



Pedagogía y Sociedad. Cuba. Año 17, no 41, nov. -feb. 2014, ISSN 1608-3784. RNPS: 1903

## **EL DESARROLLO DE HABILIDADES PRÁCTICAS DE DISEÑO GRÁFICO EN EL DISEÑADOR INTEGRAL EN VENEZUELA**

Lic. Mirtha V. Pinto Colmenares. Profesora de Universidad Nacional Experimental del Yaracuy, UNEY. República Bolivariana de Venezuela [pintomirtha@hotmail.com](mailto:pintomirtha@hotmail.com)

Dr. C. Miguel Salvat Quesadas Profesor Titular. Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”. Email: [salvat@uniss.edu.cu](mailto:salvat@uniss.edu.cu)

### **Resumen**

El desarrollar habilidades prácticas en la formación del diseñador integral ha tenido limitaciones, ya que no estimula la creatividad y el conocimiento independiente de los estudiantes de la carrera Diseño Integral. Este artículo tiene como objetivo argumentar cómo desarrollar las habilidades de trabajo para diseñar a partir de acciones didácticas la motivación del interés de los estudiantes por el autoaprendizaje y a la vez que conduzca a la creatividad del futuro profesional. En la propuesta se utilizan recursos individuales y grupales que permitan la libertad del pensamiento, valoración de su participación y experimentar a su modo, como premisas para el desarrollo de la creatividad en el sistema educativo. Se proponen además métodos no dogmáticos, pues en la transformación de ideas se debe reestructurar la información, como proceso probabilístico, es decir provoca una disgregación de los modelos tradicionales para crear nuevas ideas, integrando los aprendizajes teóricos y prácticos aplicados al diseño desarrollados por etapas: observar, abstraer, seleccionar, geometrizar y construir en tres dimensiones, utilizando la inteligencia visoespacial. Se destaca en las acciones didácticas la importancia que tiene que el docente se integre al grupo como miembro activo, con resultados propios de cada autor, con riqueza visual y sentido crítico.

**Palabras clave:** habilidades prácticas; diseño integral; diseño gráfico; acciones didácticas; creatividad

## **THE DEVELOPMENT OF PRACTICAL ABILITIES OF GRAPH DESIGN IN THE INTEGRAL DESIGNER IN VENEZUELA**

### **Abstract**

The traditional didactics has had limitations for developing practical abilities in the integral designer's formation, because it does not stimulate the creativity and the independent knowledge of students of the Integral Design career. This article has the objective of developing the designer work abilities, starting from didactics actions that stimulate the interest of students for the self-learning and, at the same time, lead to the creativity of the professional future. In the proposal, using individual and group resources that allow the freedom of thought, valuation of their participation, to experience their way, as premises for the development of the creativity in the educational system, Non-dogmatic methods are also proposed, because in the transformation of ideas, the information should be restructured like a probabilistic process. In other words, it causes a disintegration of the traditional models to create new ideas, integrating the theoretical and practical leanings, applied to the design developed by the following stages: to observe, to abstract, to select, geometrize and to build in three dimensions, using the visual-space intelligence. In the didactic actions, the importance that has that the professor is integrated to the teaching staff as an active member, with results characteristic of each author, with visual wealth and critical sense, stands out.

**Key words:** practical abilities; integral design; graph design; didactic actions; creativity

**Recepción:** 12-9-2014

**Evaluación:** 7-10-2014

**Recepción de la versión definitiva:** 7-10-2014

### **INTRODUCCIÓN**

El diseño gráfico, como espacio académico, surge en Venezuela, específicamente en la ciudad Caracas en 1964, dejando emerger otras disciplinas que hoy día se pueden ubicar no solo en la capital, sino en distintos estados del territorio nacional; con las transformaciones del sistema educativo nacional surge el proyecto de Diseño Integral que comienza a partir de la preparación pedagógica de un grupo multidisciplinario conformado por expertos de distintas áreas del diseño, destacados en su formación

profesional para prepararse como docentes de diseño integral, carrera de perfil amplio que el área del conocimiento resulta única para el país, pionera en América Latina.

La Universidad Nacional Experimental del Yaracuy (UNEY) comienza la formación de estos profesionales en el año 2006, egresando en el 2011 la primera cohorte de Licenciados en Diseño Integral, carrera donde se fusionan las áreas del diseño gráfico, industrial, modas, artesanal, escenográfico y diseño de interiores, estas áreas por tradición en Venezuela se estudiaban como disciplinas y en su gran mayoría en instituciones educativas privadas.

Este diseñador con dominio integral del saber no solo tiene dominio conceptual de las diferentes áreas del diseño, bidimensional y tridimensional, sino de las técnicas aplicadas al diseño con una formación humanística que inicie su formación, primero a conocerse a sí mismo, al espacio que lo rodea, para luego transformarlo y ser capaz de construir en colectivo anteponiendo su responsabilidad social y ética profesional.

En el proceso formativo se incluye el trabajo interdisciplinario con visión de conjunto, dispuesto y preparado para definir problemas y determinar objetivos, desarrollar estrategias para visualizar y programar la producción real acorde con el contexto, supervisar y evaluar proyectos, administrar los recursos económicos y humanos, racionalizar procesos y materias primas para la ejecución de proyectos.

Para ello se ha de utilizar la tecnología y aplicar las técnicas para formar un diseñador integral con visión ética y estética, que pueda convertirse en un ser útil, pertinente, que signifique su realidad y que entienda su ambiente, donde tiene razón de ser y de existir socialmente.

Dada la naturaleza del carácter práctico del diseñador integral se hizo necesario buscar respuestas a ¿Cómo estimular el desarrollo de las habilidades que deriven en la manera de organizarse y manifestar su creatividad en estos profesionales? Por lo que el objetivo del artículo se dirigió a proponer acciones didácticas para el desarrollo de las habilidades de trabajo del diseñador, a partir de la estimulación del interés de los estudiantes de forma afectiva por el autoaprendizaje de los contenidos teóricos y prácticos aplicados al diseño gráfico.

## DESARROLLO

Cuando se aborda un problema implica pensar en varias soluciones y estudiar el pro y los contras para concluir en sola idea que pueda ser la más factible. El desarrollo de las habilidades del diseño lleva una cuota adicional que es pensar con creatividad, que se refiere a pensar de manera original, donde los procedimientos no siempre son asimilables por una misma persona en su conjunto, ni todos los procedimientos se adaptan a todas las personas. Hay autores que afirman que la creatividad está directamente relacionada con la inteligencia, para De Bono, E. (1997:10-21) en su libro "El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas", trata de estimular el pensamiento creativo apuntando al fenómeno de la percepción, un modo de contemplar el mundo. El autor plantea la diferencia entre inteligencia y creatividad, la relación entre ellos y la mentira de que a mayor inteligencia se es más creativa.

La teoría del pensamiento lateral trata de resolver problemas por métodos no dogmáticos tradicionales, donde se indica que el método más eficaz para transformar ideas es mediante la reestructuración de la información, para originar otras nuevas, utilizando para ello la creatividad.

El pensamiento lateral es creador, es provocativo, puede efectuar saltos, no es preciso que sea un pensamiento correcto, no rechaza ningún camino, explora, no utiliza ni categorías, ni clasificaciones, ni etiquetas fijas, sigue caminos menos evidentes, es un proceso probabilístico, se usa no como fin, sino como medio para provocar una disgregación de los modelos, la utilizamos para evadirnos de nuestra forma habitual de pensar, de modo que podamos crear nuevas ideas. Esta provocación es una de sus técnicas de pensamiento creativo.

Es oportuno exponer que De Bono se ha ocupado durante años al estudio del pensamiento creativo, de la innovación y la enseñanza directa del pensamiento como una destreza, muy utilizado en este trabajo.

En el trabajo se parte del conocimiento previo de los estilos de aprendizaje, los tipos de inteligencia y los estilos de enseñanza que se necesitan acometer, así como las diferencias individuales del estudiante, y de los conocimientos básicos e indispensables. El docente expone el procedimiento basado en la instrucción, en

interacción con estudiante, dándole oportunidad de construir nuevas experiencias, para que se despoje el aprendizaje de rutinas y repetición, de esta manera se evidencia la creatividad tanto del docente como la del estudiante.

Para Gardner, H. (1995:1-33), el individuo es creativo cuando la persona resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, considera a la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, esto hace pensar que cada estudiante aborda procesos cognitivos diferentes, aunque los contenidos sean los mismos.

Es oportuno señalar que el docente debe ser promotor de la estimulación del interés y la motivación de los estudiantes y no enfocarse solo a los conocimientos cognitivos, así el aprendizaje es también efectiva. El reconocimiento de la creatividad como premisa para el desarrollo una habilidad práctica en el diseñador, es de gran significación educativa, juega un rol destacado en el desarrollo de las capacidades humanas, del pensamiento y la actitud de estos profesionales. Por tanto esta juega un rol importante en el sistema educativo del docente de diseño integral, al permitir la libertad de pensamiento con ambiente libre de ser, de pensar, sentir y experimentar a su modo, que se acepte como es y que se valore su participación, sin invalidar su percepción, su descubrimiento y sobre todo su personalidad.

Esta habilidad puede ser desarrollada a través del proceso educativo reflexivo y desarrollador, con el fin de utilizar mejor los recursos individuales y grupales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, la educación creativa en el diseñador debe ser una educación desarrolladora y autorrealizadora en la cual resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades prácticas de este profesional. Algunos autores consultados reflexionan en tal sentido. (Silvestre M, Zilberstein J, 2000 y Castellanos D, et al. 2004)

La idea principal en esta habilidad, es que el individuo primeramente pueda conceptualizar mediante la observación un fenómeno o proceso, y después desarrollar la sensibilidad, ver más allá de lo físico, así poder identificar los significados o patrones, ya que el hombre por naturaleza establece un orden significativo como primer acercamiento al concepto de diseño, construir un saber en búsqueda de la riqueza visual, nos estimula a un pensamiento crítico, reflexionar sin tener en cuenta lo físico, es por ello que observar es lo que antecede a la construcción manual.

Es importante destacar que la creatividad no quiere decir improvisación sin métodos, los procesos de diseño son integrales aunque se realizan por etapas, por razones metodológicas o por razones operativas. La primera acción es la estimulación para abstraer, deducir la esencia, es el analizar, es sintetizar, es lo más importante, es expresar las ideas para que sean entendidas, porque anunciar las cualidades es fácil, difícil es poder demostrarlas. Estas acciones didácticas están inspirada en “El Arte como oficio” cuando el autor diseñador pedagogo (Munari, B. ,1983:14) del texto “Diseñar una naranja” describe: *“La naranja, por esto, en un objeto casi perfecto en el que se encuentra la absoluta coherencia entre forma, función y consumo. También el color es exacto; azul sería enteramente equivocado”*. Aquí el autor compara lo que el hombre diseña con un objeto de la naturaleza, de alguna manera justificando cada componente, función y hasta el color.

Como el diseño es una actividad netamente humana, no hay diseño en la naturaleza porque ella es espontánea, es real. Realizar la acción para abstraer, deducir la esencia, analizar y sintetizar provoca en el estudiante un análisis descriptivo, creando ideas con sentido común, propio y espontáneo. En esta actividad el docente propicia un espacio para desarrollar dibujos a mano alzada, libre y sin escala, para extraer las líneas más importantes del objeto escogido (preferible de la naturaleza, es decir, un objeto no diseñado) a partir de diversos cortes y vistas para extraer la sección más interesante desde el punto de vista visual.

#### EXPERIENCIAS DE LA INSTRUMENTACIÓN EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Para desarrollar habilidades prácticas es necesario estimular la creatividad mediante la geometrización y sintetización de la sección escogida por el mismo estudiante, con la intención de aplicar uno o varios verbos que a continuación se detallan, estructura que plantea (Sanz, F. y Lafargue, J. , 2002: 30-50) como estrategias para buscar los elementos que hacen generar ideas que se hacen acompañar de interrogantes expuestas por los autores:

- Adaptar: de lo que existe, ¿se podría modificar o incorporar?
- Modificar: el cambio es parcial o total, ¿Qué pasa si cambio la dirección, movimiento, significado, color, textura material, o forma?

- Sustituir: ¿Qué pasa si cambio una pieza, o una parte?
- Magnificar: ¿Qué se debe agregar, o debería ser más grande, más pesado, más fuerte, más rápido, más largo?
- Minimizar: ¿Qué debería sustraer, dividir, o reducir?, ¿debería ser más pequeño, más corto, más débil, más delgado?
- Invertir: cambiar lo de arriba por lo de abajo, lo interno por lo externo. ¿Qué pasa si invierto la posición, dirección, orden?
- Combinar: ¿Qué pasa si uno o junto una pieza con otra, si ensamblo una parte o todo?

Una vez concluida esta actividad se construye un modelo tridimensional, interpretando el trabajo de dibujo desarrollado anteriormente, tomando en cuenta los elementos, el espacio, el peso, el espesor, la cantidad y lo más importante la altura de cada plano estableciendo un orden visual de acuerdo al criterio de cada participante, realizando las diferentes técnicas como corte, doblaje, costillaje y laminación del material escogido.

El proceso de diseño es propio de cada autor, pero los resultados deben ser claros, precisos, con estética y de lenguaje universal.

El docente pueden estimular la activación-regulación del aprendizaje en sus aulas a través de múltiples vías y procedimientos, partiendo siempre de cómo poner el proceso de enseñanza-aprendizaje con todos sus componentes - objetivos, contenidos, métodos, medios, formas de organización en función de estos fines. Así como existe un aprendizaje estratégico, existe una enseñanza *estratégica*, que indica la intencionalidad de las acciones dirigidas al mejoramiento del aprendizaje del diseñador, y el diseño de uno o varios planes flexibles de acción que guíen la selección de los métodos y procedimientos de enseñanza más adecuados para promover el aprendizaje desarrollador.

A continuación presentamos algunas acciones adaptadas a la asignatura Diseño Gráfico, que pueden promover aprendizajes centrados en la *metacognición*, es decir, en la reflexión y la autorregulación del aprendizaje. (Silvestre, M. y Zilberstein J., 2000:12)

El contraste de formas y colores a partir de opiniones y planteamientos colectivos, donde ellos puedan aprender sobre sí mismos al tiempo que aprenden sobre los otros.

La utilización de errores en la resolución de determinados tipos de tareas, y complete el listado construido por él. Retroalimente a sus estudiantes, dando información y haciendo reflexionar sobre:

- a) qué errores cometió
- b) por qué cometió ese error (causas)
- c) cómo resolver los errores
- d) cómo evitarlos en situaciones futuras

Ayude a sus estudiantes a tomar conciencia de los diferentes caminos para abordar el análisis de las situaciones y tareas para resolverlas, responderlas, comprobarlas y lleve a los estudiantes a reflexionar, y a compartir con el resto del grupo sus reflexiones, sobre: las variables personales que le facilitaron o entorpecieron la realización de la tarea.

Cuando reflexione con sus estudiantes sobre las estrategias que pueden aplicarse para resolver los distintos tipos de tareas, no olvide El *por qué*, *cuándo* y *cómo* constituyen el llamado “conocimiento condicional”, y son tan importantes como el conocimiento de las estrategias y técnicas en sí mismas.

No olvide el desarrollo de sentimientos, actitudes y valores en sus estudiantes.

## **CONCLUSIÓN**

La experiencia pedagógica personal ha demostrado que con estas acciones didácticas los resultados son efectivos y eficaces, los estudiantes se hacen útiles y prácticos en su contexto, no permanecerán pasivos ante el conocimiento y no se harán depósitos de información y de buena memoria, se hace necesario que el estudiante haga conciencia del proceso creativo, aprenda no solo el contenido cognoscitivo sino el aprender a abstraer, comprender, asociar, crear y emprender su propia participación. Se concluye promover la creatividad y la inteligencia, integrando la teoría y la práctica para aportar nuevas ideas en el diseño integral.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Castellanos D, et al. (2004). *Para promover un aprendizaje desarrollador*. Colección proyecto, Manuscrito presentado para publicar.

De Bono, E. (1997). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona, España: Ediciones Paidós-Ibérica.

Gardner, H. (1995). *Inteligencia múltiples. La teoría en la práctica*. México: Editorial Paidós.

Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Sanz F. y Lafarge J. (2002). *Diseño Industrial. Desarrollo del Producto*. Madrid, España: Editorial Thomson.

Silvestre Oramas, M. y Zilberstein Toruncha, J. (2000). *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. México: Ediciones Ceide.