saber la efectividad del ejercicio.

3.4 Instrumentos de investigación

Se utilizaron los siguientes instrumentos de investigación:

Diagnóstico: Se utilizó la observación (Formato anexo 1) para detectar el problema apoyándose también con dos encuestas, una para los estudiantes y otra para los docentes cada una con tres preguntas abiertas, aplicadas en el salón de clase y sala de profesores respectivamente. Esto se realizó con el objetivo de entender la posición tanto del estudiante como del profesor en la enseñanza y la aplicación del proceso de diseño. (Formato en anexo 2)

Evaluación: Para saber si el estudiante entendió la dinámica del juego y sobre todo aprendió los pasos del proceso de diseño, se utiliza como instrumento una encuesta aplicada a la muestra en donde se le pedirá al estudiante que señale cuales son las fases del proceso de diseño y las aplique en un ejercicio práctico que consiste en la elaboración de un menú para un restaurante. (Formato anexo 3)

4. Estrategia de intervención

LogiDiseño

LogiDiseño es el nombre de la estrategia que se va a utilizar para la explicación del proceso de diseño, está basado en un juego llamado “logikubo”, que consiste en 9 piezas y 2 dados, en uno solo tiene 2 colores el negro y blanco, el otro dado tiene los 6 colores restantes (azul, amarillo, naranja, rojo, verde, violeta), se hace el lanzamiento y los colores que salga, deben ser apartados para con el resto de piezas formar un cubo perfecto, cabe resaltar que el color marrón nunca sale del juego.

Figura 1

LogiKubo armado sin las piezas verde y negra

Nota: se apartó los colores que salieron en el lanzamiento de dados y con el resto de piezas se hizo un cubo perfecto. Fuente: Autor

Desarrollo de actividades

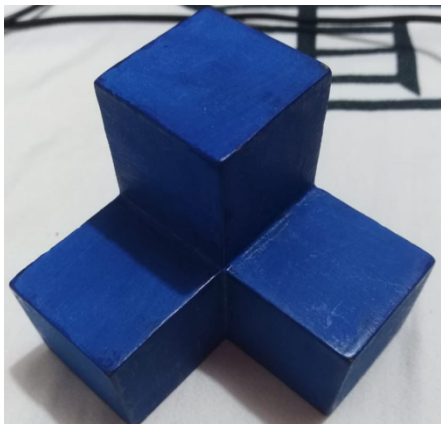
Una vez se tiene claro cómo se juega, se hacen 8 grupos de 5 estudiantes para el desarrollo del ejercicio y luego se utilizará la analogía para explicar el concepto de la siguiente manera:

Cada pieza representa un paso del proceso de diseño y es necesario que antes de inciar el juego se analice cada una de ellas, su color, forma y textura, que se familiarice con ellas; lo mismo se hace cuando se recibe un proyecto, hay que revisar el brief, el target group, los requerimientos del cliente, las necesidades y sobre todo los conceptos de diseño, en definitiva las herramientas que se van a usar; el estudiante debe entender que antes de sentarse en el computador a desarrollar el producto debe revisar lo anteriormente dicho, para optimizar sus tiempos de trabajo y que el cliente quede satisfecho con él, en retrospectiva, podemos decir que en las carreras creativas, al no ser ciencias exactas, no se puede estandarizar un proceso, sin embargo, si se pueden sugerir unas fases como las que explica los autores Alberich et al., s. f., que se tomará como base para el desarrollo de la explicación del proceso de diseño:

1. **Investigación**

Figura 2.

Pieza azul que representa la investigación



Pieza azul: Según Partimos de la premisa de que el diseño sigue un proceso iterativo, conformado, básicamente, por dos aspectos, uno racional (proceso racional) y otro creativo

(proceso creativo). En este sentido, el diseño es una actividad práctica que, entre muchos otros aspectos, requiere de la investigación, así como del uso de sus técnicas.

Podemos obtener información de:

- Interacción con los representantes de la marca
- Redes sociales y páginas web
- Reconocimiento del sitio por parte del diseñador
- Revisando páginas de opinión

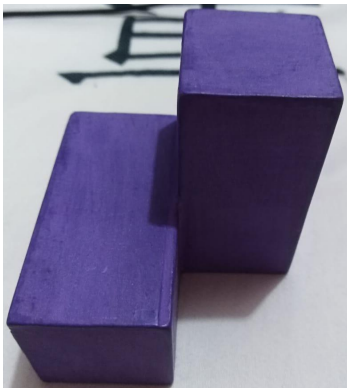
Se investiga para tener los elementos necesarios desarrollando una comunicación efectiva entre la marca y el cliente. Ya no se trata sólo de satisfacer una necesidad, sino de que el usuario-consumidor establezca una relación afectiva y duradera con el producto: que el consumidor "se case" con la marca comercial. Aquí es en donde el diseño emocional y el diseño sensorial adquieren relevancia como nuevos paradigmas del diseño.

- ¿El cliente tiene una identidad?
- ¿Cuál es el tono de su comunicación?
- ¿Qué tiene?
- ¿Qué necesita?
- ¿En que puede mejorar?
- ¿Qué le aportó como profesional del diseño?

2. **Análisis**

Figura 3.

Pieza morada que representa las referencias

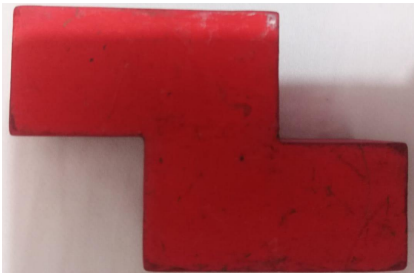


Pieza morada: Luego de saber todo lo que necesito de la marca, empieza el proceso creativo, buscando referencias que se acomoden a lo que se desea como producto final, se pueden usar referentes o tendencias actuales de diseño que se apoyen en la investigación realizada anteriormente.

3. **Conceptualización**

Figura 4.

Pieza roja que representa la composición



Pieza roja: la composición es la ordenación adecuada y armónica de los elementos en una pieza de diseño para comunicar e impactar visualmente al lector con CLARIDAD, SÍNTESIS, ECONOMÍA Y EFECTIVIDAD

- ¿Qué organizar?: texto (título, subtítulo, cuerpo del texto) imágenes, espacios en blanco.

- ¿Cómo organizar?: elementos primarios y secundarios
- ¿Donde organizar?: Tamaño, columnas, márgenes y elementos decorativos

4. **Ideación o bocetación**

Figura 5.

Pieza naranja que representa la bocetación

Pieza Naranja: En este paso, el equipo creativo ya tiene una idea más clara de lo que se quiere con la propuesta creativa, es entonces cuando se plasma de manera digital (Computador o Tablet) o análoga (lápiz y papel) por medio de la bocetación, exponiendo los rasgos principales de la pieza.

5. **Desarrollo y arte final**

Figura 6.

Pieza marrón que representa el desarrollo

Pieza marrón: Este apartado, es el refinamiento del boceto, donde se construye la pieza final que recoge, define y presenta en definitiva lo que será producido o publicado, es por ello que se ha elegido esta pieza, pues es la única del juego que no se puede sacar, es absolutamente necesaria para la construcción del cubo perfecto y para la ejecución del proceso de diseño siendo también el único paso que no se puede eliminar ni variar.

6. **Evaluación y aprendizaje**

Figura 7.

Ficha verde que representa la prueba de concepto

Pieza verde: Se realiza una prueba de concepto con el target group, el estudiante debe diseñar unas preguntas (cualitativas) para poder obtener mayor información sobre la pieza, se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Cumple con su función?
- ¿Va acorde con los requerimientos del cliente?
- ¿Va en la misma línea de comunicación de la marca?
- ¿Tiene una guía de lecturabilidad?

- ¿Cumple los parámetros de diagramación?

En el diagnóstico realizado, se determinó que el estudiante tenía apatía por aprender y aplicar el proceso de diseño en sus trabajos, es por ello que se planteó esta estrategia de intervención lúdica que por medio del LogiKubo lo explicaba de una manera sencilla y práctica utilizando las piezas y las variaciones que el juego ofrece, pues al tener que sacar dos piezas, las reglas de la composición cambian, eso refuerza la idea de que el diseñador debe conocer muy bien las piezas (proyecto), analizarlas antes de empezar el juego, adaptarse a las condiciones ambientales y tecnológicas, estar en constante evolución y aunque muchas veces no se podrán cumplir todos los pasos al pie de la letra, eso no quiere decir que el resultado no sea excelente (cubo perfecto). De esta forma, la dinámica aportó a los estudiantes un aprendizaje asociativo sobre un tema que para ellos era complejo, transformado en una serie de pasos fáciles de entender y sobre todo entretenido.

Evaluación

Una vez explicado el ejercicio, los estudiantes tuvieron tiempo para jugar de manera individual, apropiarse de los conceptos y del sistema de juego para luego pasar a la parte grupal en donde competían por armar el cubo en el menor tiempo posible afianzando el aprendizaje y la interacción social entre compañeros. Finalizando el tiempo de la actividad, se inicia con la evaluación de la muestra, aplicando una encuesta para determinar qué tanto le aportó al estudiante esta dinámica de explicación del proceso de diseño a través del LogiKubo. (Anexo 3)

5. Conclusiones y recomendaciones

Para el diseño de la estrategia de intervención lúdica se identificó aspectos determinantes en la poca comprensión y aplicación de proceso de diseño, como lo son la costumbre de ir directamente al desarrollo del producto antes de hacer un reconocimiento de los aspectos importantes de un proyecto y, por ende, la apatía a realizar un proceso que es necesario no solamente en el aspecto académico si no también profesional, además de la poca compresión que se tenía sobre el mismo.

La estrategia de intervención se realizó con una dinámica de explicación del proceso de diseño a través de la lúdica con el juego didáctico LogiKubo apoyándose en las piezas que componen este juego, pues se ajustan a los conceptos en los que se quiere que el estudiante mejore su comprensión y aplicación.

Al tener un componente lúdico apoyado por piezas coloridas y de formas diferentes, los estudiantes asocian los pasos del proceso de diseño con el juego didáctico, haciendo que está dinámica le aporte significativamente a la comprensión del proceso de diseño y la importancia de aplicación en el abordaje de un proyecto de diseño.

Las carreras que tienen que ver con lo creativo, tiene una dificultad evaluativa pues al no ser ciencias exactas la subjetividad juega un papel notable, sin embargo, las rúbricas de evaluación y los parámetros establecidos para un proyecto hace que esta sea más justa, es por ello la importancia de evidenciar el antes – durante – después de cada proceso creativo y es lo que precisamente se quiere que el estudiante haga.

Este proyecto es un abrebocas de cómo los juegos ya existentes pueden ayudarnos a explicar procesos y así hacerlos más amenos para la comprensión por parte de los estudiantes.

Recomendaciones

Disponer de una clase completa para que los estudiantes tengan tiempo de hacer todo el proceso, desde la observación de las piezas hasta las diferentes formas de armar el cubo.

Si son grupos grandes, tener un número considerable de LogiKubos, para que la cantidad de estudiantes por grupo disminuya y los integrantes tengan más tiempo de jugar.

Tener las piezas pintadas, es importante que tengan un color que identifique a cada una, pues algunos juegos de este tipo no las tienen, todas son de color madera.

Se debe dejar un tiempo prudencial para que todos los estudiantes empiecen realizando el ejercicio de manera individual, para que puedan asociar los conceptos con las piezas del juego.

Referencias

Alberich, J., Ferrer Franquesa, A., Gómez Fontanills, D., & Sánchez Vila, A. (s. f.). *Diseño gráfico*. http://cv.uoc.edu/. Recuperado 21 de junio de 2021, de http://cv.uoc.edu/annotation/046561780b39aa7517e5211804373e38/699749/PID_00236903/PID_00236903.html#w31aab5b7c19

Ballesteros, O. L. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. repositorio.unal.edu.co. Recuperado de https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/9625/olgapatriaballesteros.2011.pdf?sequence=1

Borjas, M. P., Navarro-Lechuga. E., Puentes-Ospino, D., De la cruz-García, J., Yepes-Martínez, J., Muñoz-Alvis, A., Montero, P., De La Hoz-Del Villar, K., Pérez-Moyano, Y., & Polo, J. D. (2019). Experiencias ludo evaluativas en el contexto universitario: la evaluación desde una comunidad de aprendizaje. Rev.investig.desarro.innov., 10 (1), 177-190. doi 10.19053/20278306.v10.n1.2019.10021

Carrión Candel, E. (2019). El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa. *ARTSEDUCA*, (23), 70-97. Recuperado a partir de http://www.erevistes.uji.es/index.php/artseduca/article/view/3875

Cuellar, H. (2004). *MEMORIAS SEXTO ENCUENTRO COLOMBIANO DE MATEMÁTICA EDUCATIVA*. Recuperado a partir de http://funes.uniandes.edu.co/2705/1/Cuellar2004Jugando.pdf

Freré Franco, F. L., & Saltos Solís, M. M. (2015). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *CIENCIA UNEMI*, *6*(10), 25–34. Recuperado a partir de https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol6iss10.2013pp25-34p

Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, *2*(14), 289–307. Recuperado a partir de https://www.redalyc.org/pdf/834/83421404005.pdf

González González, C. S. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior:pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *RED - Revista de Educación a Distancia.*, 2–15. Recuperado a partir de https://revistas.um.es/red/article/view/234291/180001

Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, *11*(5), 31–40. https://doi.org/10.4067/s0718-50062018000500031

Khan, A., F. Ahmad y M. Malik, Use of digital game based learning and Gamification in secondary school science, doi: 10.1007/s10639-017-9622-1, The effect on student engagement, learning and gender difference, Educ. Inf. Technol., 22(6), 2767-2804 (2017)

Mimenza, O. C. (2021, 26 mayo). *Aprendizaje asociativo: tipos y características*. Psicología y Mente. Recuperado a partir de https://psicologiaymente.com/psicologia/aprendizaje-asociativo

Parra, E. y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. [en línea] Ojs.uv.es. Disponible en: https://ojs.uv.es/index.php/eari/article/view/11473/12485 [Recuperado 27 de octubre de 2019].

Rodríguez Mendoza, R. M. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. Revisión bibliográfica. *Iconofacto*, *12*(19), 254–267. Recuperado a partir de https://doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a11

Samara, T. (2004). *Diseñar Con y Sin Reticula*. Editorial Gustavo Gili.

Tineo Sanguinetti, S. (2019). El rumbo de la investigación en diseño. *Actas EDK: anuario de Arte y Diseño 2019. Investigación e innovación por una mejor sociedad*. Published. https://doi.org/10.20511/usil.proceedings/9573.p67

Tovey, M. (2015). Developments in Design Pedagogy. International Conference on Engineering and Product Design Education, September 2015, University Of Loughborough, UK.

Tovey, M. (ed.) (2015). Design Pedagogy. Development in Art and Design Education. UK: Gower.

Wenger, E. (2006). Introduction to communities of practice. A brief overview of the concept and its uses. Wenger-Trayner. Recuperado a partir de: http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/.

Anexos

Anexo 1:

Diario de campo como instrumento de diagnóstico cualitativo

Diario de campo – Abordaje del proceso de diseño por parte de los estudiantes		
Nombre del observador: Silvia Daniela Cardozo Carvajal		
Fecha: Febrero de 2020		
Población: Estudiantes de 4to semestre de diseño gráfico		
Objetivo: Revisar de qué manera los estudiantes de 4to semestre de diseño gráfico abordan un proyecto de diseño		
Actividad: En grupos de 5 estudiantes, se propone una actividad que consiste en el rediseño de un menú de un restaurante.		
Grupos	**Descripción**	**Conclusión**
Grupo 1		
Grupo 2		
Grupo 3		
Grupo 4		
Grupo 5		

Anexo 2:

Entrevistas realizadas como instrumento de diagnóstico cualitativo

a. Encuesta a estudiantes de 4to semestre de diseño gráfico que estén matriculados en el curso académico de taller de diagramación

    i. ¿Sabe usted cuál es el proceso de diseño?

ii. ¿En algún curso académico le han hablado de todo el proceso que conlleva el diseño?

iii. ¿Cuáles son los pasos que usted utiliza para abordar un proyecto de clase?

b. Encuesta a profesores que imparten los talleres de la carrera de diseño gráfico

i. ¿Qué observa cuando se le pide al estudiante evidenciar el proceso previo al diseño final del estudiante?

ii. ¿Para usted es importante en el desarrollo de su curso académico que el estudiante aplique el proceso de diseño?

iii. ¿Califica usted todo el proceso de diseño o se centra en el producto final?

Anexo 3:

Entrevistas propuestas como instrumento de evaluación cualitativo

Evaluación: una vez el ejercicio ha finalizado y con la finalidad de conocer si el ejercicio cumplió con su objetivo de que entendieran y aplicaran el proceso de diseño, a la muestra se le aplicó la siguiente encuesta:

i. Enumere los pasos para el proceso de diseño y dé una breve explicación de cada uno de ellos

ii. Califique de 1 a 5, siendo 1 nada y 5 mucho, que tanto le aportó el juego LogiKubo al entendimiento del proceso de diseño. Justifique su respuesta

iii. A modo de recomendación ¿Qué aspectos mejoraría en el desarrollo de la actividad?