

.07

PROYECTO
PEDAGÓGICO
DE AULA (PPA):
UNA ESTRATEGIA
DIDÁCTICA HACIA EL
FORTALECIMIENTO DE
LAS COMPETENCIAS
DISCIPLINARES DEL
DISEÑADOR GRÁFICO,
CASO REVISTA
“LOGOS”

Autora: Marcela Natalia Arango Pinzón*

mnarango@uniboyaca.edu.co.

PROJECT TEACHING CLASSROOM
(PPA): A DIDACTIC STRATEGY TOWARDS
STRENGTHENING OF DISCIPLINARY
SKILLS GRAPHIC DESIGNER, CASE
MAGAZINE “LOGOS”

RESUMEN

Fortalecer las competencias disciplinares en programas de Diseño cada vez es más complejo, puesto que en la actualidad los estudiantes son menos conscientes de la importancia de las mismas y sus implicaciones a nivel profesional, por otra parte, la enseñanza en Diseño Gráfico ha requerido cada vez más de la generación de estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de los conceptos temáticos propios de la disciplina, fundamentales en la formación disciplinar de los estudiantes de Diseño. Partiendo de esa condición se determinó que abordar una materia y trabajar en un proyecto de aula que pudiera fortalecerse semestre tras semestre sería una estrategia que a futuro permitirá desarrollar los objetivos. Es así como la Revista "LOGOS" surge con la premisa de fortalecer las competencias disciplinares del Diseñador Gráfico desde el aula, con el apoyo de una estrategia didáctica como lo es el Proyecto Pedagógica del Aula. Esta publicación evidencia el trabajo de los estudiantes de quinto semestre del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes de la Universidad de Boyacá, que hasta el presente se encuentra desarrollando la edición número 21.

El objetivo del programa de Diseño Gráfico y el de la revista, siempre ha sido dar conocer a la comunidad académica los resultados conseguidos con los estudiantes en la asignatura de Diseño Editorial, quienes en un esfuerzo conjunto son los encargados de desarrollar la totalidad del proceso, apoyados por instituciones o empresas que aportan desde lo académico o comercial para la ejecución y financiación del mismo.

PALABRAS CLAVE

Proyecto pedagógico de aula (PPA), formación disciplinar, competencias, diseño gráfico, editorial.

ABSTRACT

Strengthen disciplinary skills in design programs is becoming more complex, since today students are less aware of the importance of them and their implications on a professional level, on the other hand, teaching in Graphic Design has required each time more than the generation of innovative teaching strategies for teaching own thematic concepts of discipline, fundamental discipline in training students Design. Based on this condition it was determined to address a subject and work in a classroom project that could strengthen semester after semester would be a strategy that will develop future goals. Thus the "LOGOS" Magazine comes with the premise of strengthening the disciplinary powers of Graphic Designer from the classroom, with the support of a teaching strategy as is the PPA. This publication demonstrates the work of students of fifth semester program of Graphic Design at the Faculty of Architecture and Fine Arts at the University of Boyacá, which at present is developing the edition number 21.

The objective of the program Graphic Design and the magazine has always been to meet the academic community the results achieved by students in the course of Editorial Design who in a joint effort are responsible for developing the entire process, supported by institutions or companies that provide academic or business from the implementation and funding for it.

KEY WORDS

Classroom pedagogical project (PPP), disciplinary training, skills, graphic design, publishing.

INTRODUCCIÓN

La Revista "LOGOS" en principio surge en el año 2005 como un ejercicio de aula, bajo la coordinación de un docente encargado del taller de diseño editorial correspondiente a quinto semestre del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. Bajo los antecedentes de éxito y acogida en su primera edición, esta comienza a ser una publicación ininterrumpida gracias a la inclusión de la misma en el syllabus de la asignatura antes mencionada. El primer grupo de estudiantes en hacer realidad este proyecto demostró que los resultados del ejercicio de aula y el desarrollo del mismo favoreció la interrelación de la teoría con la práctica para la publicación de diferentes medios impresos como revistas, periódicos y libros con parámetros de calidad. Sumado a eso los estudiantes concluyen que el desarrollo del mismo les permitió potencializar sus competencias proyectuales y de gestión de proyectos.



Es así como el proyecto :“LOGOS” Revista del programa de diseño gráfico de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes de la Universidad de Boyacá, es el resultado de la confluencia de conocimientos y competencias propias del perfil disciplinar del diseñador gráfico, con la mediación pedagógica de la estrategia Proyecto Pedagógico de Aula (PPA), en un trabajo articulado en cuatro etapas: la primera, con la recolección de referentes visuales, sustrato necesario para adelantar la segunda etapa relacionada con el reconocimiento y fortalecimiento de temáticas y competencias del desarrollo gráfico. La tercera etapa, la emisión de un diseño editorial, producto que refleja la articulación de los conceptos teórico - prácticos por parte de los estudiantes, y la cuarta etapa de divulgación, que permitiera la recordación del mismo, respondiendo así a dos de los objetivos específicos del PPA.

En consecuencia se postuló: ¿Cómo lograr que los competencias disciplinares de los estudiantes de quinto semestre se fortalezcan para mejorar los resultados en el campo del diseño editorial?

Buscar una estrategia didáctica era indispensable para motivar a los estudiantes a participar de los procesos de aprendizaje en el campo del diseño editorial. Por lo tanto, a manera de hipótesis se formuló: si una estrategia didáctica basada en la apropiación de conceptos teórico-prácticos logra mejorar las competencias de los estudiantes, estos cambiarían positivamente los resultados o productos visuales que todo proyecto de diseño gráfico y en específico de diseño editorial requiere en el medio profesional, por el hecho de aplicar correctamente los contenidos teóricos-prácticos desarrollados a través del PPA denominado “Revista LOGOS”.

REFERENTE TEÓRICO

A continuación se hace una revisión concisa de los conceptos que nutren y soportan el referente conceptual y el desarrollo del proyecto.

El PPA como estrategia didáctica y el rol del docente en el proceso

Como estrategia didáctica se utilizó la metodología del PPA. En este sentido los proyectos de aula surgen como una alternativa que posibilita la acción educativa en el aula y lo hacen de manera flexible e innovadora. “El proyecto de aula es una propuesta didáctica fundamentada en la solución de problemas, desde los procesos formativos, en el seno de la academia” (González Agudelo, 2002, pág. 1). En ese orden de ideas el docente, como guía y orientador de los estudiantes es el responsable de iniciar las acciones que permitan el correcto desarrollo



del PPA y que a partir del uso de la didáctica como estrategia articuladora motive la búsqueda y construcción de conocimiento impulsando al estudiante al encuentro de soluciones a problemáticas.

El desarrollo y logro de los PPA permiten resguardar y potencializar las competencias disciplinares del estudiante, tutor, o profesional que los aborde. Las dinámicas de este tipo de proyectos exigen que los estudiantes extiendan la formulación de un problema y de la simple consulta bibliográfica vean la necesidad de desarrollar habilidades para enfrentarse a los procesos, vivencias, búsqueda de soluciones o las metas que lleven a la solución de las situaciones problemáticas escogidas.

También hay que mencionar la importancia que tiene la incorporación del trabajo cooperativo propuesto por Johnson y Johnson, (1985) dentro de la metodología PPA, el cual se caracteriza por una estrecha relación entre los objetivos de los alumnos y la manera en que el trabajo en equipo permite lograr dichos objetivos en conjunto. (Enasco y Del Olmo, 1992).

En la revisión bibliográfica se encontró que tanto González como Johnson coinciden en que esta propuesta didáctica, hace énfasis en la participación del docente y de los estudiantes. El PPA es una actividad compleja que propone situaciones problémicas y los aprendizajes que surgen de él son abordados por los estudiantes ya no de manera aislada, sino como una herramienta para comprender e interactuar con el medio que los rodea de manera vivencial y no referencial. "En tal sentido, el enfrentamiento de un proyecto aporta en el desarrollo de un pensamiento metódico complejo, a través del cual se requiere de la anticipación a situaciones variadas, y al enfrentamiento de las mismas sin vacilación que proviene de las interacciones de los distintos elementos intervinientes" (Leroy, 1993).

Por otro lado, para abordar el concepto de competencias era importante enmarcarlo en la razón de ser del proyecto: El fortalecimiento de las mismas en el saber disciplinar del profesional de Diseño Gráfico.

Restrepo Gómez define a las competencias como "tipo de investigación que se hace entre docentes y estudiantes en el proceso de desarrollo del currículo de un programa y es propio de la dinámica de la relación entre el conocimiento que debe existir en todos los procesos académicos tanto en el aprendizaje, por parte de los alumnos, como en la renovación de la práctica pedagógica por parte de los docentes".



Los PPA requieren no solo del acompañamiento de los docentes, sino del propio interés que este tenga en la transformación de su propia acción pedagógica y cómo orienta un camino metodológico que lo lleve en la búsqueda o construcción de conocimientos.

En cuanto al desarrollo de los objetivos era indispensable no desligar la información encontrada en la revisión bibliográfica y la metodología del PPA adaptada al proyecto sin perder la naturaleza del mismo:

CONTEXUALIZACIÓN	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
Identificación del problema, objetos, objetivos y conocimiento (estado del arte)	Método, grupo (a quien va dirigido el proyecto y con quien se trabajará el proyecto) y medios (recursos, herramientas, de análisis e instrumentos)	Valoración cualitativa o cuantitativa del cumplimiento de los objetivos, presentación de resultados y de la propuesta y su socialización.

Tabla 1. Definiciones

METODOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA

El PPA “Revista LOGOS”, se orientó hacia la investigación cualitativa, identificando la naturaleza de las realidades, su estructura, su comportamiento y manifestaciones. (Miguel Martínez Míguez. 1986, pág. 28). Con un enfoque hermenéutico, que lleva implícito la interpretación, en tanto “trata de observar algo y darle significado”, considerando que se fundamenta en la comprensión o interpretación de hechos y fenómenos como método de investigación.

A partir de la coordinación del presente proyecto y desde la concepción pedagógica de darle sentido al ejercicio docente dentro del contexto académico, se presentan los resultados de la experiencia desarrollada durante los dos últimos años.

RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA

La implementación de la estrategia didáctica, requirió de la selección del caso de estudio a partir de la iniciativa del docente como observador del problema. El proyecto Revista “LOGOS”, propuesto para el desarrollo de las competencias teórico-prácticas en el campo de diseño editorial con estudiantes de quinto semestre del programa de Diseño Gráfico, se implementó durante tres semestres consecutivos en pro de avanzar hacia conceptualización de la revista.

El taller se estructuró de manera que la temática diseño de revistas fuese el último asunto en ser intervenido a fin de que los estudiantes se apropiaran de los conceptos teóricos hasta ese punto y de ahí en adelante fuesen ellos los artífices de su propio conocimiento, todo gracias al ejercicio proyectual de diseñar una pieza gráfica frente al tema de estudio de cada edición y la aplicación de elementos entre los que se encuentran el mensaje visual, las técnicas de representación, los términos y las habilidades propias para comunicar las ideas a través del diseño de un producto editorial.

De esta manera, el caso de estudio contó con un grupo de estudiantes de la asignatura de Diseño Editorial entre los semestres 2014-10 y 2015-10 quienes participaron activamente en el desarrollo de las últimas tres ediciones de dicha publicación.

Al principio se requirió de un ejercicio de discusión para definir el tema de estudio y la generación de un espacio de diálogo en donde el docente realimenta la experiencia como mecanismo para minimizar posibles dificultades en el desarrollo de la próxima edición. El taller se realizó en jornadas de 6 horas semanales (2 de tutoría y 4 de trabajo independiente). Con el registro, análisis y evaluación de todas las actividades relacionadas con el proceso de elección, se continuó el proceso de elección que se refleja en los resultados y avances significativos en desarrollo, proyección y gestión del proyecto de forma individual y grupal.

A continuación se muestra un acercamiento a dicho proceso:



Figura 1. Estructura adaptada PPA (Revista LOGOS), tomado por: la autora, 2015

Identificar las didácticas y metodologías existentes propias en procesos de enseñanza - aprendizaje por proyectos y el desarrollo de competencias a través de las mismas, permitiendo aportar a la fundamentación conceptual del mismo proyecto y a una correcta articulación de la metodología de proyectos de aula con el desarrollo de competencias disciplinares en los estudiantes de diseño gráfico.



Figura 2. Últimas portadas Revista LOGOS en donde se evidencia el concepto de cada edición, tomado por: la autora, 2015.



Figura 3. Edición, tiempos y producción, fotografía trabajo en aula y revisión de propuesta, tomado por: la autora, 2015.

Desarrollar y divulgar una herramienta didáctica como el PPA ha permitido evidenciar resultados en diferentes estamentos académicos, no solo a nivel local sino también internacional y se han fortalecido los lazos académicos, comerciales y de amistad con otras instituciones.



Figura 4. Gestión y Divulgación a través de la página web institucional, redes y dominio propio. <http://revistalogos.co/>, tomado por: la autora, 2015.





Figura 5. Resultado edición 19, Resultado del trabajo en conjunto con la Universidad Centro de Estudios Cortázar, Guanajuato, México, tomado por: la autora, 2015.



No se puede dejar de lado el logro obtenido en el fortalecimiento de los saberes disciplinares de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad, hacia un nivel competente en el área editorial, sino además el liderazgo como actores principales para el abordaje integral de la problemática, con fundamento en las conceptualizaciones propias de la disciplina.

Objetivos

Implementar una estrategia didáctica basada en la metodología del PPA, que involucre los contenidos teórico-prácticos del campo del diseño editorial y que fortalezcan las competencias disciplinares de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá.

Objetivos Específicos

- Identificar las didácticas y metodologías existentes propias en procesos de enseñanza - aprendizaje por proyectos y el desarrollo de competencias a través de las mismas.
- Aportar con la fundamentación conceptual a la articulación de la metodología de proyectos de aula con el desarrollo de competencias disciplinares.
- Implementar y divulgar resultados del PPA y evidenciar resultados en diferentes estamentos académicos.

CONCLUSIONES

Los proyectos de aula como estrategia didáctica, son sin duda experiencias significativas que buscan a partir de la formulación de un problema, una pregunta, una propuesta, indagar y revisar situaciones problemáticas para proponer posibles soluciones, bien sea en la búsqueda de un nuevo conocimiento o para ampliar uno ya existente.

Esta estrategia didáctica, más que la trasmisión de conocimiento, promueve actitudes, nuevas formas de pensar e interactuar con los demás a través de la resolución de problemáticas que a futuro serán parte del quehacer disciplinario del Diseñador Gráfico. Pero ningún ejercicio es posible si no existe la motivación por parte de los actores que confluyen en dicho proceso.

Por esto, el éxito de la revista radica en la apropiación que hacen los estudiantes desde la asignatura de Diseño Editorial y como se proyectan fuera de la institución. Sumado al hecho de ser un trabajo que desde el año 2005, bajo la coordinación de un grupo de docentes a cargo de dicha asignatura ha logrado desarrollar con éxito 20 ediciones ininterrumpidas de aproximadamente quinientos ejemplares cada semestre, circunstancia que sin duda ha implicado múltiples tareas entre las que se destacan el diseño, edición, producción, gestión, divulgación y trabajo en equipo, de un proyecto que hoy por hoy ha alcanzado no solo un impacto local, nacional e internacional, sino que ha estrechado lazos académicos y de amistad con otras instituciones que reconocen en esta experiencia un precedente en el diseño de revistas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agudelo, A., & Flores, H. (2001). *El proyecto pedagógico de aula y la unidad de clase. La planificación didáctica en el contexto de La Reforma Educativa del Nivel de Educación Básica*. Caracas: Panapo.

Bustamante, G., & Zamudio, G. B. (2002). *El concepto de competencia: una mirada interdisciplinar* (Vol. 3): Sociedad Colombiana de Pedagogía.

Cerda Gutiérrez, H. (2003). La Pedagogía de proyectos: algo más que una estrategia. *Magisterio. Educación y Pedagogía*, 2: 23-26.

Chaparro Susa, C. I. (2003). Proyectos de Aula Vs. Homogenización. *Magisterio. Educación y Pedagogía*, 2: 34-36.



- Enesco Arana, I., & Del Olmo, C. (1992). *El trabajo en equipo en primaria, aprendiendo con iguales*: España: Alhambra.
- González, E. M. (2001). El proyecto de aula o acerca de la formación en investigación. *Revista Universidad de Medellín*, 73, 124-132.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1985). Motivational processes in cooperative, competitive, and individualistic learning situations. *Research on motivation in education*, 2, 249-286.
- Jurado, F., & Torrado, M. (2000). *Hacia una cultura de la evaluación para el siglo XXI*. Taller sobre evaluación de las competencias básicas, Bogotá, Secretaría de Educación: Universidad Nacional de Colombia.
- Leroy-Boussion, A. (1971). Maturité mentale et apprentissage de la lecture. *Enfance*, 24(3), 153-208.
- Martínez, M. (1998). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*: Bogotá: Círculo de lectura alternativa.
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos Curriculares Lengua Castellana: Magisterio Santafé de Bogotá.
- Palomino, W. (2002). Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Recuperado el 12 de septiembre de 2016 de: <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- Restrepo, A. (2003). *Fundamentos de Medicina, Enfermedades Infecciosas* (6a. ed.) Medellín, Colombia: Corporación para investigaciones biológicas.
- Torrado P, M. C. (1998). *De la evaluación de aptitudes a la evaluación de competencias: aportes desde la psicología a la reconceptualización del examen de Estado*. Serie de Investigación y Evaluación educativa. Bogotá, Colombia: Icfes.