

Propuesta Pedagógica

Profesora Titular: DCV María Gabriela Madonia



Esta propuesta pedagógica se ha diseñado conforme a las tres funciones que prevé el Estatuto de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) para las actividades que deben cumplir sus Unidades Académicas y cada uno de los Departamentos y Cátedras que componen esta última: Enseñanza, Investigación y Extensión.

Recorre algunos elementos conceptuales en relación a la pedagogía y a la asignatura Tecnología II, aspectos de la organización y la metodología presentada como alternativa para la gestión académica.

Se considera que la asignatura contribuye a la formación profesional de diseñadorxs(*) en comunicación visual que egresen de nuestra Unidad Académica con una imprescindible orientación en Tecnología.

La planificación de un programa docente para la Cátedra exige que se tomen en consideración una serie de tareas, como son: la identificación de las necesidades que justifican la formación interdisciplinaria que requerirán los futuros diseñadores; el establecimiento de los objetivos de enseñanza para la asignatura; la determinación de las competencias que deben adquirir los estudiantes; la elección de la metodología con la que se enseñará; la organización de todas las actividades de la Cátedra y, finalmente, la planificación de contenidos con eje en las habilidades requeridas para aprobar la materia.

*)La flexión del género en "x" se dirige a contrastar el protocolo hegemónico del sujeto universal. No es el simple uso políticamente correcto de "las/los" sino la deconstrucción del sentido prescriptivo de lo femenino y lo masculino en el modo común de la gramática castellana de referirse a lxs sujetxs. Se usa la potencia de la incomodidad que genera la "x" en su lectura de imposible pronunciación para poner en evidencia la desnaturalización del lenguaje y de ese modo realizar una continua reflexión sobre cada unx de nosotrxs y las prácticas que llevamos a cabo. En la presente propuesta, en adelante, en las palabras donde no aparezcan las flexiones "x", igualmente se respetará dicha cita.

Introducción

La carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP aporta a la sociedad profesionales idóneos, no sólo con saberes y prácticas específicas sino también en interdisciplina con otras profesiones.

Resulta todo un desafío determinar ¿qué tipo de profesional formar, para qué tipo de prácticas y en qué tipo de sistema se insertarán?

Las características de los problemas y la complejidad de las estructuras sociales y políticas en Argentina, configuran un mosaico irregular de necesidades que ameritan distintas respuestas, siendo éstas brindadas en función a las diferentes concepciones y prácticas del diseño y la tecnología.

Las universidades tienen un papel primordial, ya que no sólo definen el perfil de los futuros profesionales sino que también se espera que sean una usina formadora de ideas y de propuestas capaces de modificar la impronta muchas veces generada por la misma sociedad o por implementación de políticas públicas.

Es preciso entonces plantear una asignatura que se posicione en la formación de futuros Diseñadores en Comunicación Visual capaces de desarrollar la profesión en constante adaptación, según los avances en materia de nuevas tecnologías digitales y de impresión.

Propuesta para la gestión de los recursos humanos de la Cátedra de Tecnología

El Cuerpo Docente

Integrado por una Profesora Titular: DCV María Gabriela Madonia; un Profesor Adjunto; una Jefa de Trabajos Prácticos, Ayudantes Diplomado/as y dos Alumno/as Adscriptos.

Carga Horaria

La carga horaria semanal se distribuye en 4 horas cátedra integradas de actividad teórica-práctica.

Rol de los Profesores

Se establece para la nueva Cátedra un cuerpo docente integrado, con experiencia en la profesión, que permita el avance constante de la asignatura, no sólo para cumplir con el rol académico al interior de la Facultad, sino también para llevar a nuestra casa de estudios a participar de actividades extramuros, debates, generar seminarios interdisciplinarios, y que a través de ello la UNLP siga posicionándose en un nivel preponderante entre sus pares.

Se propone además, que tengan una interacción pedagógica con el resto de los docentes y con los alumnos de la Cátedra a través de la realización e introducción conceptual en cada una de las unidades temáticas y actividades teórico-prácticas, de los Seminarios-Debate con los alumnos y auxiliares docentes, y de las reuniones generales para colaborar en la preparación de las actividades de la Cátedra.

Los Alumnos

Anualmente el cupo de alumnos inscriptos a la materia de Tecnología en Comunicación Visual II, correspondiente al segundo año de la carrera, oscila entre los 250 a 300 alumnos (incluidos los recursantes). Cada uno de ellos llega con intereses y expectativas, generalmente bajas.

Por esta razón, Tecnología II, que comparte el año con materias directamente relacionadas a “la producción de diseños”, tiene una “competencia” desigual de interés estudiantil. Muchas veces los temas dictados resultan “no aplicables” al resto de las materias o en general a la formación de un profesional con herramientas técnicas.

Resulta entonces todo un desafío poder interesar a los alumnos en la temática, y por esta razón, el cuerpo docente debe esmerarse para **llevar adelante una propuesta pedagógica creativa y capaz de ubicar a la asignatura en el nivel de importancia y actualización que merece.**

Fundamentación de la Propuesta

La formación de los estudiantes universitarios de cualquier carrera debe exceder los meros conocimientos teóricos y las habilidades prácticas, y agregar también elementos que colaboren a un desarrollo integral del futuro profesional que formará parte activa de la sociedad.

Esta formación debe contar entonces con aspectos de orden social, filosófico, artístico y político, que lo conviertan en un profesional íntegro, humano, solidario y sensible a las necesidades y las problemáticas actuales; y a su vez cuenta con las competencias que la sociedad le requiere. Siguiendo este concepto, resulta claro deducir que el perfil del egresado es un elemento central en la elección del currículo de una carrera universitaria. Los estudiantes deben cubrir las expectativas propuestas por las unidades formadoras, las cuales a través de un plan de estudios adecuado deberán generar los suficientes conocimientos, habilidades, actitudes y valores para que sus estudiantes alcancen el perfil de egreso deseado en el campo de la disciplina que corresponda.

Bases conceptuales de la Propuesta

La presente propuesta está orientada dentro de las bases conceptuales que plantean una mirada interdisciplinaria y con una fuerte interrelación entre Universidad y sociedad; y desde esa óptica se enfocarán todas las actividades y propuestas que surjan de la Cátedra.

El enfoque Interdisciplinario

En los procesos de modernización de las universidades, se pretende reconocer la necesidad de contar con las diferentes dimensiones de la formación de profesionales conformando un campo interdisciplinario que estimule la investigación, la coparticipación y explore las relaciones interdependientes de la profesión y la cultura, así como reconocer el impacto de las fuerzas sociales, culturales, artísticas y tecnológicas en la producción de contenidos. Resulta conveniente entonces, contar no sólo con una propuesta interdisciplinaria sino también con **docentes que profesionalmente cuenten con experiencia en diferentes ramas del diseño y la comunicación** (diseño editorial, diseño en redes sociales, diseño de estrategias integrales de comunicación, diseño social, etc.)

Enfoque integrador entre la Sociedad y la Universidad

La Universidad no existe descontextualizada de la realidad en que vive la sociedad a la cual pertenece. Toda Universidad debería atender a sus funciones y buscar incrementar su influencia en la comunidad para convertirse en un verdadero agente de transformación y de servicio a la comunidad. Esto es parte de la responsabilidad social tanto de la Facultad como de cada cátedra, entre las que se incluye la Cátedra de Tecnología II “B”, que termina aceptando para sí, la formación del recurso humano para que actúe de forma responsable y profesional dentro de los espacios de comunicación.

Bases pedagógicas

Al igual que Guilbert (1) citar aunque sea indirecta, creemos también que la enseñanza es la interacción entre el estudiante y el docente; y bajo la responsabilidad de éste último, el fin será facilitar los cambios previstos en la conducta del estudiante, como: construir conocimientos; comprender, analizar, sintetizar y evaluar; poseer las competencias prácticas necesarias; establecer hábitos; y adoptar ciertas actitudes. El aprendizaje a su vez es el proceso que produce un cambio en el modo de pensar, sentir y actuar del estudiante y en el que influye su motivación.

Siendo el aprendizaje el proceso que genera un cambio en el modo de pensar, sentir y actuar del estudiante y en el que influye su motivación. Es así como, sumado a los conocimientos específicos a incorporar en la asignatura de Tecnología en Comunicación Visual II “B”, se bregará para que los alumnos puedan alcanzar competencias transversales como el trabajar en equipo, expresarse y comunicarse adecuadamente y desarrollar sensibilidad social.

En concordancia con estos preceptos, la metodología de enseñanza y aprendizaje de esta propuesta se basa en la problematización de casos a través de la actividad áulica y el desarrollo de trabajos prácticos.

El aprendizaje basado en problemas y la enseñanza centrada en el alumno son las premisas pedagógicas que fundamentan esta propuesta. Es decir que el estudiante es el sujeto principal del aprendizaje, y el proceso de enseñanza-aprendizaje no se centra exclusivamente en la interacción docente-alumnos, sino también mediante métodos participativos y nuevas tecnologías, para lograr los objetivos pedagógicos que darán sustento a la asignatura.

El aprendizaje basado en problemas

En conocimiento de que el “ABP” constituye una de las grandes innovaciones en el campo de la práctica docente, se pretende que los estudiantes aprendan activamente aquello que van a precisar para desenvolverse en su vida profesional y que lo hagan de la forma más natural: enfrentándose a situaciones reales o simuladas, que les permitan adquirir conocimientos básicos necesarios para solucionarlas.

Se plantea que el alumno aprenda a relacionar los objetivos de aprendizaje y a explorar las fuentes de información que lo lleven a incorporar los contenidos de la asignatura de forma activa. De esta manera, se propicia que el estudiante haga uso de los recursos que deberá emplear a lo largo de su vida profesional, como consultar a colegas y profesionales de otras disciplinas, visitar industrias gráficas y de producción, etc.

Los alumnos aprenden de esta manera, no sólo a buscar información sino a comprenderla, valorarla y utilizarla de forma adecuada; y también a trabajar en grupo de forma eficaz.

Por tanto, al momento de evaluarlo, no se lo analiza exclusivamente por sus conocimientos adquiridos a lo largo de la cursada, sino también por la capacidad para analizar los problemas e intentar brindar una solución a los mismos aplicando los conocimientos aprendidos.

Enseñanza centrada en el alumno

Este enfoque implica un giro pedagógico desde el abordaje tradicional basado en el docente -en el cual el énfasis está puesto sobre él y lo que enseña- hacia un abordaje centrado en el estudiante; requiriéndose para ello un cambio fundamental en el rol del educador dejando de ser un profesor con mayor o menor didáctica, para convertirse en un docente que facilita el aprendizaje. En consecuencia, el alumno transforma su rol pasivo a uno activo, donde pretende descubrir y construir el conocimiento con sus docentes, quienes como tutores de este aprendizaje, se constituyen sólo como orientadores del proceso, privilegiando la lógica del aprendizaje y no la lógica de la enseñanza.

Se pretende con esta modalidad una reducción en la transmisión de contenidos y habilidades aisladas, para pasar a una nueva forma de conocimiento, de construcción y solución de problemas de manera razonada e integral.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Contribuir a la formación integral de futuros Diseñadores en Comunicación Visual desarrollando el perfil, las habilidades y las competencias indispensables para responder a necesidades y demandas actuales de la profesión en materia de tecnología.

Objetivos Específicos

- Desarrollar en los estudiantes un perfil profesional, a través del proceso de articulación práctica-teoría-práctica en relación a los aspectos tecnológicos que conllevan al ejercicio del diseño.
- Promover una actitud crítica para la observación, el análisis y la toma de decisiones ante los problemas tecnológicos que se presenten en el ejercicio de la profesión.
- Incorporar saberes y habilidades que formen profesionales idóneos en la materia, orientados hacia la resolución de demandas específicas producto de nuevas tecnologías.
- Promover y generar en los estudiantes la importancia del lenguaje y las relaciones humanas respetuosas en cada uno de los ámbitos sociales.

Estructura general de la materia. Contenidos.

Planteamos formar a los estudiantes dentro de lo que llamamos “aprendizaje constructivo” para que sean capaces de resolver piezas de comunicación en diversos formatos y sistemas de impresión, tanto en soporte papel como en digital.

De esta forma estructuramos los contenidos en módulos, donde el aprendizaje se dará de forma transversal y en relación con las otras materias de segundo año.

Cada uno de los módulos plantea contenidos enmarcados como reales donde la toma de decisiones y el uso de la tecnología adecuada es diferente en cada caso.

Dada la importancia que otorgamos a la formación de diseñadores en comunicación visual idóneos y adaptados a los nuevos entornos, la evaluación será no sólo sobre la elección y uso de tecnologías, sino también de todo el proceso de diseño.

La materia consta de instancias integradas teórico-prácticas, interrelacionadas entre sí de manera tal que los estudiantes obtengan una visión integral del contenido y adquieran las habilidades profesionales propuestas, en la propia dialéctica entre la bibliografía y la propia realización.

Módulo 1. Entorno Comercial.

Identidad Corporativa: Papelería institucional. Gráfica en locales y vehicular.

Resolución tecnológica de piezas gráficas para impresión en sistemas convencionales. Comunicación externa: ploteado de corte y de impresión. Preparación de archivos para cartelería (corpóreos, frontlight, backlight).
Uso de programas específicos. Tipos y formatos de archivos para cada caso.
Análisis de casos.

Módulo 2. Entorno Digital.

Campañas. Redes Sociales.

Resolución tecnológica para la comunicación en diferentes soportes virtuales. Campañas en vía pública. Tipos y formatos de archivos para cada caso.
Programas específicos. Comunicación. UI, UX. Introducción. Soportes.

Módulo 3. Packaging y envases.

Resolución tecnológica para impresión de packaging y envases en diferentes sistemas de impresión. Post-impresión. Tratamientos de superficie y de protección. Acabados especiales. Tratamientos de valor estético. Tipos y formatos de archivos para cada caso.
Análisis de casos.

Módulo 4. Editorial.

Tecnología para la realización de piezas editoriales en sistemas de impresión convencionales. Encuadernación. Pop Up. Post-impresión. Tratamientos de superficie y de protección. Acabados especiales. Tratamientos de valor estético. Uso de programas específicos. Tipos y formatos de archivos. Análisis de casos.

Charlas introductorias y participativas

Se desarrollarán dentro del horario de clase y participarán diseñadores en comunicación visual con experiencia profesional en el tema. El objetivo de estos encuentros será profundizar los conocimientos sobre algunos contenidos puntuales, en el cual se pretende que los estudiantes tengan un rol activo e intercambien ideas con sus docentes y el profesional invitado, promoviendo el sentido crítico y la independencia de pensamiento entre los estudiantes, siendo partícipes de forma real en un caso específico resuelto tecnológicamente.

Trabajos Prácticos

La actividad práctica se dará en el aula y en formato de “Trabajos Prácticos” a resolver. Se trabajará desde el “análisis de casos”, considerando importante y fundamental no sólo el uso tecnológico sino la elaboración y la calidad de la pieza.

Todos ellos están planteados en base a un eje central que acerca al alumno a la problemática real:

“Somos diseñadores en Comunicación Visual”, resolvemos tecnológicamente trabajos de diversos tipos de comitentes y entornos.

Régimen de Cursada

Tecnología en Comunicación Visual II “B” es una materia de Promoción Indirecta, de acuerdo al Plan de Estudios Vigente, por lo tanto, se requiere la Aprobación de la Cursada (BTP) en primera instancia, para luego poder rendir Examen Final.

Al ser una materia correlativa de Tecnología en Comunicación Visual I, los alumnos deberán tener esta cursada aprobada y acreditada ante el Departamento de Alumnos obligatoriamente, caso contrario, NO podrán cursar Tecnología en Comunicación Visual II “B”.

Requisitos para Aprobar

La cursada de la materia es obligatoria, por tanto, el alumno deberá presentar y aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos y haber obtenido una calificación de 4 puntos o más en las 2 evaluaciones parciales que contiene el ciclo (en cualquiera de sus instancias recuperatorias); debiendo acreditar además, el 80% de las asistencias a las actividades áulicas de taller.

Sobre la Evaluación

A lo largo de los últimos años, el tema de la evaluación en educación en general y en nivel universitario en particular, dio lugar a amplios debates del por qué y el cómo se evalúa y quién estará a cargo de esta tarea. La evaluación aboca a un juicio de valor acerca de algo. La evaluación supone, por naturaleza, adoptar un conjunto de normas, definirlas, especificar la clase de comparación y deducir en qué grado el objeto satisface las normas. Cumplimentadas estas etapas, el evaluador debe poder llegar a establecer un juicio de valor del objeto evaluado.

El problema de la evaluación en la educación superior constituye uno de los temas clave en la agenda de reformas observada desde mediados de los años ochenta en casi todas las regiones del mundo.

En este contexto se generaliza la preocupación por la evaluación como un modo de restablecer la confianza en la Universidad, en sus Unidades Académicas y en cada una de las Cátedras que imparten las distintas asignaturas de las distintas carreras.

Forman parte de este nuevo enfoque y del clima político-intelectual que lo rodea, la preocupación por el desempeño; por acreditar la fidelidad y correlación de los logros obtenidos con los objetivos de aprendizaje; por evaluar la calidad de los procesos y por determinar la capacidad de los estudiantes para sintetizar y aplicar los conocimientos adquiridos.

El objeto fundamental que debe orientar toda estrategia evaluativa es promover la mejora tanto del estudiante como del docente. En la medida que los procedimientos regulados para evaluar la función docente no son percibidos como estrategias que contribuyen a la mejora de sus actuaciones deberemos cuestionar el sistema y promover su revisión. La evaluación debe por lo tanto convertirse en un instrumento que permita analizar la capacidades y conocimientos adquiridos por los estudiantes; pero también para

determinar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados por la Cátedra y por lo tanto una oportunidad para sugerir medidas para su mejoramiento a partir de los resultados que se obtengan. Por esta razón resulta importante, como se dijo anteriormente en la organización de la cursada, asignarle a un equipo docente un grupo de alumnos, del cual serán los responsable de los resultados que se obtengan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al igual que sucede en otros campos, la valoración de una herramienta depende de que se considere necesaria y útil. Es útil porque su aplicación produce algunas ventajas o provechos para los sujetos que la utilizan. De ahí que en esta Propuesta Pedagógica se presente especial atención no solo en el ítem “Evaluación” sino en la herramienta de evaluación.

Para obtener y analizar la información requerida para desarrollar una adecuada herramienta de evaluación, deben adoptarse aspectos metodológicos rigurosos y aplicarse técnicas apropiadas.

En la decisión de cuáles técnicas y herramientas a utilizar, es importante el punto de vista de los evaluadores, las dimensiones y variables que previamente se hayan definido para evaluar y el tipo de información que se requiere obtener o analizar.

El desafío será correr el eje del control de lo aprendido a partir de lo “transmitido” por el cuerpo docente hacia una nueva dimensión que contemple las capacidades necesarias para comprensión y resolución de problemas, la interpretación y aplicación de los conocimientos adquiridos.

De esta manera se intenta cambia de una evaluación en la que se pondera “la reproducción” de información donde el éxito quedaba garantizado por el hecho de que el alumno repetía lo que el profesor quería escuchar; a una que jerarquice “la producción, comprensión, análisis y la aplicación del mismo a situaciones problema”.

Referencias

1. Boletín Oficial de la República Argentina. Resolución 535/99 del Ministerio de Educación. URL:<http://www.boletinoficial.gov.ar/DisplayPdf.aspx?s=01&f=19990825>.
2. BOURDIEU Pierre. El sentido práctico. Ed. Taurus Humanidades. España, 1991.
3. Brockbank A y Mc Gill I. Aprendizaje reflexivo en la educación superior. Madrid, Morata, 2002.
4. De Moura Castro, C. La educación en la era de la informática. BID, Washington; 1998.
5. De Alba A. Currículum-sociedad. Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación. México DF: Plaza y Valdes;2007. Dewey J, Experience and Education. Lexington, Mass: D.C. Heath. En <http://paradigmsocial>.
6. Diaz Barriga A., El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos, perfiles educativos Vol.27, N° 108, México, 2005.
7. Krotsch, Pedro. El proceso de formación e implementación de las políticas de evaluación de la calidad en la Argentina. En La Universidad Cautiva. Ediciones Al Margen, La Plata, 2002. Ley Nacional de Educación Superior N° 24521. 1995.
8. Kohlberg L., De lo que es a lo que debe ser, Almagesto, Buenos Aires, 1998, pág.165.
9. Lucarelli E., Teoría y práctica como innovación en docencia, investigación y actualización pedagógica. IICE Cuadernos de Investigación N° 10. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, año 1994, pág. 13.
10. Macchiarola V., El conocimiento de los profesores universitarios ¿De qué tipo de conocimiento estamos hablando?, Cuadernillos de actualización para pensar la enseñanza universitaria, año N° 5, Córdoba, 2006.

11. Nirenberg, Olga. Evaluar para la transformación. Innovación en la evaluación de programas y proyectos sociales. Ed. Paidós. 2000
12. Sanchez de Mastrana M., El aprendizaje en contextos laborales reales: el caso de las pasantías de los estudiantes universitarios, Educere, Año 9, N° 30, 2005, 345-357.
13. San Martín J., La moralidad en la vida universitaria, Cuadernillos de actualización para pensar la enseñanza universitaria, año N° 8, Córdoba, 2006.
14. Belinche, Daniel. Diez formas de arruinar una clase / Daniel Belinche. - 1a ed. - La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes; La Plata: Malisia, 2017.
15. Schon D. La formación de profesionales reflexivos. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1992.
16. Schon D. La crisis del conocimiento profesional y la búsqueda de una epistemología de la práctica. Construcciones de la experiencia humana, Gedisa, Barcelona, 1996.