

**Título**

“Buscando el Equilibrio” Enseñanza Virtual de Diseño Gráfico

**Autor**

Carmen García Rotger

Coordinadora Diseño Gráfico. Facultad de Arte  
Pontificia Universidad Católica del Perú  
Perú

En los últimos años la tecnología ha evolucionado considerablemente, sobre todo las nuevas tecnologías de la información NTIC. Mi interés es aplicar el desarrollo de e-learning y b-learning a la formación de diseñadores gráficos, para lo cual es necesario explorar tres líneas de investigación: la didáctica del Diseño Gráfico, la relación entre Arte y Tecnología, la Educación Virtual.

Entonces, ¿Es necesario haber tenido la experiencia de llevar clases virtuales para dictar un curso en línea?; ¿Hay profesores que temen perder el control, dinámica y efectividad de su curso?; ¿Se empaquetarán los cursos y se necesitarán menos profesores?

Es una realidad que hoy en día se cuestione o se afirme que la virtualidad en la enseñanza implica el menor esfuerzo, sin embargo como en toda actividad humana, hay buenos y malos logros. Si el curso está mal diseñado, los docentes mal capacitados, plataforma tecnológica poco apropiada, el alumno se perderá y no aprenderá el curso.

De hecho el diseño del curso requiere mucho detalle y trabajo en equipo, el docente o docentes necesitarán trabajar de la mano con especialista de plataforma técnica y coordinar viabilidad y manejo de herramientas virtuales. La experiencia está a favor, sin embargo siempre habrá un punto de partida, además de encontrar guía y apoyo en otros componentes del equipo.

Cada año aparecen nuevos conceptos, tratados, tecnologías y un programa serio necesitará más y mejores profesores que rediseñen o actualicen los cursos y además puedan desarrollar un seguimiento efectivo del mismo.

Se cuenta en la enseñanza b- learning o semipresencial con la ventaja que para la generación de los conocimientos y el desarrollo de las competencias profesionales del diseñador gráfico, un rol importante lo cumple el aprendizaje asistido por las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC).

Para ilustrar este aspecto, observemos el aprendizaje del diseño de Identidad Corporativa, que incluye etapas de investigación y conceptualización.

Los estudiantes de un curso – taller de Diseño de Identidad Corporativa deben desarrollar investigaciones en varios niveles (análisis de mercado, de los factores de comunicación implicados, de códigos, referentes y medios), procesar la información y desarrollar la propuesta visual, la cual será evaluada en función de su funcionalidad y rentabilidad. La actividad de investigación es importante para el desarrollo de una buena comunicación visual, y el trabajo de los alumnos no puede sustentarse en la intuición. Lo que se busca es que integren los dos espacios de formación, teórico y práctico. Para cumplir con este propósito, la educación virtual cuenta con recursos, estrategias y fundamentos didácticos.

La investigación y el procesamiento de los datos puede desarrollarse de manera virtual, aprovechando las posibilidades de navegación e interacción del sistema virtual, tanto para buscar datos como para el trabajo colaborativo entre los participantes. Se fomenta de este modo una actitud y un procedimiento profesional, superando la eventual ausencia de independencia y creando las condiciones para un trabajo autónomo, con habilidades investigativas y de comunicación colaborativa. Esto significa mejorar la formación del estudiante, profundizando la autogestión del aprendizaje.

Resulta entonces importante planificar y desarrollar modelos de aprendizaje para el alumnado que incluyan la educación virtual, reformulando el papel y práctica pedagógica del docente, cambiando las formas de organización del tiempo y el espacio de las clases, cambiando las modalidades y estrategias de tutoría, etc.

Los aspectos que fundamentan el uso de NTIC conducen a una construcción didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el estudiante. Flexibilizan la enseñanza y dan mejores posibilidades de uso del tiempo, de materiales en consulta y de presentaciones, sin perder el contacto real con los estudiantes sino, todo lo contrario, diversificando las líneas de contacto.

Un aprendizaje semipresencial se justifica porque se trata de un aprendizaje combinado, que alterna dos o más estrategias de enseñanza, integradas de manera racional; reúne actividades presenciales y actividades en línea (que requieren de un mayor esfuerzo de organización por parte de los docentes); es un aprendizaje colaborativo, que planea actividades cooperativas en la dimensión virtual o presencial.

Desarrolla la responsabilidad individual dentro del grupo, la interdependencia positiva entre los miembros del grupo para lograr la meta común, las habilidades de colaboración (trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos), la interacción promotora (los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje), el proceso de grupo (la reflexión periódica sobre su funcionamiento) para efectuar los cambios necesarios para incrementar su efectividad (auto evaluación y coevaluación). Para sustentar la construcción semipresencial o virtual de módulos de formación en diseño gráfico,

es importante revisar proyectos como aquéllos de la Universidad Nacional de Educación a Distancia de España (UNED) y la Tele- Université a distance – teaching de la University of Québec, ambas fundadas en 1972; de la Open University en la India, fundada en 1982, de la Università a Distanza (CUD), de Italia, fundada en 1984 o de la Universidad Virtual del Sistema Tecnológico de Monterrey, de México, fundada en 1995.

Actualmente, hay un gran número de Universidades que incluyen entre sus objetivos la enseñanza a distancia en Australia, Estados Unidos y Latinoamérica.

En síntesis, los cursos semipresenciales pueden desarrollar en los alumnos autonomía, organización, investigación y colaboración. El e-learning está en la búsqueda de un equilibrio que asegure que la virtualidad comulgue con los alumnos y profesores.