

## **Actividades significativas en la instrucción remota**

García, Alicia

### **Resumen**

La asignatura Producción Gráfica está dentro del plan de estudios del primer año de la carrera de Diseño Gráfico, no tiene correlativas, es específica y apunta a formar a los estudiantes en el área tecnológica de la producción de proyectos gráficos diversos. Pretende poner al alcance de los estudiantes todas las herramientas necesarias para que puedan lograr buenos productos gráficos. Es tarea del docente generar, organizar, proponer actividades significativas, guiar a los estudiantes en el proceso de apropiación y promover la interacción con dichas actividades en un tiempo limitado, a un ritmo adaptado a cada grupo de trabajo.

### **Introducción**

La asignatura Producción Gráfica, está dentro del plan de estudios del primer año de la carrera de Diseño Gráfico, no tiene correlativas, es específica y apunta a formar a los estudiantes en el área tecnológica de la producción de proyectos gráficos diversos. Pretende poner al alcance de los estudiantes todas las herramientas necesarias para que puedan lograr buenos productos gráficos. Es tarea del docente, guiar a los estudiantes en este proceso de apropiación, seleccionar los contenidos específicos e importantes dentro de la infinita cantidad de material disponible en la web, generar y organizar actividades digitales significativas que contemplen múltiples inteligencias y que permitan las interacciones necesarias, en un tiempo limitado y a un ritmo adaptado a cada grupo de trabajo, con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizajes previstos al inicio de cada ciclo de asignatura.

Los objetivos de estas experiencias son:

- Que los estudiantes logren aprender desde el ver y el hacer, a través de las actividades propuestas, los aspectos más relevantes de cada tema vinculado a la asignatura.
- Que los estudiantes descubran, comprendan y manejen los términos específicos usados en la industria gráfica.

### **Propuesta pedagógica y metodológica**

Se describen las dos primeras actividades realizadas y corregidas durante las tres primeras clases y que serán presentadas con apoyo visual, por cada estudiante durante la cuarta clase. Daniel Feldman, en *Didáctica general* (2010), vincula la enseñanza con acciones ligadas al guiar, ayudar o conducir las tareas de aprendizaje y propone enfocarse en dos aspectos fundamentales, gestionar la clase y generar situaciones de aprendizaje.

Edith Litwin (2016), plantea en su texto *El oficio de enseñar* la importancia de preguntarse cómo hacer para provocar aprendizajes más duraderos. Ella sostiene que no alcanza con recurrir a las experiencias, dar biografías, relatar casos ni contar situaciones sorprendentes al desarrollar la exposición de un tema. La apropiación del conocimiento no es automática, y

quizás, por más que se haya enseñado bien, puede pasar que el alumno no aprenda. La enseñanza requiere que provoquemos a nuestros estudiantes para que realicen diferentes actividades con el objeto de aprender.

En Producción Gráfica, todas las actividades están pensadas y generadas con ese fin, para que sean trabajadas por los estudiantes, supervisadas y retroalimentadas por el docente desde el inicio de cada actividad hasta la finalización de las mismas. Al inicio de cada ciclo de asignatura, el docente dialoga con todos los estudiantes y realiza una evaluación inicial consultando sobre conocimientos básicos generales, sobre conocimientos vinculados a la producción gráfica, sobre el nivel de manejo de software de gráficos vectoriales, editor de imágenes pixelares, y otros datos que le permitan ajustar y/o adaptar las actividades previstas para el desarrollo del ciclo en curso. Luego, con el apoyo de imágenes, el docente, describe las diferentes etapas que se dan en el proceso de producción gráfica. Desde el encargo de un proyecto determinado, por un cliente ficticio que requiere de dicho proyecto para comunicar gráficamente algo, hasta la obtención del producto gráfico final. Se dialoga sobre la responsabilidad del diseñador gráfico en las diferentes etapas del proceso de producción y de la importancia de capacitarse en el área descrita. Es una etapa de mucho diálogo, abierta a preguntas que permiten desde el inicio ampliar los conocimientos previos y consolidarlos. Paso seguido, el docente presenta a la clase el Proyecto Integrador y los cuatro momentos del ciclo de asignatura, junto a los objetivos de aprendizaje y a los criterios de evaluación.

En la segunda parte de la primera clase, se dan las consignas para realizar la primera actividad. Primero se exponen con ejemplos proyectados en la pantalla, los diferentes tipos de representaciones gráficas de marcas y se detallan las características que tienen los isotipos, los logotipos, los isologotipos y los imagotipos. El docente comunica a los estudiantes que más adelante, según la carrera elegida, verán y desarrollarán dicho tema en profundidad. Para el Proyecto Integrador, se propone como tarea inicial, el rediseño de una marca real, perteneciente a una imprenta existente, que pueden elegir entre varias de las preseleccionadas por el docente. Se pone en conocimiento de los estudiantes, que el objetivo de esta actividad, es introducirlos en el medio gráfico real para que vayan familiarizándose con los términos utilizados por dichas imprentas. Por ello solicita como parte de la actividad inicial que busquen información adicional sobre la imprenta elegida, que planteen dudas, que anoten los términos que desconozcan y comuniquen al grupo clase y al docente todo lo relevado. Para el desarrollo de esta primera actividad se propone el uso de un software vectorial, que los ayude a resolver la actividad en curso y las actividades siguientes. Las que consistirán en el desarrollo de otros diversos proyectos gráficos donde aplicarán el rediseño de la marca creada, con el objeto de que puedan vincular cada tipo de proyecto con diferentes tipos de soportes, técnicas de impresión y de postimpresión, claves para la asignatura en curso.

Para la siguiente clase, se solicita además, la lectura de un apunte que trata aspectos relevantes de la asignatura, del rol del diseñador gráfico, de sus responsabilidades en el área y de un apartado que describe los distintos tipos de soportes aptos para la impresión. Para la realización de la primera actividad, se propone como estrategia didáctica, la simulación. Litwin (2016), sostiene que si los estudiantes pueden aprender mediante la participación de una situación similar a la real, sin desconocer que se trata de una realidad ficcional, los aprendizajes serán más duraderos, impactarán en sus conciencias, promoverán reflexiones y permitirán mejores procesos de autoevaluación.

Por ello, para la segunda clase, deben desarrollar gráficamente, una serie de propuestas gráficas, en este caso un mínimo de 9 bocetos del rediseño de la marca de imprenta elegida. Este ejercicio permite verificar a través de los aciertos y errores si el tema tratado durante la clase anterior fue realmente comprendido. Litwin (2016) “monitorear si han comprendido bien es una condición para que el trabajo sea productivo y no conduzca a equívocos.”

En esta etapa, el docente tendrá en cuenta lo relevado durante la evaluación inicial para ayudar a los que tienen poco o nada de manejo del software vectorial, a este grupo les dedicará más tiempo y con ellos compartirá links de tutoriales básicos que amplíen el manejo del mismo. Delgado García y Oliver Cuello sostienen que:

Las competencias no tienen por qué ser innatas en el estudiante, el objetivo formativo es, pues, desarrollarlas a través de metodologías y recursos adecuados en contextos lo más parecidos a la realidad. En consecuencia, dado que los ritmos de adquisición de las competencias pueden ser diferentes, cobra una especial importancia el seguimiento y tutorización individualizada de los estudiantes.

En la segunda parte de la segunda clase, con apoyo visual, se pudo hablar con los estudiantes sobre las dudas surgidas de la lectura del apunte sobre las responsabilidades de los diseñadores gráficos y de los impresores. Sobre las características, usos, ventajas y limitaciones de los diferentes tipos de soportes usados en la industria gráfica. Acto seguido, se expusieron las consignas para la actividad 2 que sería desarrollada en paralelo a la primera. Se propuso la búsqueda y selección de soportes celulósicos y no celulósicos que tuvieran disponibles en sus casas. Esta actividad tuvo como objetivo promover el reconocimiento de los diferentes soportes y su clasificación teniendo en cuenta las características de cada tipo.

Para la tercera clase, fueron sumando nuevos conocimientos, avanzaron en la resolución gráfica de la marca rediseñada, observaron la importancia del uso de la cuadrícula para regular los espacios y ajustar los elementos, hicieron uso del color y vieron la importancia de verificar las dimensiones mínimas que resiste una marca sin perder legibilidad.

### **Modos de evaluación**

La evaluación como proceso contempla el observar a cada estudiante, analizar el desarrollo de cada una de sus actividades y brindar a todos mejores oportunidades de aprendizaje a través de una retroalimentación constructiva por parte del docente y sus pares. Se propicia la autoevaluación, que cada estudiante pueda asumir la responsabilidad sobre su propio aprendizaje, identificar sus fortalezas y debilidades.

En la cuarta clase, cada estudiante, crea una presentación visual y expone ante la clase lo desarrollado por él, en base a las consignas dadas, las dos primeras actividades. Esta presentación, le permite reflexionar sobre lo que hizo, sobre lo que aprendió haciendo, sobre los aciertos, las dificultades, los avances, etc.

Graciela Cappelletti (2010) sostiene que uno de los desafíos es diseñar propuestas de enseñanza que brinden la posibilidad de potenciar la capacidad de los estudiantes para la reflexión en la acción.

Para Hoffmann (2010), evaluar según la perspectiva mediadora significa actuar para lograr

que los alumnos se superen intelectualmente. Ser evaluador es conocer, comprender, acoger a los alumnos en sus diferencias y estrategias propias de aprendizaje, para planear y ajustar acciones pedagógicas favorables a cada uno y al grupo como a un todo.

### **Proyecto Integrador**

El Proyecto Integrador de la asignatura Producción Gráfica, propuesto a los estudiantes al inicio del ciclo, consiste en el rediseño de una marca de imprenta existente y en la aplicación de la marca rediseñada en diversos proyectos gráficos.

Dichos proyectos gráficos serán desarrollados como actividades individuales dentro del ciclo de asignatura: Volantes, señaladores, postales, folletos, exhibidores de folletos, remeras, tazas, pendrive, gorros, llaveros, banners, bolígrafos, etiquetas, etc. Para la ejecución de los mismos tendrán en cuenta la cantidad de tintas a usar, el tipo de imágenes, las resoluciones que deben tener las mismas acorde al tamaño, tipo de soporte y método de impresión.

Cada proyecto se desarrolla como boceto, como boceto final aprobado y como original que contempla todas las marcaciones técnicas necesarias para enviar a una imprenta, y que considera las características de los posibles soportes a utilizar apuntando a favorecer el conocimiento de todos los métodos de impresión, que permitan al estudiante, identificar a los más apropiados para cada proyecto.

### **Relación de la experiencia con el Proyecto Integrador**

Todas las actividades realizadas durante el ciclo de asignatura forman parte del Proyecto Integrador. Se da inicio al mismo buscando información sobre imprentas reales, sobre los servicios y productos gráficos que ofrecen, sobre los costos y tiempos de impresión, sobre las diferentes maquinarias disponibles en la industria gráfica, etc., con el objetivo de introducirlos en un entorno real, plenamente vinculado a los contenidos de la asignatura y para que vayan incorporando la terminología específica utilizada en este ámbito.

Luego rediseñan la marca de una de las imprentas observadas. La misma se desarrolla en tres clases. Son conscientes de que más adelante, en la carrera verán con más profundidad este tema y que en esta instancia, lo que más importa es poder aplicarla sobre diferentes soportes, que requieran el uso de diferentes métodos de impresión y postimpresión. El objetivo del Proyecto Integrador, es entender cómo se dan las diferentes etapas del proceso de producción gráfica, para que cada proyecto realizado, pueda transformarse en un buen producto gráfico.

### **Recursos pedagógicos**

Se utilizan los siguientes recursos pedagógicos:

- Links a Vídeos disponibles en YouTube sobre cada tema tratado de la asignatura
- Apuntes generados por la cátedra disponibles en una carpeta compartida en Google-Drive
- Presentaciones de imágenes en diapositivas creadas por el docente para explicar temas y explicitar mejor las consignas de todas las actividades que forman parte del proyecto integrador
- Uso del pizarrón y otras herramientas disponibles en Blackboard Collaborate

### **Referencias bibliográficas**

Litwin, E. (2016) "El oficio de enseñar" Condiciones y Contextos. Buenos Aires. Paidós.

Anijovich, R. (Comp) y Camilloni, A; Cappelletti, G. y Hoffmann, J. y Katzkowicz, R. & Mottier Lopez, L. (2010) "La evaluación significativa" Voces de la educación. Buenos Aires. Paidós.

### **Revistas y sitios web**

Delgado García, A. y Cuello, O. (s.f.) Red U. Revista de Docencia Universitaria. Nro.4 Pág. 2 de 13 [http://www.um.es/ead/Red\\_U/4/Interacción entre la evaluación continua y la autoevaluación formativa](http://www.um.es/ead/Red_U/4/Interacción%20entre%20la%20evaluación%20continua%20y%20la%20autoevaluación%20formativa).