



BIO-GRÁFICO

CUADERNOS CURRICULARES

4

PROYECTOS DE AULA:
UNA ESTRATEGIA
DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



BIO-GRÁFICO

Cuadernos Curriculares
Programa de Diseño Gráfico
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Fundación Universitaria Los Libertadores

Decana Facultad de Ciencias de la Comunicación
Olga Patricia Sánchez Rubio

Directora de Programa
María Alejandra Almonacid Galvis

Coordinador Cuadernos Curriculares
Alexis Castellanos Escobar

Autores
Alexis Castellanos Escobar
Luis Felipe Sarmiento Palacios

Diseño
Nidia Raquel Gualdrón Cantor

Año I, Vol. 1, Julio 2015, Bogotá, Colombia

«DISEÑAR SIGNIFICA ESTABLECER
ENTRE EL PENSAR Y EL HACER
UNA MUTUA REFERENCIA.»»

—OTL AICHER

BIO-GRÁFICO

CUADERNOS CURRICULARES

4 PROYECTOS DE AULA: UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

CONTIENE:

INTRODUCCIÓN

- 1) EL PROYECTO DE AULA COMO ESTRATEGIA:
UNA NECESIDAD ACTUAL
- 2) ¿QUÉ ES UN PROYECTO DE AULA?
PRÉSTAMOS E HIBRIDACIONES CONCEPTUALES
- 3) ¿SOBRE QUÉ ENFOQUES SE SUSTENTA?
ACERCANDO EL AULA A LA VIDA Y EL DISEÑO A LA GENTE
- 4) LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE AULA
- 5) CONSIDERACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN
- 6) CLAVES PARA LA EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS DE AULA

→ PRESENTACIÓN

MARÍA ALEJANDRA ALMONACID GALVIS
DIRECTORA DE PROGRAMA

En la Facultad de Ciencias de la Comunicación y el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores hemos asumido el reto de formar profesionales de calidad, comprometidos con el ejercicio ético, crítico y creativo del Diseño y la Comunicación. Nuestro compromiso con la sociedad y con nuestros estudiantes es la consolidación de un proyecto formativo que le permita a cada uno de ellos realizar los sueños y proyectos, aportar soluciones innovadoras a las problemáticas actuales y avanzar en la construcción del conocimiento.

El proyecto BIO-GRÁFICO surge con la intención de documentar y compartir los resultados del trabajo permanente que adelantamos con profesores, estudiantes y demás actores de la comunidad académica, en torno al currículo, la investigación, la proyección social, la internacionalización y la autoevaluación.

BIO-GRÁFICO es la historia que vamos escribiendo día a día, como un documento que evidencia los procesos, proyectos, reflexiones y logros que, en la búsqueda de la excelencia, vamos consolidando; es una historia que se enriquece con la multiplicidad de voces que nos componen y que se comparte en los escenarios que construimos en nuestras prácticas cotidianas. Por ello, es un proyecto abierto y en permanente construcción, que nos invita al diálogo, a la participación y al desarrollo del trabajo en equipo.

Estamos seguros de que esta iniciativa fortalecerá a nuestra comunidad académica y será el testimonio de un proyecto formativo del mejor nivel.

→ INTRODUCCIÓN

LUIS FELIPE SARMIENTO PALACIOS

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Uno de los objetivos que plantea el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores es establecer directrices académicas, en donde a través de una estrategia en la que su comunidad académica conformada mayoritariamente por docentes y estudiantes, conozcan y apropien una metodología de enseñanza-aprendizaje que posibilite encontrar una apuesta propia articulada con los lineamientos institucionales. El recordar que la educación es un proceso en el cual se comparten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar que están presentes en la cotidianidad del sujeto, nos hace comprender que debemos desarrollar nuevas didácticas que faciliten una mejor comprensión y una mayor diversidad de aprendizajes. Como consecuencia a esto el rol del docente cambia, ahora es el orientador, es un tutor y facilitador (Sigalés, 2004) un dinamizador (Salinas, 1999) del proceso de aprendizaje de los estudiantes, pero es ahí donde cabe resaltar que el rol del estudiante también se desplaza a un lugar protagónico, teniendo una participación más activa de su propio proceso de formación. Una de las alternativas con las que podemos contar es la motivación y el interés que se despierta en el estudiante al plantarle proyectos basados en problemas ubicados dentro de contexto, que tengan una relevancia y una significación para él. Docentes y estudiantes se ven relacionados entre sí para lograr resolver en equipo las inquietudes planteadas por el proyecto. El objetivo es formar profesionales con conocimientos, actitudes y habilidades que aporten de una manera efectiva y proactiva al desarrollo de nuestros entornos.

Es bajo estas premisas que se dinamiza el “sentido proyectual” a partir de metodologías desde el diseño centradas en la resolución de problemas, que se convierten en la columna vertebral de nuestra propuesta, donde el diseño se desplaza de un “pensamiento operativo” a

un “pensamiento estratégico” proponiendo metodologías para desarrollar la innovación centrada en las personas, ofreciendo una lente a través de la cual se pueden observar los retos, detectar necesidades y, finalmente, solucionarlas (Innovation Factory Institute, 2013).

De tal forma que este cuaderno propone entonces, realizar una exploración sintética sobre los siguientes temas: 1) *El proyecto de aula como estrategia: una necesidad actual*, deja entrever la pertinencia de la invitación que se realiza al apropiarse este tipo de metodologías y su importancia para el diseñador gráfico hoy. En 2) *¿Qué es un proyecto de aula? Préstamos e hibridaciones conceptuales*, se apropian elementos que contribuyen a la propuesta y a la formación basada en competencias, cerrando el hiato entre la academia y el mundo laboral. En 3) *¿Sobre qué enfoques se sustenta? Acercando el aula a la vida y el diseño a la gente*, se realiza un abordaje desde lo pedagógico y lo investigativo, evidenciando un marco de referencia que soporta la propuesta y la fundamenta. En el acápite 4) *La estructura y planeación del proyecto de aula*, se plantea un modelo y herramientas muy puntuales para su formulación y desarrollo; por su parte en 5) *Consideraciones para la implementación*, contiene sugerencias a partir de la experiencia, de aspectos claves a prever en la puesta en marcha de proyectos de aula en Diseño Gráfico; y finalmente 6) *Claves para la evaluación de los proyectos de aula*, esboza brevemente los aspectos más importantes para poder realizar medición, revisión y finalización del proyecto de aula como un elemento fundamental en la interacción en nuestro programa académico.

Por tanto esperamos que este cuaderno “*Proyectos de aula: una estrategia de enseñanza aprendizaje*”, contribuya significativamente a la reflexión académica y la construcción conjunta de estrategias de fortalecimiento de nuestro currículo.

Referencias

- Innovation Factory Institute (2013). *¿Qué es el design thinking?* Recuperado desde: <http://www.innovationfactoryinstitute.com/blog/que-es-el-design-thinking/>
- Salinas, J. (1999). *Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado desde: http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es/pape/gte/files/DB4_bordon56.pdf
- Sigalés, C. (2004). *Formación universitaria y TIC: nuevos usos y nuevos roles*. Recuperado desde: <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/sigales0704.pdf>

1) EL PROYECTO DE AULA COMO ESTRATEGIA:

UNA NECESIDAD ACTUAL

LUIS FELIPE SARMIENTO PALACIOS
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

El cambio de paradigmas en los procesos de aprendizaje y con ellos, los roles en donde el estudiante es el centro del modelo, crea los escenarios adecuados para que el interactúe de la forma que el mundo actual demanda, y logre desarrollar las destrezas para un aprendizaje autónomo, haciendo parte de equipos de trabajo donde implemente sus habilidades de negociación, de planeación, ejecución y monitoreo de proyectos. Todo esto para alcanzar una mejor preparación para el trabajo, vincular la academia y el mundo laboral, aumentar las habilidades sociales y de comunicación y sobre todo que los estudiantes vean la pertinencia de sus espacios académicos y la relación con otras disciplinas.

Todos estos factores han generado nuevas y más eficientes formas de aprender, aunado al desarrollo y avance de la tecnología, lo que obliga a los docentes a estar inmersos en estos ambientes, a través de medios, dispositivos y herramientas para una formación actual y contemporánea. Actualmente es determinante estar sintonía con los cambios constantes de la “Sociedad del Conocimiento”, generando propuestas que aporten innovación en las estrategias tanto metodológicas como pedagógicas para responder con eficiencia ante los desafíos contemporáneos y lograr desarrollar las nuevas competencias, habilidades, destrezas, aptitudes y actitudes necesarias para que el estudiante tenga un mayor porcentaje de éxito en el medio laboral.

Es innegable comprender que existe un mundo laboral globalizado, con tendencias a las fusiones empresariales como una de las posibilidades para alcanzar el éxito. Las corporaciones, o empresas sean

pequeñas, medianas o multinacionales tienen como base de su desarrollo el trabajo en equipo, generando competitividad a través de proyectos. Como consecuencia inmediata los escenarios laborales exigen profesionales con la capacidad de trabajar en equipo, usar hábilmente las nuevas tecnologías, innovar para la solución de problemas generando valor, e intentar impactar de manera proactiva en contextos partiendo de estructuras proyectuales.

Basado en lo anterior, los proyectos de aula se convierten en un escenario dialógico que propende por las relaciones horizontales entre docentes y estudiantes, articulando los métodos de diseño desde su propio dominio (lo proyectual)^[1], a los problemas de nuestro entorno. Por tanto las habilidades como el trabajo en equipos interdisciplinarios, las competencias investigativas y comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir) son un eje importante en la formación del Diseñador Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores (2013).

Es allí donde podemos establecer aportes significativos en la práctica pedagógica, al situarnos en un “espacio” de retos y de desafíos, donde cada uno de los estudiantes puede aportar y desarrollar sus competencias de una manera directa y medible, y a su vez contribuir con el desarrollo social, cultural y económico de nuestro país. También, es importante reconocer que las actuales dinámicas han transformado el devenir del diseño como lo concebíamos en el siglo XX, y han planteado un giro paradigmático de un “*diseño centrado en la forma*”, a un “*diseño centrado en las personas*”. Este cambio lo que ha permitido es ampliar el espectro de áreas y especialidades del diseñador, convirtiéndose en un mediador y un protagonista en procesos de creatividad e innovación.

[1] Autores como Gui Bonsiepe y Tomás Maldonado reconocerán el diseño dentro de las disciplinas proyectuales identificando como su núcleo seminal la “proyectualidad” y la capacidad de configurar artefactos dentro del dominio de lo artificial.

Referencias

- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2013). *Documento maestro con fines de renovación de registro calificado*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

2) ¿QUÉ ES UN PROYECTO DE AULA?

PRÉSTAMOS E HIBRIDACIONES CONCEPTUALES

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Un proyecto de aula es una estrategia metodológica de enseñanza que se desarrolla dentro de los espacios académicos del Programa de Diseño Gráfico integrando los objetivos tanto pedagógicos y de aprendizaje, como las competencias a partir del desarrollo de proyectos basados en problemas, que permiten al estudiante adquirir no solamente el conocimiento, sino habilidades, aptitudes y actitudes para un mejor desempeño laboral. El proyecto de aula, por tanto se convierte en un espacio generador de acuerdos y compromisos entre los actores educativos, de forma horizontal, buscando una estrecha relación entre los propósitos de formación, los intereses de los estudiantes y las unidades de aprendizaje en torno a un eje problémico.

Los proyectos deben formular un plan de acción que permita la concreción de las competencias y la articulación de los contenidos del espacio académico para afianzar su aprendizaje. Adicionalmente debe permitir la posibilidad de recuperar conocimientos previos, promover el trabajo colaborativo y la participación de los estudiantes. También potencializar las posibilidades metodológicas en la actividad proyectual del diseño, enriqueciendo el proceso, permitiendo concebir la realidad desde diferentes enfoques, siempre buscando que el proyecto tenga sentido y pertinencia. Algunas nociones, elaboradas por expertos sobre lo que son los proyectos de aula:

“Es una estrategia que vincula los objetivos de la pedagogía activa, el cambio conceptual y la formación hacia la autonomía y la interacción docente-estudiante para la generación de conocimientos” (Cerde, 2011, p. 49).

“Es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

Por su parte desde la tradición del diseño, Gui Bonsiepe nos recuerda que el proyecto históricamente es una *“característica constitutiva de la modernidad”* (Bonsiepe, 1998, p. 13), reconociendo a Tomás Maldonado como el *“inventor del discurso proyectual”*. Por tanto se convierte en una labor prioritaria de la academia y las escuelas de diseño, la recuperación de la proyectualidad como una impronta propia del diseñador, de tal suerte que le permita asumir una visión de futuro, con capacidad innovadora y que apunte a acciones eficaces dando resolución a problemas comunicacionales. Es en el proyecto donde el diseñador articula el saber con el hacer, generando una amalgama conceptual y técnica que le permita afianzar su *“sentido proyectual”* como dominio cognitivo propio del diseño, reconociendo los aportes de la teoría en la práctica, y cómo ésta última actualiza las formas de contemplar el fenómeno llamado diseño.

Para el programa de Diseño Gráfico se articulan los proyectos de aula con los siguientes préstamos conceptuales:

→ PENSAMIENTO DE DISEÑO:

partimos del *“design thinking”* como un elemento clave en la planificación del proyecto, concibiendo el diseño no como herramienta operativa, sino ubicándolo como una forma de pensamiento. Aquí también es clave entender el *“Diseño”* como una capacidad humana y un proceso *“que orienta cursos de acción dirigidos al cambio de situaciones problemáticas existentes hacia otras mejores”*. Su propósito es la resolución de dichas situaciones mediante artefactos físicos, simbólicos,

comunicativos, discursivos. (Castellanos y Rodríguez, 2015). En este punto es clave reivindicar el lugar que ocupa el “problema” dentro del proyecto y el proceso de diseño pues se convierte en un componente protagónico y clave para el proyectista, tanto en su definición, como en su resolución y solución.^[1]

→ ESTRUCTURA PROYECTUAL:

aquí se retoman elementos de las “disciplinas proyectuales” y sus contribuciones que permiten afianzar el andamiaje para la formulación y diseño de los proyectos. Particularmente el Diseño, como disciplina, heredó de la ingeniería dos elementos claves: la estructura de proyectos y la inquietud por la investigación. De esta forma y según las elaboraciones conceptuales desde la perspectiva ingenieril, un proyecto “es un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado” (Project Management Institute, 2003, p. 3). Así mismo establece que todo proyecto debe tener algunos grupos de procesos claves: *inicio - planificación - ejecución - seguimiento y control - cierre, que implican la estimación de factores como el alcance, los recursos, los tiempos, la calidad y los riesgos* de un proyecto.

→ ABP O PBL (PROJECT-BASED LEARNING):

es un modelo que tiene sus raíces en el constructivismo, y que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey, cuya propuesta hace énfasis en el diseño del proyecto, la definición de roles que tomará cada sujeto dentro del mismo y la obtención o devolución del esfuerzo

^[1] Según Luis Antonio Rivera el diseño es un saber práctico (*teckné*) que puede ser enseñado mediante procesos sistemáticos; ubicarlo como *teckné* permite remediar la división artificial entre teoría y práctica, entendiendo la base conceptual y teórica como medios (no fines) para resolver problemas indeterminados. Para Rivera, la resolución tiene que ver con “buscar”, y la solución con “encontrar” (Rivera, 2013).

proyectual en términos de los productos generados. Todo lo anterior se enfoca en estimular el proceso de aprendizaje y el sentido de interacción a través de la experiencia que permite la resolución de problemas (conflictos) que surgen de contextos conocidos por los estudiantes.

Finalmente estos tres elementos se articulan con el diseño, pues el proyecto de aula se convierte en una “*estrategia y metodología que moviliza estructuras cognoscitivas del estudiante... (y permite la posibilidad de) seguir cursos de acción que conduzcan a la obtención de determinados resultados*” (Cerde, 2011, p. 52-53) lo que integra de manera armónica la apuesta del Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores con los perfiles propuestos y su propósito de formación.

Referencias

- Blank, W. (1997). *Authentic instruction*. En W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida.
- Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Argentina: Infinito.
- Castellanos, A. y Rodríguez, R. (2015). *De la necesidad de la teoría y la investigación en Diseño Gráfico*. Memorias XII Foro Académico de Diseño. Manizales: Universidad de Caldas.
- Cerde, H. (2011). *El Proyecto de Aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos*. Bogotá. Editorial Magisterio.
- Dickinson, K.P., Soukamneuth, S., Yu, H.C., Kimball, M., D'Amico, R., Perry, R., et al. (1998). *Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program [Technical assistance guide]*. Washington, DC: U.S. Department of Labor, Office of Policy & Research.
- Harwell, S. (1997). *Project-based learning*. En W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida.
- Project Management Institute (2013). *Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos*. Pensilvania: PMI.
- Rivera, L. (2013). *La nueva educación del Diseñador Gráfico*. México: Designio.

3) ¿SOBRE QUÉ ENFOQUES SE SUSTENTA?

ACERCANDO EL AULA A LA VIDA Y EL DISEÑO A LA GENTE

LUIS FELIPE SARMIENTO PALACIOS
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

El trabajo por proyectos es una constante dentro del ámbito académico y de formación en la educación superior a nivel mundial, que permite un acercamiento más eficiente la academia al mundo laboral^[1]. El interrogante sobre formar profesionales que estén en capacidad de transformar la sociedad actual solo se puede dar cambiando las tradicionales métodos de enseñanza, transformado la anterior forma de educación y los roles de docentes y estudiantes por una espacio innovador donde a través del trabajo mancomunado con intereses específicos se logre enfocar la enseñanza, convirtiendo el aula en un escenario de encuentro e interacción (Cerde, 2011).

Los proyectos de aula, como estrategia de aprendizaje, está enfocada en el estudiante y se basa en el constructivismo propuesto por Lev Vygotsky, Jerome Brumer, Jean Piaget y John Dewey que ven el aprendizaje como una construcción mental, en donde los estudiantes se divierten, se motivan y lo asumen desde un papel activo, tanto en su planteamiento como en el proceso de desarrollo. Cabe anotar que el uso del aprendizaje por proyectos no es nueva, ni menos revolucionaria, pues desde los años 60 y 70 se propone una educación abierta incorporando los proyectos las experiencias de aprendizaje de primera mano, aprender haciendo (Kats y Chard, 1989). Otros modelos que

^[1]Experiencias de instituciones mexicanas como la Universidad Tecnológica Fidel Velázquez y la Universidad del Valle de Orizaba, puertorriqueñas como la Universidad Interamericana de Puerto Rico, ecuatorianas como la Universidad Tecnológica América – UNITA, y argentinas como la Universidad Nacional de Córdoba son algunas de las universidades en el contexto latinoamericano que implementan proyectos de aula en sus programas académicos.

complementan el desarrollo de esta estrategia son, el Aprendizaje por Proyectos (AbP), el Aprendizaje Autónomo, los Proyectos Colaborativos y la Cátedra Problematizadora o Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

En este misma línea aparece la oportunidad de “acercar el aula a la vida” que es una propuesta de grandes referentes pedagógicos como Dewey y Freinet quienes sugirieron la incorporación de herramientas investigativas en el quehacer pedagógico, sin embargo es Lawrence Stenhouse quien aporta los conceptos del “profesor como investigador” y “la investigación como la base de la enseñanza”, estos enfoques son claves en la formulación, desarrollo de proyectos de aula pues “estas decisiones van a afectar todos los aspectos del aprendizaje, qué aprendo (selección de contenidos o destrezas), cómo lo hago (métodos, medios, itinerario), a quién recorro para solicitar ayuda (tutor, amigos, colegas, profesores, etc.), cómo valorar el aprendizaje (evaluar, feedback, etc.)” (Cerde, 2011, p. 17)

Esta es una de las maneras que la investigación puede ser una realidad para la disciplina del diseño, recordemos que el proyecto de aula según Hugo Cerde (2011) es un “sistema de investigación” desde lo formativo, es decir permite la indagación colectiva, rigurosa y sistemática para buscar soluciones a problemas contextualizados, fomentando mediante la interacción que la información que cada uno posee se transforme e impacte utilizando la investigación como herramienta educativa en el aula.

La **investigación formativa**^[2] es un concepto incorporado en la década del 90 en nuestro país, definiéndose como la “aplicación de las

^[2] Bernardo Restrepo (2012) menciona que este tipo de investigación también puede ser llamada: 1) La investigación exploratoria, 2) Formación en y para la investigación y 3) Investigación para la transformación en la acción o práctica.

herramientas propias de la investigación en actividades pedagógicas del aula” (Cerde, 2007, p. 11), permitiendo dinamizar en los estudiantes de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores elementos como la: capacidad de diagnosticar; hablar y empatizar con las personas; estructurar proyectos; recuperar información; sistematizar y analizar; aplicar métodos y manejar herramientas; y llegar a soluciones^[3].

El diálogo y la integración de la investigación (producción de conocimiento) y la pedagogía (práctica pedagógica) es una de las apuestas más importantes del proyecto de aula, asumiendo la *investigación como formación*, desde el quehacer pedagógico. Aquí realizaremos dos distinciones claves, apoyándonos en John Elliot quien plantea dos tipos de investigación en el campo de la educación (Cerde, 2007). La primera de ellas tiene que ver con la **investigación sobre la educación** (*research on education*) que es asumida desde fuera del aula y la segunda denominada **investigación educativa** (*educational research*) que se desarrolla desde el interior del aula, siendo esta última donde se encuentran los proyectos de aula.

Cabe anotar que desde el punto de vista disciplinar es una apuesta de **investigación para el diseño**^[4], una investigación de acción, que permite hacer preguntas, definir problemas, buscar información, analizar y sintetizar, y comunicar resultados a través de artefactos y productos

^[3] Bajo esta propuesta las competencias no riñen con las habilidades investigativas, por el contrario existen un diálogo congruente, pues es evidente los puntos de encuentro y convergencia, donde los núcleos problémicos, los problemas, las preguntas dentro de la concepción curricular necesariamente se articulan con la práctica investigativa.

^[4] La investigación para el diseño (*research for design*) es mencionada por el reconocido Nigel Cross (1995) y se encarga de proveer conocimiento relacionado con una realidad en la que el diseño pretende intervenir.

de diseño. Por tanto se convierte en un elemento imperativo que el proyecto de aula motive a los estudiantes de Diseño Gráfico a resolver un problema relevante y complejo a partir del uso de metodologías proyectuales, con una salvedad y es que el proyecto de aula no permite la entronización de las técnicas, medios o software^[5] ya que los ve como herramientas, centrándose en la resolución de problemas y en las personas, aportando en la generación del dominio proyectual.

Finalmente, algunas de las ventajas del aprendizaje por proyectos de aula son:

- Estrategia académica y didáctica que se acerca al mundo laboral.
- Se aumenta la motivación en el estudiante en la construcción de conocimiento.
- Se potencian habilidades interpretativas y de lectura del contexto.
- Modifica sustancialmente las relaciones en el aula (horizontalidad).
- Propicia la flexibilidad, la creatividad y la innovación.
- Fomenta el trabajo en equipo (interdisciplinariedad).
- Aporta elementos básicos de gestión, cogestión y autogestión.
- Brinda herramientas de investigación (formativa) y un acercamiento a técnicas e instrumentos.
- Permite las interacciones y la participación en el aula.
- Permite muy fácilmente la visibilidad de productos de aprendizaje, evidencias y resultados del proyecto.
- Estimula el desarrollo de competencias comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir).

^[5] Bajo esta perspectiva asumimos la virtualidad y sus diferentes manifestaciones como un apoyo y un medio que aporta en otras competencias al diseñador, que son demandas en el actual contexto, de una sociedad informatizada.

Referencias

- Cerde, H. (2007). *La investigación formativa en el aula*. La pedagogía como investigación. Bogotá: Magisterio.
- Cerde, H. (2011). *El Proyecto de Aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos*. Bogotá. Editorial Magisterio.
- Cross, N. (1995). *Editorial. Design Studies*, Vol. 16, pp. 2-3.
- Katz, L. y Chard, S. (1989). *The Project Approach*. Recuperado desde: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED340518.pdf>
- Restrepo, B. (2012). *Conceptos y aplicaciones de la investigación formativa y criterios para evaluar la investigación científica en sentido estricto*. Bogotá: CNA.

4) LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE AULA

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

El uso de métodos proyectuales en diseño históricamente tiene su origen en los años 60 del siglo pasado. El ahínco de Asimow, Alexander, Jones, Archer, entre otros permitió la estructuración de una serie de propuestas que fueron gradualmente incorporándose en las escuelas de diseño. Con el vigor de asumir el “*mundo como proyecto*”, la metodología proyectual se instauró por varios motivos, en primer lugar porque respondía a causas exógenas al diseño como el factor económico y tecnológico^[1]. A renglón seguido permitía encarar la complejidad de los problemas, organizarlos racionalmente y así poder solucionarlos. Sin embargo hay dos elementos que vale la pena considerar con más profundidad en esta discusión y es, la introducción de métodos, metodologías y técnicas en el diseño con el fin de aspirar a un reconocimiento académico y científico, no otorgado en la puja de los campos del conocimiento; y por otro lado el empleo de métodos proyectuales en la formación de los diseñadores desde la perspectiva pedagógica.

Si bien el culto a los métodos tuvo su ocaso gradual en la posmodernidad, como parte del desmoronamiento de los discursos modernos, actualmente plantea ciertos debates y resquemores en los diseñadores,

^[1] Los métodos proyectuales, según Luis Rodríguez Morales (2004) fueron concebidos para considerar las variables de orden económico (pues para pasar del proyecto a la realización se requiere un costeo de los recursos, que están mediados por inversiones y retornos para su viabilidad financiera) y de orden tecnológico, que pese a su dinámica y obsolescencia se imbrica en las decisiones del proyectista para la factibilidad y materialización de los productos de diseño.

pues se instaura en el imaginario colectivo del gremio que los métodos proyectuales estandarizan, normativizan, e incluso privan al diseñador de alcanzar productos creativos e innovadores. Estas limitantes, en gran parte han estado escoltadas de un discurso escueto que los diseñadores elaboraron de la estética y la creación artística individual, donde ésta última tenía un rasgo más prominente en la formación del diseñador que la ciencia y la tecnología^[2].

Con el preludio anterior, se presenta una adaptación del modelo 4D o *double diamond* propuesto por el British Design Council^[3], como una estructura proyectual que permite la dinamización de los proyectos de aula y reafirmando que “*The most widely-accepted (and practiced) logical structure of the design process is, therefore, the following: 1. A need, or problem, is identified: situation A; 2. A final goal, or solution, is imagined and described: situation B; and 3. The act of design is the causal link by which situation A is transformed into situation B*” (Findeli, 2001, p.9).

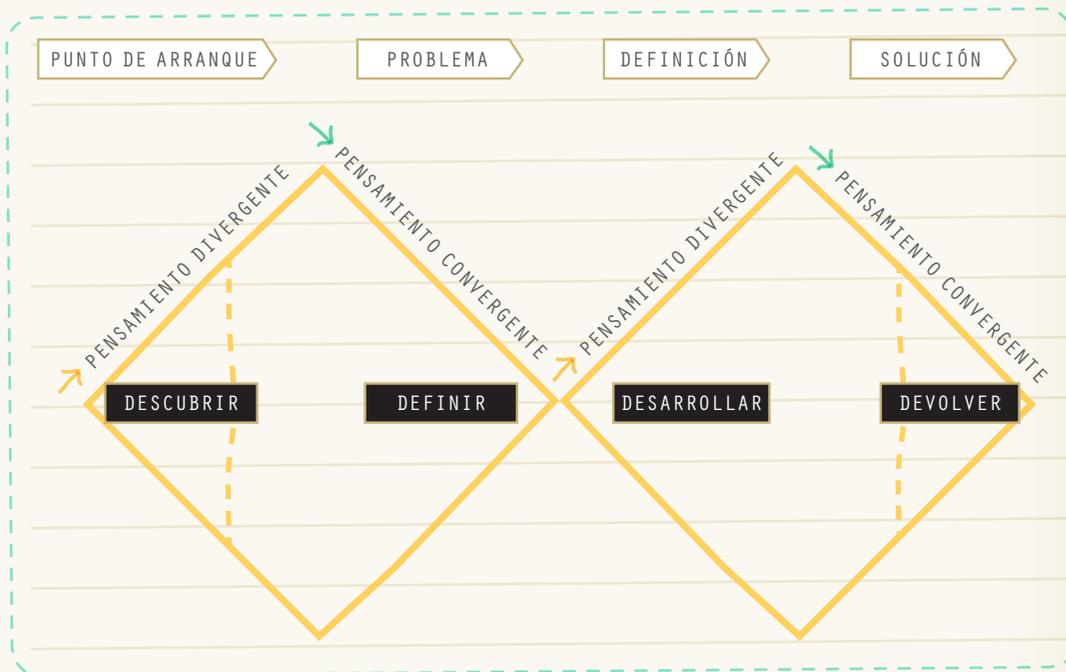
^[2] Particularmente este rasgo fue apropiado por las escuelas de diseño gráfico en América Latina, incluyendo por supuesto a Colombia, sumado a las particularidades de nuestro contexto “periférico” donde la producción científica y el desarrollo tecnológico en la industria es aún incipiente.

^[3] Si desea ampliar información puede consultar directamente el sitio web: <http://www.designcouncil.org.uk/>

Referencias

- Findeli, A. (2001). *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*. Design Issues, Vol. 17, No. 1, Winter, pp. 5-17. The MIT Press.
- Rodríguez, L. (2004). *Diseño, estrategia y táctica*. México: Siglo XXI.

→ MODELO 4D O DOUBLE DIAMOND



Fuente: British Design Council

Dos principios rectores que inciden en esta propuesta tienen que ver con el **pensamiento divergente** asumido con un proceso de apertura y de formulación de posibilidades, donde se espera que los estudiantes participen activamente y cuyo principal objetivo es la generación de ideas, y el **pensamiento convergente** como proceso de cierre y de síntesis, que permite evaluar las ideas, filtrarlas y observarlas de manera crítica para su implementación.

Este modelo plantea cuatro puntos clave dentro del proyecto de aula:

→ **DESCUBRIR:**

tiene que ver con el inicio del proyecto, la recopilación de “inspiración” y referentes a partir de herramientas investigativas, identificación de usuarios y necesidades, estudios de mercado, investigación de usuarios y consumidores, planificación del proyecto, formulación de propuestas e ideas a partir del pensamiento divergente.

→ **DEFINIR:**

da sentido a los descubrimientos y los formaliza a través de un *brief* y la definición de *insights*, también se explicita el problema y se sintetizan el número de oportunidades y propuestas posibles a través del pensamiento convergente.

→ **DESARROLLAR:**

crear soluciones, idear propuestas, prototipar en sus diferentes variables, realizar procesos de iteración, depuración a partir de pruebas y tests donde se dinamice el ensayo-error.

→ **DEVOLVER:**

entrega de productos y artefactos de diseño para aprobación, evaluación, retroalimentación, socialización de resultados dando cierre y finalización al proyecto.

Siendo coherentes con los formatos y documentos que la Facultad de Ciencias de la Comunicación ha implementado a partir de la Dirección de Docencia y Currículo, los proyectos de aula para el Programa de Diseño Gráfico de los Libertadores se suscribirán al formato de “Guía de actividades de aprendizaje”.

→ GUÍA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Presentación: Este es el espacio introductorio que permite desarrollar la contextualización y la justificación del proyecto del aula así como su articulación con el espacio académico.

ACTIVIDAD No. 1	Nombre asignado para el proyecto de aula.
Objetivos competenciales	Objetivos del proyecto de aula en directa articulación con las competencias del Programa de Diseño Gráfico (Comunicación, Representación visual, Sentido proyectual y Tecnología), y las unidades y elementos de competencia del espacio académico.
Tipo de actividad	Proyecto de aula
Creación de la dinámica	Colaborativo
Fecha de Inicio	Fecha de cierre (<i>fechas de inicio y cierre del proyecto de aula</i>)
Descripción Actividad	<p>En este ítem se realiza la planeación del proyecto por fases, actividades y tareas, donde primordialmente se efectúe una estimación de tiempos y de los productos a desarrollar. También es importante que el diseño del proyecto sea significativo y pertinente para el estudiante como responsable y gestor del proceso de aprendizaje y el docente como orientador y facilitador. Se sugiere que el proyecto tenga tres fases a las cuales se les deben asignar fechas específicas de acuerdo a los momentos del período académico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase diagnóstica (inicio del proyecto). • Fase intermedia (desarrollo del proyecto). • Fase final (cierre del proyecto). <p>Así mismo que involucre actividades para lograr promover la investigación formativa a partir de la incorporación de la metodología proyectual 4D que sugiere los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir. • Definir. • Desarrollar. • Devolver. <p>Privilegiando estrategias didácticas activas como la investigación y resolución de problemas, los juegos de rol, los análisis de casos, la toma de decisiones, la interacción grupal, las simulaciones, entre otras.</p>

Materiales y Recursos	Estimación de recursos que se requieren para la realización del proyecto de aula, dentro de cada una de sus fases.
Evaluación	<p>Se concertarán las fechas de las estrategias de evaluación a partir de la:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación formativa. • Evaluación sumativa. <p>Así como los productos correspondientes a la ruta evaluativa del proyecto según su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase diagnóstica (inicio del proyecto). • Fase intermedia (desarrollo del proyecto). • Fase final (cierre del proyecto).
Criterios de Evaluación	<p>Definición de los instrumentos de evaluación como rejillas y rúbricas para la:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación. • Autoevaluación. • Coevaluación. • Heteroevaluación. <p>Detallar los criterios de evaluación, con los indicadores que se establecen para el proyecto de aula y los niveles de exigencia de los productos esperados.</p>
Bibliografía	Referentes e inspiración para la realización del proyecto de aula (pueden ser libros, revistas, sitios web, etcétera).
Observaciones	Es importante incluir en este punto el uso de las aulas virtuales a través de la plataforma Blackboard y el manejo de herramientas TIC, como la creación de blogs para evidenciar tanto las propuestas investigativas y los productos gráficos. Fomentar el trabajo colaborativo que puede ser aplicado a través de wikis y la utilización de los foros para efectuar entregas parciales o totales del proyecto y efectuar procesos de realimentación. Así mismo se pueden agregar recomendaciones y orientaciones particulares para la concreción del proyecto de aula.

Fuente del formato: Dirección Docencia y Currículo.

5) CONSIDERACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN

LUIS FELIPE SARMIENTO PALACIOS
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

A continuación se relacionan algunas indicaciones que pueden ser de utilidad al implementar proyectos de aula dentro de los espacios académicos del Programa de Diseño Gráfico:

→ Se sugiere que los estudiantes conformen **equipos de trabajo** y así se vean en la necesidad de llegar a acuerdos, tomar decisiones y trazarse metas en donde cada miembro es responsable por su trabajo y el de los demás. Se debe estar atento en la forma que se configuran los equipos en aras de apostarle a un aprendizaje colaborativo y en miras a los objetivos del proyecto.

El ejercicio de delegar responsabilidades en los estudiantes motiva la autonomía, sin embargo es importante que el docente sea un acompañante permanente, orientando y fomentando el empoderamiento de los estudiantes en el proyecto, lo que permitirá descentralizar el aula, y reorganizar las relaciones de poder dentro de la misma.

→ Se recomienda realizar un **diagnóstico** que consistirá en ubicar una temática y un problema el cual el proyecto intenta resolver, sin perder el norte en la pertinencia con respecto al espacio académico y el perfil del Diseñador Gráfico Libertador.

→ Se debe formular un **plan de trabajo** en donde esté completamente claro el cronograma del proyecto con las fases, actividades y tareas que se desarrollarán en el proyecto, una descripción de los objetivos, metas, productos a entregar y responsables.

→ Es de vital importancia implementar **herramientas investigativas**, tales como entrevistas, mapas de empatía, *brainstorming*, matrices de

diagnóstico, grupos focales, entre otras que permitan el desarrollo del proyecto de aula y fomenten el espíritu crítico y de indagación de los estudiantes.

→ En la ejecución del proyecto, la **tutoría del docente** es primordial dentro del aula de clase y fuera de ella, pues redundará en el afianzamiento de las competencias propuestas en los estudiantes y en la calidad de los productos, resultantes del proyecto.

→ Es importante la **articulación de entornos virtuales de aprendizaje** (TIC) en el proyecto de aula, a través de la plataforma Blackboard, pues es innegable que este tipo de medios tecnológicos ofrecen una gran cantidad de herramientas y servicios que posibilitan a los estudiantes la interacción, la cooperación para la construcción de conocimiento en el momento que se desee. Además le permiten al docente realizar seguimiento en cualquier fase del proyecto y verificar el trabajo autónomo, realizando aportaciones, comentarios y sugerencias que puedan enriquecer el trabajo de los estudiantes de forma individual y colectiva.

→ También es indispensable que la **evaluación sea permanente** y se convierta en una estrategia formativa, brindando la oportunidad del mejoramiento de los procesos en cada una de las fases y etapas del proyecto, estimulando el diálogo entre los estudiante. No obstante la evaluación debe enfocarse el tres aspectos básicos, la fase diagnóstica asociada al diseño del proyecto, a la formativa o de proceso relacionada con el desarrollo y ajustes del proyecto y a la fase de resultados que tiene que ver con los productos esperados.

6) CLAVES PARA LA EVALUACIÓN

DE LOS PROYECTOS DE AULA

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Finalmente en este apartado se revisarán de manera sintética los elementos más importantes del proceso evaluativo de los proyectos de aula como una estrategia formativa dentro del Programa de Diseño Gráfico, de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Un primer punto a considerar tiene que ver con lo que debería evaluar en el proyecto, evitando las discusiones maniqueas sobre la valoración del proceso vs. resultado, o resultado vs. proceso tan latentes en las escuelas de diseño. Particularmente para nuestra institución, la evaluación del proyecto de aula debe examinar varios factores:

- Procesos (dinámicas entre los sujetos y actores del proyecto).
- Productos (resultados y entregables).
- Condiciones de desarrollo del proyecto de aula.
- Medios y recursos.
- Tiempos.
- Contextos.
- Calidad.

Las estrategias de evaluación sugeridas son:

- **Evaluación inicial:** realiza un diagnóstico y funciona como identificador de necesidades y oportunidades.
- **Evaluación formativa:** revisa el desarrollo y proceso del proyecto de aula.
- **Evaluación sumativa:** hace un énfasis en los productos o resultados que surgen como fruto del esfuerzo del proyecto de aula.

Los criterios o indicadores de evaluación del proyecto de aula, pueden ser variados dependiendo de la naturaleza del proyecto, las características de los productos, o los acuerdos realizados entre los sujetos involucrados dentro de la dinámica proyectual. Empero recomendamos tener en cuenta elementos como: pertinencia, coherencia, consistencia, eficacia, eficiencia, efectividad, factibilidad, utilidad, creatividad, eticidad, programación, gestión, entre otros. (Cerde, 2011, p. 154)

Entendiendo que evaluar es una experiencia compartida entre docentes y estudiantes, se requiere la implementación y socialización de rúbricas y rejillas para la *evaluación, autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación* del proyecto de aula. Este tipo de instrumentos deben ser consensuados, así como las decisiones sobre la posibilidad de realizar muestras, o la invitación de pares y expertos externos que brinden una mirada distinta al proyecto de aula^[1].

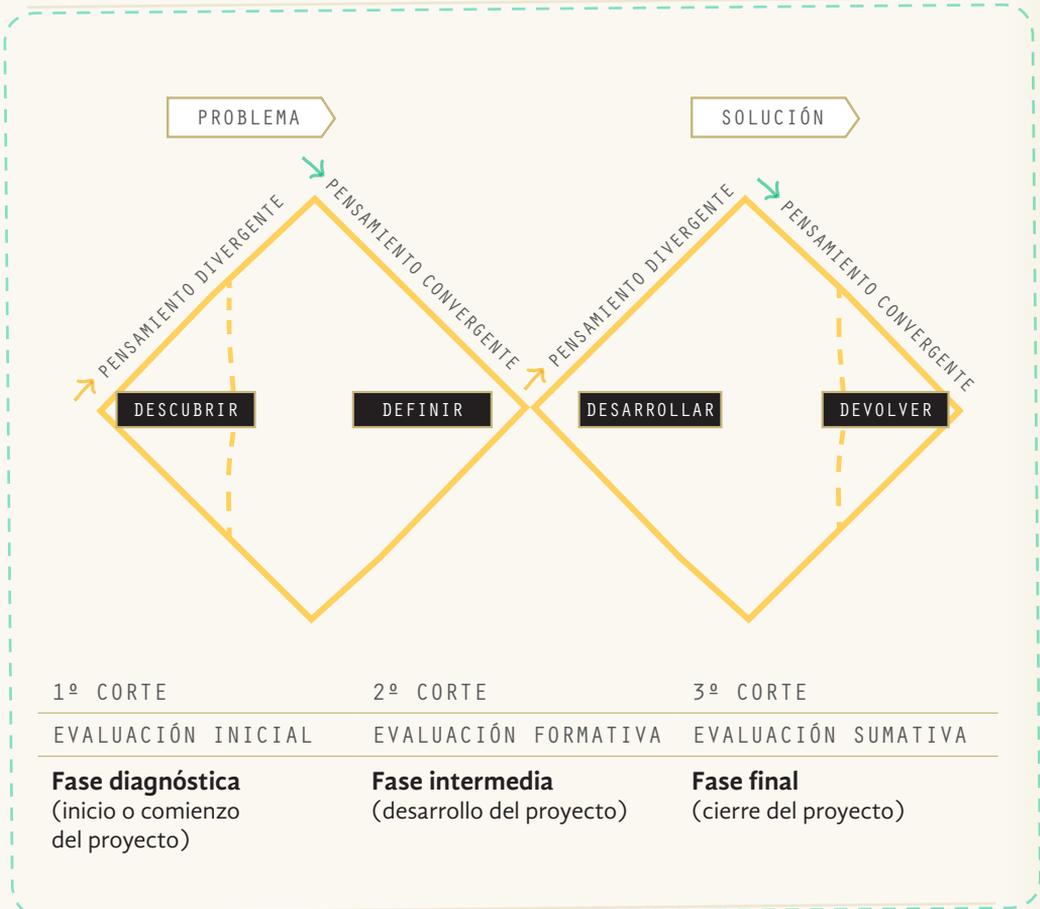
Sobre el cuándo evaluar el proyecto de aula se sugiere un modelo que entronca la metodología proyectual propuesta anteriormente con los momentos del período académico y las estrategias de evaluación como se muestra a continuación:

^[1] El cuaderno curricular: "La evaluación como estrategia formativa en el programa de Diseño Gráfico" asume de manera detallada estos interrogantes sobre el ¿cómo evaluar?, ¿para qué evaluar?, ¿por qué evaluar?, ¿quién evalúa?, ¿cuándo evalúa?, ¿con qué criterios? y dedica un acápite para las rejillas de evaluación en el Programa de Diseño Gráfico.

Referencias

- Cerde, H. (2011). *El Proyecto de Aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos*. Bogotá. Editorial Magisterio.

ARTICULACIÓN DEL MÉTODO 4D
 CON LOS TRES MOMENTOS DEL PERÍODO ACADÉMICO
 Y LAS ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN



Elaborado por: Alexis Castellanos Escobar.

1- Impreso tam. tabloide del espécimen - Composición, color, forma.

2- Entrega definitiva lettering. 2 tam. tabloide.

3- Retórica tipográfica. **REFRAN**

IMPRESO TABLOIDE

1 buen
o prau

- Elegir 2 tipografías muy distintas entre sí
- Aprovechar su diferencia morfológica...
- Asignar valores tipográficos a cada palabra
- Componer toda la frase en un párrafo.

Posición de ejercicios en curso:

adaptación lettering a 2 vanguardias artísticas (evaluación)

