



Título del Trabajo:

«Una propuesta de entorno 2.0 desde y para la proyectualidad»

(Tesina de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual -FADU, Universidad Nacional del Litoral- a cargo de BOSCAROL, Josefina y RUAIMI, Nabila. Noviembre 2012)

Eje de Trabajo para el que se propone:

¿Cómo seleccionar, diseñar y desarrollar un ambiente educativo con tecnologías digitales?

Tipo de Trabajo: Informe de Investigación

Palabras clave:

Educación - Diseño de la Comunicación Visual - Entornos virtuales de aprendizaje -
Construcción conjunta de conocimientos - Enseñanza de las disciplinas proyectuales.

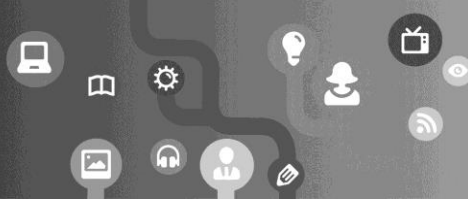
Resumen

El presente estudio desarrolla un análisis de los entornos virtuales de aprendizaje y el modo en que estos dispositivos se relacionan con la problemática específica de las disciplinas proyectuales; en torno a tres variables de indagación: la educación, las NTIC y el diseño de la comunicación visual.

De este modo, nos propusimos como objetivos: diseñar un entorno 2.0 *desde y para la proyectualidad*, que involucre las problemáticas de las disciplinas proyectuales, como así también que promueva la construcción conjunta de los conocimientos que conlleva un papel más activo por parte de los estudiantes.

Se elaboró un análisis comparado de experiencias educativas virtuales, que nos permitió realizar un primer diagnóstico respecto de las variables y rasgos comunes que las plataformas proveen como recurso para la enseñanza, y la vinculación de estos recursos a la problemática de la proyectualidad. Lo que nos permitió, como punto de gran importancia, detectar una ausencia de espacios inherentes a las dinámicas del proyecto, que contemplen la particularidad de las disciplinas proyectuales.

Finalmente, la investigación aborda una propuesta de entorno 2.0, de la cual concluimos que nuestro gran hallazgo, es poder pensar un espacio específico para las disciplinas proyectuales,



propiciando estas instancias desde el medio virtual, como así también poner en evidencia y visualizar el metaproceso realizado por los estudiantes.

The following research describes an analysis of virtual and learning environments and how these devices are related to the projective disciplines issues; around three variables of inquiry: education, new ICT and visual communication design.

Therefore, we defined as main objectives to: design a 2.0 environment from and for project planning, involving the projective disciplines issues, and promote the collective construction of knowledge that takes a more active role in students.

In addition, we made a comparative analysis of virtual learning experiences, which lead us to a first diagnosis in the variables and common features that platforms provide as a resource for teaching, and linking these resources to the project development issues. This is a main point in our research because it helped us to detect a lack of space related to the dynamics of the project, taking into account the singular character of the design disciplines.

Finally, the research works with a 2.0 project environment, leading us to conclude that the key finding is the possibility of thinking in a space for projective disciplines, supported by virtual environments, as well as expose and display the metaprocess made by students.

Objetivos

Objetivo generales:

- Diseñar un entorno 2.0 desde y para la proyectualidad
- Potenciar las posibilidades de autoconstrucción del conocimiento y trabajo colaborativo, en una propuesta centrada en el sujeto del aprendizaje.
- Promover la participación activa por parte de los estudiantes.
- Mantener una línea (marca) institucional

Objetivos particulares:

- Incorporar aplicaciones y herramientas específicas para la modalidad didáctica del taller, propiciando posibilidades de acción inherentes del proceso y metaproceso de diseño.
- Aplicar los principios de la Web 2.0: usuario como prosumidor, ambientes democráticos, colaborativos e Intercreatividad.
- Diseñar espacios para el intercambio sobre temáticas de interés académico y actualización en su especialidad.

- Conservar las pautas de diseño institucional utilizados en la FADU-UNL, desarrollando y adaptando elementos de identidad específicos para este nuevo espacio.

Metodología de trabajo:

- Primera etapa: Trabajo en torno a los campos disciplinares que atraviesan nuestra investigación, abordando perspectivas teóricas que nos acercan a las tres dimensiones constitutivas de la problemática: la educación, las NTIC y el diseño de la comunicación visual.
- Segunda etapa: Análisis y comparación de experiencias educativas virtuales (Entorno Virtual Universidad Nacional del Litoral, Entorno Virtual Universidad Virtual de Quilmes)
- Tercera etapa: Desarrollo de proyecto. Etapa propositiva.

Desarrollo

«(...) las disciplinas que involucran procesos creativos en la producción de objetos, donde el uso de la tecnología digital, en conjunto con la manipulación de imágenes y sonido, modifica sustancialmente el pensamiento sobre el objeto de diseño a la vez establece otro tipo de relación con las fuentes de los conceptos que generan la forma, dando lugar a nuevos ambientes digitales de operación que incorporan la virtualidad en el mundo de lo físico »
(Giordano y otros, 2010:6).

Los grandes avances tecnológicos que se producen vertiginosamente impactan en la vida de los seres humanos a tal punto que logran reconfigurar los modos de ver y pensar, con especial repercusión en el campo de la educación.

«Frente a ello, las universidades enfrentan retos sin precedentes: aportar a un desarrollo económico-social basado en conocimientos y en la revolución de la información y la comunicación. La necesidad de aprendizaje continuo, las nuevas tecnologías y las propuestas a distancia han relativizado la dimensión espacio-tiempo, extendiendo las fronteras tradicionales de la Educación Superior» (Plan de Desarrollo Institucional 2010-2019 UNL, 2010:7).

De esta manera, la Universidad Nacional del Litoral en el Plan de Desarrollo Institucional (2010-2019), resalta el papel de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) entre sus misiones y objetivos para la próxima década. Burbules y Callister (2006) concluyen que: «Las nuevas tecnologías se tornarán –ya lo han hecho- indispensables para la práctica de enseñanza» (Burbules y Callister, 2006).

En concordancia con estas propuestas, la Universidad incorpora el Entorno Virtual UNL, una plataforma que complementa la enseñanza presencial, espacio común para todas las carreras y facultades de esta casa de estudios, soportada sobre un sistema de circulación libre (Moodle).

«Sabemos que la enseñanza es difícilmente predecible, desarrollada en contextos siempre singulares se ve favorecida su indeterminación. Por otra parte, no nos estamos imaginando un camino pleno de artefactos. Estamos intentando integrar en la vida educativa los medios que el alumno maneja por su cuenta e integrarlos en un proceso en el que el currículum le otorgue nuevos sentidos y vitalidades. Pensamos que potencie los proyectos en los que la información y la comunicación son cruciales. Intentamos que los estudiantes tengan compañeros de clases de otros sitios que enseñen a aprender en ese espacio en el que todos somos distintos y, a la vez, todos somos iguales» (Edith Litwin, *De camino, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza*)¹.

Estos espacios que brinda la UNL, mirados desde la perspectiva de la problemática del campo específico de la enseñanza en Diseño en Comunicación Visual, fueron el punto de partida para los interrogantes de nuestra investigación: *¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del entorno virtual UNL en relación a la estrategia comunicacional y de diseño? ¿Cómo se vinculan estos recursos a la problemática de la proyectualidad?*

Estos interrogantes guiaron el recorrido de nuestra investigación, configurándose en tres etapas. En la primera de ellas, trabajamos en torno a los campos disciplinares que atraviesan nuestra investigación, abordando perspectivas teóricas que nos acercan a las tres dimensiones constitutivas de la problemática: la educación, las NTIC y el diseño de la comunicación visual.

En este sentido, la configuración de los nuevos escenarios actuales, la relación tecnología y educación, el desarrollo de las denominadas comunidades virtuales, el aprendizaje en línea, el modelo constructivista del aprendizaje, los nuevos roles, el ciberespacio, la web 2.0, el diseño de interfases digitales, la inteligencia colectiva y la intercreatividad; se constituyeron en las variables de indagación de esta primera instancia.

En una segunda etapa se realiza una comparación de experiencias educativas virtuales. Por un lado, analizamos un entorno que complementa la enseñanza presencial, y por otro, un entorno de aprendizaje de modalidad virtual.

El primero, corresponde al Entorno Virtual UNL, objeto de análisis principal de esta investigación y el segundo refiere a la experiencia realizada en la Universidad Virtual de

¹ <http://www.litwin.com.ar/site/Articulos.asp>

Quilmes (UVQ), que constituye un referente valioso por su trayectoria y amplio desarrollo en el ámbito de la educación virtual.

El abordaje de estas experiencias se realiza desde las categorías teóricas propuestas por Gutiérrez Martín en *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas* (2003), quien plantea cinco dimensiones para la evaluación de la comunicación en las aplicaciones multimedia: técnica, estética, interactiva, didáctica e ideológica.

Desde aquí, se analizan fortalezas y debilidades de ambas propuestas en relación a: posibilidades técnicas, conectividad, usabilidad, posibles rutas de navegación, diseño de la interfaz, manejo de códigos visuales, señalización del portal, tipos de interacción, herramientas de uso educativo que utiliza, modelo de entornos, etc.

Este análisis comparado nos permite realizar un primer diagnóstico respecto de las variables y rasgos comunes que las plataformas proveen como recurso para la enseñanza. Posteriormente entra en juego nuestro disparador principal; cómo se vinculan estos recursos a la problemática de la proyectualidad.

Es así que nos introducimos en las dimensiones que hacen al proyecto entendido como dispositivo metodológico (Bossero y otros, 2008:14) y a la praxis en diseño como consecuencia del pensamiento proyectual, en un proceso caracterizado por la reflexión en la acción: «*la reflexión en la acción dá lugar a una situación experimental: comprobar y modificar mientras se está actuando*» (Donald Schön, 1998 en Bossero y otros, 2008:30).

Este especial modo de observar, reflexionar o actuar propios del campo de la proyectualidad, nos sitúa frente a requerimientos y necesidades específicas que son el tema central de esta investigación.

Desde esta perspectiva nos acercamos al tercer momento –la etapa propositiva- desarrollando una propuesta que recupera el enfoque planteado en la primer etapa y las conclusiones obtenidas de las experiencias analizadas, inmersos en la problemática de la proyectualidad.

Se piensa entonces, en un espacio virtual que provea posibilidades de acción convergentes con las experiencias que se realizan en el taller; resignificando y amplificando este entorno de aprendizaje presencial.

En este sentido, la proliferación de los recursos y aplicaciones que provee la web 2.0, se constituye en una posibilidad de materializar los procesos y metaprosesos del campo de la enseñanza del proyecto, ampliando las posibilidades de auto construcción del conocimiento y trabajo colaborativo, en una propuesta centrada en el sujeto del aprendizaje.

Conclusiones

Actualmente, los avances continuos de las nuevas tecnologías nos permiten pensar y construir ambientes cada vez más flexibles y diversos. Estos potenciales dan lugar para que se comiencen a idear nuevas formas de utilizar el espacio virtual.

Sin embargo, detectamos una gran ausencia de espacios inherentes a las disciplinas proyectuales, no contempladas en sus particularidades. Desde aquí, se comenzaron a imaginar nuevos ambientes que incorporen las dimensiones propias del proyecto en tanto «(...) *devenir procesual que se extiende desde la enunciación misma del problema y la emergencia de las primeras imágenes, verbalizaciones o gestos, al resultado material definitivo*» (Bossiero y otros, 2008:20)

Desde esta perspectiva, podemos señalar que la propuesta de un entorno 2.0 se elaboró «desde y para» la proyectualidad; reconociendo las tareas propias de este hacer: planificar y prefigurar producciones de forma metódica antes de proceder a la realización efectiva de las mismas, controlando y optimizando previamente los resultados de estas operaciones. Así, son las acciones de imaginar, representar y comunicar las que están contempladas como sustanciales en este entorno.

De esta manera, dichas acciones propiciadas por las tecnologías fomentan el intercambio colectivo, que conlleva la generación y distribución del conocimiento por los ambientes virtuales. El trabajo en conjunto no supone una idea novedosa, sino el hecho de que pueda ampliarse el espectro de actores y opiniones por medio de las NTIC, que conduzcan a producciones más enriquecedoras.

«*Deberíamos ser capaces no sólo de encontrar cualquier tipo de documento en la Web, sino también de crear cualquier clase de documento fácilmente. Deberíamos no sólo poder interactuar con otras personas, sino crear con otras personas. La intercreatividad es el proceso de hacer cosas o resolver problemas juntos*» (Berners- Lee en Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007: 45).

Además, desde nuestra posición de estudiantes de la FADU-UNL, construimos un espacio pensado desde la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual y para las disciplinas proyectuales, propiciando en su interior distintas dinámicas que acentúen y jerarquicen el espacio de la operación proyectual como eje vertebrador de las carreras vinculadas al diseño.

De este modo, estas nuevas experiencias surgen y se llevan a cabo dentro del campo específico del diseño, pero también se deja abierto el camino para puedan transferirse a otras áreas de la educación que hagan uso de las tecnologías.

Nuestro gran hallazgo, es poder pensar un entorno que involucre a las disciplinas proyectuales, propiciando las instancias de proyectualidad desde el medio virtual, como así también poner en evidencia y visualizar el metaproceso realizado por los estudiantes.

«Un proyecto es la forma más compleja de actividad espiritual. Un proyecto es a la vez analítico y sintético, puntual y general, concreto y principal. Se atiende a la cosa y cumple exigencias, se basa en hechos y abre al pensamiento nuevos espacios. Atiende pormenores y abre perspectivas. Tantea y descubre territorios de posibilidades.

[...] Proyectar es generar mundo. El proyecto nace allí donde se produce el encuentro de teoría y praxis. En tal encuentro, ninguna de las dos se anula. Ambas encuentran su despliegue.»

(Aicher. El mundo como Proyecto, 2007:180)

El objeto de esta investigación, es determinar las pautas y premisas para el desarrollo de estos espacios, pensados hoy como complementarios, siendo tema de otra investigación su desarrollo e implementación.

Si bien nuestro proyecto presenta el diseño de objetos u ideas desde un editor de gráficos bidimensionales, la lógica de la matriz está pensada para que puedan incorporarse otro tipo de editores, como ser multimedia, modelado 3D, etc.

Este es nuestro pequeño aporte para la carrera, dejando las puertas abiertas para futuras investigaciones.



Anexo:

Tesina de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual: «*Una propuesta de entorno 2.0 desde y para la proyectualidad*»

Bibliografía

Bonsiepe, Gui. Del Objeto a la interfase (1998). Ediciones Infinito, Buenos Aires.

Bossero, Víctor; Frigerio, Carmen; Peñalva, Sergio; Rodio, Stella; Souto, Raúl. La enseñanza de lo proyectual. Una didáctica centrada en el sujeto (2008). Universidad de Buenos Aires. Nobuko.

Brünner, José Joaquín. Educación e Internet ¿La próxima revolución? (2004). Breviarios, Fondo de Cultura Económica, Santiago.

Burbules, Nicholas C.; Callister, Thomas A. Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información (2001). Ediciones Granica, España.

Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food (2007). Grup de Recerca d'Interantions Digital, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona/México DF.

Coll, César; Monereo, Carles. Psicología del Aprendizaje virtual (2011). Ediciones Morata. Madrid.

Duart, Josep M.; Sangrà, Albert. Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior (2000). Aprender en la virtualidad. Barcelona. Gedisa.

Giordano, Rubén; Osella, Mónica; Lauría, Sara; Pieragostini, Patricia. La enseñanza del Arte y el Diseño en entornos de innovación pedagógica (2010). Ediciones LIDEM. Universidad Nacional del Litoral.

Giordano, Rubén; Pieragostini, Patricia. La didáctica del taller de proyecto (2004). Universidad Nacional del Litoral.

Gutiérrez Martín, Alfonso. Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas (2003). Editorial Gedisa. Barcelona.

Levis, Diego. Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (2004). Artículo publicado en Signo y Pensamiento Nº 44, Universidad Javeriana, Bogotá.



Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación (2006). Ediciones Paidós Comunicación, Buenos Aires.

Mazzeo, Cecilia; Romano, Ana M. La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior (2007). Nobuko. Buenos Aires.

McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin. El medio es el masaje (1967). Ediciones Paidós, Barcelona.

Montagu, Arturo; Pimentel, Diego; Groisman, Martin. Cultura digital, comunicación y sociedad (2004). Ed. Paidós, Buenos Aires.

Moreno Muñoz, Antonio. Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia (2000). Ediciones Paidós, Barcelona.

Norman, Donald A. La psicología de los objetos cotidianos (1990). Editorial Nerea, Madrid.

Piscitelli, Alejandro. 1@1 Derivas en la educación digital (2010). Editorial Santillana S.A. Buenos Aires.

Piscitelli, Alejandro; Adaime, Iván; Binder, Inés. El proyecto facebook y la posmodernidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje (2010). Editorial Santillana, Buenos Aires.

Pons, Juan de Pablos. Algunas reflexiones sobre las tecnologías digitales y su impacto social y educativo (2008). Universidad de Sevilla.

Rodriguez Illera, José L. El aprendizaje virtual. Enseñar y aprender en la era digital (2004). Ediciones Homo Sapiens.

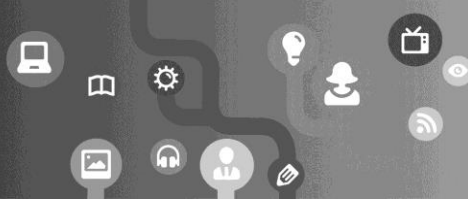
Royo, Javier. Diseño Digital (2004). Ediciones Paidós, Barcelona.

Silva, Marcos. Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line (2005). Editorial Gedisa. España.

Bibliografía digital

Baggetun, Rune. Prácticas emergentes en la Web y nuevas oportunidades educativas (2006). Revista TELOS. España. <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/>

Hassan, Yusef; Fernández, Francisco y Lazza, Ghzala. Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información (2004). En Hipertext.net N° 2. <http://www.hipertext.net>



Hipertexto <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

Horton, Sarah y Lynch, Patrick J. <http://webstyleguide.com>

Nielsen, J. Usability 101. Alertbox: Current Issues in web usability (2003).

<http://useit.com/alertbox/20030825.html>

O'Reilly, Tim. What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (2005). En <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Versión en español:

http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146

Prensky, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants (2001).

[http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-](http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf)

[%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf)

Web Content Accessibility Guidelines 2.0 (2008), World Wide Web Consortium

<http://www.w3.org/WAI/GL/WCAG20/>.

Tesinas de Graduación

Gomez, Cecilia; Traverso, Ma. Cecilia. Intervenciones de Diseño que determinaron el fenómeno de las Redes Sociales de Internet y su posterior aplicación y adaptación para la creación de una Red Social Universitaria FADU- UNL (2010). Biblioteca Centralizada UNL.

Tonero, Valeria. Entornos Virtuales Educativos: Aportes del diseño de la comunicación visual. Caso UNL Virtual (2011). Biblioteca Centralizada UNL.

Vogel, Lisandro. La gestión del conocimiento en la educación superior: El caso Web 2.0 en Taller Introdutorio FADU - UNL (2011). Biblioteca Centralizada UNL.