

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEL ESPACIO DG 2018

AQUINO, Damián E.; ESTÉVEZ, Fernando G.
demian.aq@gmail.com; fergear@hotmail.com

Auxiliar de Primera en Taller de Diseño Gráfico I y Tipografía I - Diseño Gráfico - FAU - UNNE.
Auxiliar de Primera en Taller de Diseño Gráfico I, Morfología I y II - Diseño Gráfico - FAU – UNNE.

DIMENSIÓN: Docencia

RESUMEN

La presente ponencia pretende compartir las experiencias obtenidas en las actividades desarrolladas en el curso del ingresante denominado Espacio DG 2018. La propuesta pedagógica presenta año tras año ejes organizadores que propician el desarrollo de aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales para comenzar a transitar la universidad y lograr las primeras nociones acerca de la carrera de Diseño Gráfico. En esta edición, se mantuvieron dos ejes enfocados en la presentación de la universidad como institución y en las materias del primer ciclo, incorporando y profundizando en un tercero que atendió al ejercicio de la profesión del diseñador gráfico, realizando paneles con profesionales y estudiantes avanzados que compartieron sus conocimientos y experiencias con los ingresantes.

PALABRAS CLAVE: Ingresantes – Ejes organizadores – Propuesta pedagógica.

Objetivos: Los objetivos del Espacio DG 2018 son:

- Que los alumnos ingresantes realicen un tránsito ameno entre la escuela secundaria y la universidad.
- Que puedan desarrollar las primeras representaciones de la profesión y de la carrera.
- Que los estudiantes vivencien y comprendan aspectos esenciales de la disciplina.
- Que desarrollen competencias básicas útiles para el desarrollo en el ámbito académico.
- Que el ingresante obtenga un panorama amplio de la vida universitaria para evitar la deserción temprana.

Introducción: El curso del ingresante “Espacio DG” es el ámbito que permite al ingresante de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional del Nordeste conocer aspectos relacionados con el funcionamiento del sistema universitario en general y de la carrera en particular; haciendo foco principal en actividades de ambientación, relevamiento de conocimientos previos y visualización de habilidades, valores y actitudes. Se desarrollan contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con el objetivo de integrar, optimizar y potenciar las competencias que los ingresantes han adquirido durante su escolarización previa.

El mismo es de carácter obligatorio pero no eliminatorio, con proyectos de seguimiento y equiparación de aprendizajes. La edición 2018 se realizó desde el 19 de febrero al 9 de marzo, de lunes a viernes de 8:00 a 13:00 hs.

El proyecto fue coordinado por el Director de Carrera Arq. Sergio Portel, la coordinadora académica Arq. María Bernabela Pelli y los tutores coordinadores DG. Damián Aquino y DG. Fernando Estévez.

Los recursos humanos con los que contó el Espacio DG 2018 fue con 11 docentes tutores incluidos los tutores coordinadores¹ y 15 tutores pares conformado por alumnos avanzados que acompañaban a generar un clima de camaradería.

Desde años anteriores, el proyecto presentaba tres fases: una de ambientación y contenido institucional, donde se construyen nociones básicas de la universidad y organización académica; otra de presentación y articulación de las materias del primer ciclo de la carrera; y una final de conclusiones, generando el cierre del ciclo. Para el 2018, se contempló como oportunidad de mejora fortalecer, desde el primer momento que el ingresante toma contacto con la carrera, la visualización del perfil del diseñador gráfico, sus alcances e incumbencias.

¹ DG. ALDERETE José G.; DG. AQUINO, Damián E.; DG. AUGUSTO, Cesar O.; DG. ESTÉVEZ, Fernando G.; DG. FERNÁNDEZ, Juan M.; DG. GONZÁLEZ, María S.; DG. GHIDINI, Maximiliano M.; DG. KEK, Danisa; DG. MARECO, Cinthia N.; DG. PETTINICHI, Paula; DG. POBEREZY, Sebastián; DG. SPESSOT, Blanca.



Actividades desarrolladas: La propuesta pedagógica fue de carácter integral propiciando el desarrollo de aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales para comenzar la universidad. Fue pensada con un enfoque de aprendizaje activo y significativo organizado a partir de tres ejes orientadores.

1. Eje de ambientación universitaria.

En esta instancia se construyen las primeras nociones básicas acerca de la universidad, su misión, organización, actores y servicios. En el mismo se establece la presentación de modalidades de cursado de las materias que difieren de la escolarización previa, como ser las dinámicas de actividades, horarios establecidos, manejo autónomo de tiempos y presentación de diversas entidades que intervienen en el desarrollo de las tareas académicas como institutos, secretarías y organismos.

Una de las dinámicas a destacar en este eje es el realizado en la tercera jornada del Espacio DG. Con los objetivos de reflexionar sobre los valores y actitudes de los estudiantes universitarios y profesionales, debatir acerca de herramientas necesarias para afrontar la carrera de Diseño Gráfico en particular y generar un espacio de interacción entre los estudiantes a través del trabajo colaborativo, se realizó una actividad que consistía en que cada comisión (la cursada estuvo dividida en 5 comisiones cada una a cargo de 2 tutores docentes) recibiera un caso particular de una situación del estudiante en la carrera y del profesional de la carrera. En pequeños grupos debían charlar sobre cuál es el o los problemas que se presentaban en el caso, cuál podría haber sido una posible solución inicial, intermedia o final y qué actitudes y valores aparecen y cuáles deberían tenerse en cuenta. Una vez arribado a las respuestas, se realizaba un debate con toda la comisión en la que los tutores actuaron de moderadores, se asignaban secretarios que registraron las respuestas compartidas y se brindaron las apreciaciones de cada pequeño grupo conformado. Como idea integradora, debían elaborar un afiche que sintetizara la actividad realizada a través de técnica libre y ser compartidos por delegados de las comisiones en un plenario ante el espacio completo. Se lograron representaciones visuales por medio de afiches, collages elaborados de manera conjunta y dramatizaciones.

2. Eje de las asignaturas de la carrera.

El segundo eje orientador consistió en el desarrollo de un proyecto que tuvo a las peatonales de Resistencia y Corrientes como material de estudio con los objetivos de que los ingresantes tomen contacto con algunos aspectos propios de la problemática del Diseño Gráfico; y que participen activamente de una experiencia grupal realizando actividades de observación, análisis y registro de su entorno cotidiano, centrado en cuestiones de comunicación y diseño.

A partir de diferentes consignas y relevamientos realizados por los estudiantes y orientados por los tutores, cada asignatura del primer año de la carrera se presentó día a día para realizar un análisis posicionado desde su perspectiva en relación a una actividad práctica desarrollada bajo la modalidad taller que se prolongó durante todo el eje a fin de exponer la relación de contenidos entre materias.

La asignatura Taller de Diseño Gráfico I fue la primera en presentarse realizando una pequeña actividad donde se demostró un Proceso de Diseño que les permita encontrar soluciones a cuestiones de la disciplina, definiendo un problema, prefigurando la idea y materializando. Fue desde esta clase donde se presentaron los objetivos y consignas para los relevamientos en las peatonales de Resistencia y Corrientes.

Los factores individuo, cultura y sociedad entraron en resonancia en la segunda clase presentada, Comunicación I, reconociendo conceptos del fenómeno de la comunicación, analizando la importancia del contexto e interpretando mensajes realizados por y para la gente.

En la tercera asignatura presentada, los ingresantes analizaron la importancia de la Historia para el desarrollo de la creatividad y el entendimiento del contexto en el que se actúa, a través de la comunicación visual en el espacio público en distintos momentos del pasado. Se destacó la importancia de desempeñar roles de servidores calificados que trabajan en una sociedad cambiante. Con actividades llevadas a cabo por la cátedra de Morfología I, se logró que los estudiantes tomen contacto con los conocimientos básicos de la geometría encontrados en la vía pública para así poder abordar la problemática de la generación de la forma, a partir del descubrimiento de las cualidades de la misma.

Con el material elaborado hasta esta instancia, la materia Medios de Expresión I propuso a los ingresantes indagar sus propias modalidades perceptivas, cognitivas y expresivas, mediante el relato de una historia visual y el análisis de las propias producciones realizadas en el desarrollo de las jornadas anteriores. Los ingresantes obtuvieron un primer acercamiento a las posibilidades expresivas que brinda uno de los medios de expresión, como lo es la fotografía, las cuales podrán aplicarlas tanto en su rol de alumno, como luego en su desarrollo profesional como Diseñadores Gráficos.

Con el objetivo de reconocer los diferentes rasgos y características morfológicas de las diferentes familias tipográficas y ubicarlas en su clasificación, la cátedra de Tipografía I orientó la búsqueda, análisis, y clasificación intuitiva de los diversos signos encontrados en el espacio público.

Por último, la asignatura Taller de Diseño Gráfico I coordinó una jornada integradora del segundo eje orientador donde, con el fin de verificar el cumplimiento de los objetivos planteados para cada materia, se propuso a los estudiantes generar una pieza gráfica, bi o tridimensional, utilizando elementos (palabras, imágenes registradas de la peatonal y el material generado durante todas las clases) y herramientas propias del diseño gráfico que han adquirido en las tres semanas. El cierre de la clase contó con una puesta en común y reflexiones finales.

3. Eje del Diseño Gráfico en la sociedad.

El tercer eje tuvo como objetivo que los ingresantes visibilicen las posibilidades laborales que tienen la profesión y su rol en la sociedad. Para ello se realizó una jornada denominada “Diseñadores en el Medio”, dictada en tres días, con profesionales que se desempeñan en diferentes ámbitos del medio local y estudiantes avanzados. Se compartieron las actividades realizadas actualmente en el ámbito laboral en el que se desenvuelve cada uno, sus trayectorias, cuestiones claves que determinaron los caminos tomados, concluyendo en comentarios y sugerencia a los estudiantes.

Las exposiciones de los profesionales se dictaron en dos días. Para su conformación se realizó la convocatoria a diseñadores con experiencias que den muestra de la calidad y trayectoria alcanzada, y otros con reciente inmersión en el medio, de alta calidad gráfica. Fue relevante destacar que los ponentes son egresados de esta universidad y trabajan en la región, despojando preocupaciones sobre la salida laboral.

En relación a las temáticas de trabajo, Diseño Gráfico es una profesión medianamente joven que se encuentra en constante evolución y tiene la necesidad de reescribirse día a día por estar ligada a la tecnología y sus cambios. Se seleccionaron profesionales con desarrollo tanto en campos tradicionales de la disciplina, como editorial, identidad e impresiones, como quienes están trabajando con las últimas tecnologías y adaptándose a los constantes cambios de las mismas. Dentro de la última podemos destacar las experiencias vivenciadas en técnicas que atrajeron la atención de los espectadores como animación 3D, Stop Motion y Marketing Digital.

Otra arista a tener en cuenta fue la gestión del trabajo, incorporando a ponentes tanto autónomos como en relación de dependencia privada y gubernamental. De esta última clasificación se brindó información relevante para las convocatorias de emprendimientos propulsadas por el gobierno.

Además, dentro de la jornada se realizó una ponencia de estudiantes avanzados. Los mismos fueron convocados por pertenecer al entorno más cercano de los ingresantes dentro de la Universidad. Compartieron experiencias vividas en la institución y comentaron los caminos que, poco a poco, empiezan a trazar con las habilidades adoptadas en el transcurso de la carrera.

Para finalizar el curso introductorio, el último día fue destinado a que los estudiantes releven las instalaciones del campus universitario Resistencia, realizando una visita, guiados por sus tutores. Recorrieron diversas facultades, organismos y espacios de la universidad. A fin de incrementar el sentido de pertenencia al nuevo grupo estudiantil, y creando lazos fuertes de soporte para fortalecer el objetivo de mermar la deserción cercana al 50% en el primer cuatrimestre, los estudiantes se encontraron en el CUNNE para ser parte de un encuentro de camaradería, compartiendo un almuerzo y realizando actividades recreativas.

Como complemento digital para compartir material didáctico, preguntas y comentarios entre estudiantes y tutores y los retratos obtenidos jornada tras jornada, se utilizaron un grupo de Facebook denominado “El Diseño que nos UNNE” y grupos de WhatsApp administrados por todos los Tutores.



Reflexiones finales: El Espacio DG 2018 generó un comienzo ameno del ingresante a la vida universitaria a través de la propuesta pedagógica llevada a cabo, haciendo una introducción a esta nueva etapa de sus vidas, presentando las materias del primer año de la carrera, observando algunos alcances de la disciplina y compartiendo una jornada de camaradería. Si bien desde el trabajo diario se crearon grupos más cercanos de estudiante, esta última jornada, como estaba previsto, logró afianzarse y dejar sentada una base sólida de contención para el cursado de la carrera.

Los casos analizados sobre aspectos del correcto desenvolvimiento para la carrera y profesión lograron ser detonantes de cuestionamientos necesarios para dar inicio al cambio que deberán cursar.

Las jornadas "Diseñadores en el Medio" acerca de las experiencias de los profesionales y estudiantes visualizaron en los ingresantes cuestiones como la autogestión, el trabajo interdisciplinario y el constante aprendizaje de la disciplina y el medio laboral de la región. Se consideraron pertinentes las exposiciones realizadas debido al gran feedback recibido por parte de los estudiantes en forma de inquietudes y anhelos de aprendizaje.

Desde los estudiantes y tutores pares se lograron obtener apreciaciones que destacan la interactividad obtenida con los estudiantes, el dinamismo, la relación con temáticas actuales y la notoria atención en los detalles que hacen a la logística de la organización.

Como oportunidad de mejora, se propone la intervención de los invitados y sus conocimientos a los procesos proyectuales que los ingresantes realicen en el desarrollo del Espacio DG, generando dinámicas más activas.

Finalmente, el cursillo del ingresante 2018 fue una experiencia que no pudo ser realizada sin la articulación y el acompañamiento de los tutores, tutores pares, autoridades, docentes, profesionales, estudiantes, integrantes de los Centros de Estudiantes y personal a cargo de los diversos agentes y organizaciones, a quienes se agradece haber formado parte de esta edición.