

Proyecto de la Estrategia Docente
denominada Estrategia Pragmática
para desarrollar habilidades para
el mercado laboral

José Antonio Blanco Villalobos

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

Proyecto final de curso
Didáctica Universitaria



I. Diseño de la estrategia

Este documento describe una Estrategia Didáctica de tendencia constructivista que se llevó a cabo en el curso Sistemas de Reproducción 3 de la Cátedra de Diseño Gráfico en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica. Consciente que el diseñador es un profesional con amplias posibilidades de trabajar por cuenta propia (emprendedurismo) parte de la propuesta fue, al rescatar sistemas de impresión antiguas pero que aún son buscadas por muchos clientes, y adecuarlas a métodos de impresión modernos, los y las estudiantes pudieran tener una serie de conocimientos y habilidades que les diferencie en el mercado.

Por otro lado, fue necesario paliar algunas deficiencias que tenían en su formación técnica, sobre todo en la parte práctica en asuntos como troqueles y aprovechamiento del papel. Además se analizó el tema de aplicaciones digitales modernas, debido a que ahora muchos servicios que antes se requería de mucha infraestructura para realizarlos, ahora se ejecutan desde un stand en un “Mall”, tales como impresión de camisetas, gorras, jarras, etc. De esta manera, les quedan varias opciones para emprender el camino profesional por la vía de la independencia o trabajo propio. Aunque uno como profesor no puede lograr que tomen ese camino, por lo menos puede darle los insumos que necesitan.

Gran parte de este esfuerzo se ve reflejado en la encuesta que se encuentra mas adelante, donde los estudiantes reflejan que lograron comprender cosas que no tenían claras, por otro lado consideraron que lo aprendido les ayudó a obtener un mejor desempeño en el mercado laboral.

A-Situación de aprendizaje por resolver

En este curso se busca que los estudiantes aprendan como utilizar sistemas de impresión que se dejaron de usar hace mucho tiempo por la mayoría de la imprentas; pero que todavía tienen utilidad pues los clientes siguen buscándolos, entonces los mismos se adaptarán a métodos modernos para recuperarlos y así atender un mercado cautivo.

También se trabajará sobre otras competencias como aprovechamiento del papel para evitar el desperdicio y obtener mejores precios en los costos fijos de impresión.

Al mismo tiempo se trabajó en la construcción de troqueles a partir de la práctica ya que lo conocían solo en la teoría, con esta práctica se pretende que aprendan a plegar papel y que mejoren destrezas en el uso de herramientas manuales, ya que la computadora ha permeado casi todo su desarrollo educativo en detrimento del uso de las manos para cortar, engomar y plegar papel entre otros (esta es una queja de compañeras y compañeros profesores) por lo que estas son habilidades que se torna necesario desarrollar.

B-Descripción de la estrategia didáctica

Introducción

Antecedentes:

Este curso denominado “Sistemas de Reproducción 3”, está ubicado en el Plan de Estudios en el primer semestre del 4to año, en lo que se denomina Ciclo Profesional y que tiene como antecedentes y requisitos Sistemas de Reproducción 1 y 2. Este curso no había sido impartido anteriormente (al menos eso es lo que me dijeron) debido a que pertenece al Plan de Estudios nuevo de la Carrera, el cual apenas está siendo evaluado en este momento. Como en los cursos anteriores se habían abordado temas de pre-prensa y prensa, arte final y teoría del troquel (conocimientos básicos en el área técnica del Diseño Gráfico) fue necesario desarrollar contenidos innovadores para brindarle a las y los estudiantes experiencias de aprendizaje que les permitieran desarrollar habilidades nuevas que los diferenciara en el mercado laboral, de otros profesionales. Fue así como, a través de una investigación, logré consolidar la implementación de viejos sistemas de impresión que ya no se usaban en muchas imprentas; pero que los clientes seguían buscando y apreciando por su alta calidad y acabado, además de que se pagan muy bien en el mercado y quienes los producen son pocos. Por otro lado, no se utilizaron los mismos instrumentos de antaño pues son más difíciles de encontrar y más onerosos de implementar, en cambio, se buscaron replicarlos a través de soluciones digitales que los estudiantes conocen bien como sellos de hule e impresiones láser, en vez de utilizar clisés. Se consideró además en el programa, debido a que no había sido abordado en cursos anteriores conceptos como aprovechamiento del papel y prácticas de troquel (pues solo lo conocían en la teoría), ya que son habilidades que les permiten reducir costos fijos de producción y hacer más rentable y eficaz su ejercicio profesional.

Justificación:

Quizás la habilidad más importante a desarrollar en un estudiante de diseño es la creatividad; pero una que se ejerza con libertad y responsabilidad. Algunas veces si no procuramos una estrategia didáctica que permita potenciar este factor, podemos hacer que al aplicar una tendencia pedagógica como el conductismo con una relación de autoritarismo, provoque que el estudiante actúe de forma complaciente y se dedique a llenar requisitos en vez de hacer una experiencia pedagógica; es por esta razón que he escogido como tendencia el CONSTRUCTIVISMO, más que todo desde la perspectiva de Piaget quien se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio, además según reza en Wikipedia al respecto, *“desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad”*.

Yo en lo personal reconozco la subjetividad de cada individuo por lo que en términos de evaluación trato de respetar su creatividad y personalidad en los proyectos. Como estrategia didáctica aquella que forma competencias integrando estudio de caso con algunas adecuaciones, esto debido a que se requiere formar competencias para el mercado laboral y a la vez lograrlo replicando a través de proyectos prácticas similares a las del mercado.

Intenciones Pedagógicas u Objetivos del curso Sistemas de Reproducción 3:

1. Realizar prácticas de dos sistemas de impresión para acabados finos que se usan solo en cierto tipo de impresiones especiales, con el fin de aprender cómo se realizan, pero adaptados a métodos digitales.
2. Aprender a realizar montajes de imposición con el fin de sacarle provecho a las planchas litográficas.
3. Utilizar las conversiones de papel para evitar el desperdicio y aprovechar al máximo los formatos.
4. Construir troqueles de forma manual para desarrollar habilidades en plegado, corte, implementación y diseño de estructuras básicas como bolsas, empaques y desplegables (brochures).
5. Analizar los sistemas de impresión digital con el fin de conocer la aplicabilidad de los mismos en distintos proyectos de diseño.

Fundamentación teórica

Descripción de la estrategia didáctica

La Estrategia es una combinación de la que se llama “*Estrategia para formar competencias*” y el “*Estudio de caso*” por lo que para estos efectos la llamaré **Estrategia Pragmática para desarrollar habilidades para el mercado laboral**. En la utilización del Estudio de Caso se hizo con adecuaciones debido al tipo de materia que es de artes y no está tipificado en los ejemplos propios de esta estrategia.

Peggy A. Ertmer y Timothy J. Newby citan a Anne K. Bednar (1991) aduciendo que “el constructivismo es una teoría que equipara al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias (Bednar et al. 1991). Por lo tanto, los constructivistas creen que “Los humanos crean significados, no los adquieren” (Ertmer, Newby, 1993) Yo en lo personal siempre digo que no hay tiendas de conocimiento, por lo tanto el mismo no se adquiere, se construye.

Además Francisco Gutiérrez en su libro Pedagogía del Aprendizaje explica que Piaget hace énfasis en el medio exógeno, como uno de los aspectos claves para el tratamiento pedagógico a lo que denominaremos experiencias de aprendizaje, y que lo exógeno se transforma en endógeno. (Gutiérrez, 2004) De esta manera, traemos las experiencias propias de la Industria Gráfica a la construcción del aprendizaje de cada estudiante.

¿Cómo se efectuó el diagnóstico?

Mediante consulta verbal a las y los estudiantes sobre si sabían o conocían de estos recursos de impresión en la práctica, ellas y ellos manifestaron que conocían la existencia pero no la

implementación. Entonces listo, ya tenía un motivo para la estrategia, lo que permitiría organizar las intenciones del curso.

¿Cómo se utilizaría?

Se les dan ejemplos de la utilidad que tienen en el mercado y como se pueden implementar. Hay que complementarlo con prácticas que emulen esa competencia en el mercado, o sea, esta estrategia es una combinación de dos estrategias existentes que permiten la práctica al igual que simula actividades profesionales (favorece la actuación); entonces, para hacerlo efectivo, se buscarían materiales y técnicas alternativas que emulen los resultados de una práctica real en una empresa con costos más bajos y alcanzables por la unidad académica y los estudiantes.

Se procede a organizar primero la adquisición de la materia prima para las prácticas y luego se procedería que realizar las mismas. Así el estudiante construiría el conocimiento acerca del proceso total. Favorece la adquisición de la información en cuanto el discente desarrolla su propio material y lo personaliza, porque se utiliza de motivo algún diseño personal y alusivo al estudiante, después se realiza un trabajo igual al que se hubiera desarrollado en el mercado donde la alumna o el alumno es el cliente y a la vez el taller favorece el hecho de que ellas y ellos son artífices de sus propias experiencias de aprendizaje.

Esta estrategia se realizaría a lo largo de todo el primer semestre de 2012, pero no de forma integral en todos los objetivos por razones que explicaré más adelante.

Papel del docente

Yo emplearía primero que nada la palabra **complicidad**, las y los estudiantes sienten el interés del docente sobre su situación y esperan que esa persona les guíe en el proceso de construcción del conocimiento, les motive y les “inyecte” energía. Lo que si me he topado, es que ellas y ellos muchas veces no esperan que se les convierta en actores de su propio camino (debido a una enseñanza lineal, piramidal y magistral), sin embargo, les fascina y atrae ese hecho de ser partícipes como actores activos. En lo personal, estudiantes me han externado que les parece interesante la propuesta de verse como responsables de su propio aprendizaje, mas algunas y algunos solo dan el mínimo creyendo que es un asunto de cumplimiento, así han sobrevivido al contexto educativo. Es ahí donde hay que hacerles conscientes que están estudiando para forjar sus destinos.

Yo suelo hacer evaluaciones comunitarias donde todas y todos expongan nuestro trabajo al escrutinio público, eso les mueve a presentar lo mejor de sí y a la vez todas y todos aprendemos de las soluciones propuestas por cada quien, no faltará quienes tengan que explicar cómo lo resolvieron, convirtiéndose en “docentes” sin proponérselo. En realidad yo promuevo la **“horizontalidad”** en la relación docente-estudiante, no es a través de la pirámide del poder donde se ejerce el liderazgo, sino desde la guía hacia la construcción de los saberes.

Considero también que el docente no debe verse a sí mismo como el único “proveedor” de información, pues si se humaniza y se baja del pedestal, las y los estudiantes le miran como ser humano, de esa forma le perdonan los errores, le ven como uno más del proceso, le respetan por lo que sabe y porque les ayuda crecer, ser docente no es ser el poseedor de la verdad, es guiar a cada quien hacia su propia verdad, construida por cada actor del propio proceso, uno como docente solo planifica la intención del proceso, lo socializa, lo guía, evalúa y corrige los errores con el fin de enmendarlos y construir conocimientos que se traduzcan en las habilidades y destrezas que necesitan para desarrollarse en su vida profesional.

Yo creo en un cambio en las relaciones que motiven más al estudiante a aprender y a ser un participe más activo de su propio proceso. Un cambio es posible. Como dice el Dr. Carlos Calvo en su libro Del mapa escolar al territorio educativo: *“Les invito a disoñar –diseñando vuestros sueños- la escuela actual para que deje de ser aquella institución donde la mayoría no aprende ni es feliz”* (Calvo, 2007)

Papel del estudiante

El estudiante debería de convertirse en actor de su propio proceso educativo, ya que la Universidad es la que le educa para la vida. Al involucrarle en las prácticas se respeta sus propios proyectos, se le explica en qué consiste la técnica a aprender y que el discente desarrolle su propio diseño basado en su creatividad y que lo desarrolle en la práctica, lo que genera tantos resultados diferentes como estudiantes hay en la clase, la evaluación se realiza en clase de forma colectiva donde se exponen los trabajos ante el grupo, eso logra que ellas y ellos al exponerse, presenten lo mejor de sí, aunque esta condición no se da siempre, pues hay personas que parecieran no tener plena conciencia de su proceso, hay que recordárselos constantemente. A pesar de ello, los discentes participan de su propio proceso de forma activa y trabajan con sus propios resultados. Un detalle interesante es que después de la primera práctica de termo-grabado con “sellos de hule”, ellas y ellos solicitaron hacer nuevos sellos y una práctica más, por lo que participaron de su propio proceso de forma democrática y activa.

Papel del contexto

Para comenzar, la Unidad Académica no cuenta con las herramientas para desarrollar los proyectos del primer objetivo, razón por la cual tuve que adquirir tanto las herramientas e insumos para una técnica llamada “termograbado” como una laminadora y los insumos para una técnica denominada “estampado de acabado metálico”. Los costes de los insumos (mas no de las herramientas) se compartieron con los estudiantes, una práctica usual en las escuelas de diseño.

Además no se pudo coordinar la instalación de un software necesario para el desarrollo integral del segundo objetivo, razón por la cual se vieron los principios teóricos de la imposición pero no se pudieron realizar prácticas, lo que permite solo desarrollar una parte de la estrategia didáctica.

Las y los estudiantes como se centran más en el ordenador como instrumento de trabajo, no suelen traer consigo herramientas e insumos para trabajos manuales, por lo que generalmente hay que facilitarlos o algún estudiante que los tenga los presta a sus compañeros.

A pesar de que hubo varias limitantes a nivel de infraestructura, gracias al entusiasmo de los discentes y del docente conseguimos desarrollar los ejercicios y se lograron los objetivos.

II. Aplicación de la estrategia didáctica

La estrategia duró todo el semestre, pero no se utilizó de forma integral en todos los contenidos, por ejemplo se usó completa en los proyectos concernientes a los objetivos 1 y 3 del curso Sistemas de Reproducción 3, en los objetivos 2, 4 y 5 del mismo curso se utilizó solo la estrategia la formación de competencias. Esto debido a que para desarrollar el objetivo 2 era necesaria la instalación de un software que no se pudo conseguir para este semestre, como lo describí en el apartado anterior y el objetivo 5 del curso en cuestión sólo pretendía realizar un análisis de tipo informativo sobre las posibilidades de las aplicaciones digitales en el diseño gráfico, ya sea como oportunidad de negocios o para proyectos profesionales.

La evaluación se hace en cada proyecto donde la rúbrica se concentra en el proceso, por lo que no se castiga el error pues se considera parte del proceso, sino más bien se ayuda a mejorar. Entonces lo que se considera es la puntualidad en la entrega como si el profesor fuera el cliente, que se desarrolle apropiadamente el procedimiento y la presentación estética del trabajo, pero se da el chance de mejorarlo para la entrega final cuando termine el semestre.

Yo creo en las prácticas que emulen el mercado, pues esto es muy significativo para el estudiante, considerando que “el conocimiento emerge en contextos que le son significativos al estudiante. Por lo tanto, para comprender el aprendizaje que ha tenido lugar en un individuo debe examinarse la experiencia en su totalidad” (Bednar et al. 1991).

III. Análisis de los resultados del proceso desarrollado

Bondades

Se les desarrollan nuevas competencias que les permitan diferenciarse en el mercado laboral. Al aprender aplicaciones digitales, al mismo tiempo se hace un análisis de la proyección a futuro sobre las nuevas tendencias en tecnologías de impresión. Al construir conocimiento sobre aprovechamiento del papel, podrán bajar costos fijos de operación, por lo que podrán obtener mayores ganancias en los servicios profesionales sin dejar de ser competitivos.

Limitaciones

Básicamente las de infraestructura, como el curso era completamente nuevo, la Unidad Académica no contaba con las herramientas ni los insumos para desarrollar los ejercicios. Pero también la carga académica (1 crédito) afectó el ritmo del curso ya que en esencia no permite dejar tareas, aunque trabajamos dos proyectos de forma mixta (casa-clase).

Proyecciones de uso

Es importante destacar que los sistemas de impresión para acabados finos como estampado y termo-grabado son realizados por pocas empresas, lo que los torna exclusivos y caros, al implementarlos hacen de estos estudiantes personas con habilidades para competir contra estos pocos que tienen acaparado el mercado.

El troquel creativo tiene muchas aplicaciones en el mercado laboral para estudiantes de diseño.

Al conocer cómo aprovechar los formatos de papel logran hacer reducción de costes fijos lo que les vuelve más competitivos.

Valoración de la estrategia desde la perspectiva del docente

Yo en lo personal considero que el desarrollo de esta estrategia me ayudó mucho a la implementación de este curso, debido a que es nuevo en la Unidad Académica, que se perfilaba como un curso muy teórico a la vez que técnico, y aunque este último aspecto es propio de este curso, la formulación de la estrategia me permitió darle un giro y convertirlo en un curso práctico (como suele suceder en la Escuela de Artes Plásticas) tanto así que el nombre de la estrategia se perfila como “pragmático”, además que en el desarrollo del mismo, fui aprendiendo a replantear objetivos, evaluaciones, utilizar enfoques pedagógicos, en general, la elaboración de esta estrategia me permitió revisar y autoevaluar mi práctica docente.

Valoración de la estrategia desde la perspectiva del estudiante

Se les aplicó una encuesta con cinco posibles respuestas y se les preguntó acerca del curso basado en lo que se espera de una tendencia constructivista (a pesar de que la encuesta es de orden conductista). En ningún momento se les dijo que la encuesta era parte del curso de Didáctica. Las posibles respuestas son las siguientes:

No aplica	1: muy malo	2: malo	3: regular	4: bueno	5: muy bueno

Y las preguntas fueron estas y su respectiva calificación:

1. Tomó en cuenta el profesor sus necesidades antes de empezar el curso.

10.53% regular 26.32% bueno 63.16% muy bueno

2. Considera usted que el curso cumplió con los objetivos propuestos.

47.37% bueno 52.63% muy bueno

3. Considera usted que este curso le brindó herramientas para un mejor desempeño en el mercado laboral.

15.79% bueno 84.21% muy bueno

4. Considera usted que este curso le toma en cuenta a usted como persona, realiza los ejercicios desde su propia creatividad, o sea, permite que usted haga los ejercicios desde sus propias necesidades e ideas.

100% muy bueno

5. Considera usted que el profesor respeta sus gustos y su autonomía creativa en los proyectos.

100% muy bueno

6. Considera usted que el profesor le guía en sus proyectos de forma constante.

21.05% bueno 78.95% muy bueno

7. Es siempre el profesor accesible para usted.

17.65% bueno 82.35% muy bueno

8. El profesor le aclara sus dudas de forma razonable y/o aceptable.

5.88% bueno 94.12% muy bueno

9. Considera usted que el profesor le ayuda a mejorar sus proyectos cuando usted los presenta.

23.53% bueno 76.47% muy bueno

10. Promueve el profesor la retroalimentación grupal de los proyectos

23.53% bueno 76.47% muy bueno

Por otro lado hubo estudiantes que además escribieron retroalimentaciones adicionales aunque no se les solicitaron:

Copio textualmente:

“Muy bien planeadas las clases y se comprendieron cosas que no quedaron claras en sistemas I y II.”

“Profe le escribo este comentario porque creo que puede ayudar a mejorar el curso, ya que usted es excelente profesor, sin embargo creo, que el curso es como muy lento y duramos mucho aprendiendo algo que tal vez es muy sencillo y sirve mucho pero creo que pudimos ver más temas y proyectos, es decir el curso es muy bueno pero podría ser más enriquecedor con más procesos y más exigencia. Pero me encanta su forma de educar, me parece uno de los pocos profesores que se preocupa por el estudiante y su aprendizaje. Gracias por todo.”

“Me parece muy importante que sigan enseñando las técnicas de arte final como termograbado, estampado, etc., porque estas le dan un plus al diseño y es necesario

aprenderlas antes de salir de la U, pero considero que se puede exigir más en el curso, tampoco excederse, pero si un poquito más o tal vez más proyectos a realizar.”

Consideraciones finales

Considero que se deben mejorar las condiciones de infraestructura (compra de herramientas e instalación de software requerido por parte de la Unidad Académica) para que el curso se consolide junto con sus objetivos en la carrera de Diseño Gráfico ya que es parte integral del denominado “Nuevo Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico” de la Universidad de Costa Rica.

Por otro lado, el factor carga académica afecta el ritmo del curso ya que es un curso de solo un crédito, razón por la cual no se pueden dejar tareas, un asunto al cual están acostumbrados y acostumbradas los y las estudiantes de diseño. A pesar de eso trabajamos un par de proyectos de forma mixta (casa y clase). Estamos en revisión del nuevo plan de estudios y ese fue uno de los temas de discusión en la Cátedra.

El hecho de que se diera por primera vez, que hubiera que adquirir sobre la marcha herramientas e insumos para los proyectos y el haber tenido que formular algunos contenidos basados en un diagnóstico inicial para considerar las necesidades de los estudiantes y/o debilidades en su formación, afectó también el ritmo del curso; pero aún así me parece que la encuesta habla por sí sola, hay una gran aceptación de los y las estudiantes por el curso recibido.

Esto es parte de lo que hicimos en el curso:

Estos son troqueles de un “*brochure*” distinto a los convencionales:



Esto es termograbado con sello del hule:



Esto es estampado con sistemas digitales:



BIBLIOGRAFIA

Calvo Muñoz, Carlos (2007). Del mapa escolar al territorio educativo: Diseñando la escuela desde la educación. Editorial Nueva Mirada. Santiago, Chile.

Gutierrez Pérez, Francisco (2004). Germinando Humanidad (Pedagogía del Aprendizaje). Producción: Save the Children-Noruega. Costa Rica.

Peggy A. Ertmer y Timothy J. Newby, Performance Improvement Quarterly, 1993, 6(4), 50-72

Constructivismo (Pedagogía), Wikipedia.

http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_%28pedagog%C3%ADa%29