s para a en n a t

Disertaciones sobre el diseño desde el confinamiento: Reflexiones sobre las prácticas académicas durante la pandemia de Covid-19

Resumen

Este trabajo presenta las experiencias de tres docentes de diversos campos del diseño en su práctica académica durante la pandemia de Covid-19 y reflexiona sobre

Juan Alfonso de la
Rosa Munar¹

Fabio Enrique
Fajardo Tolosa

Andrés Sicard
Currea

¹ Profesor de Diseño,
Universidad Nacional,
jaldelarosam@unal.edu.co

[https://doi.org/10.53972/
RAD.erad.2021.2.17](https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2021.2.17)

cómo el pensamiento de diseño aplicado a enfrentar esta situación ha llevado al uso de nuevas herramientas y la transformación de las prácticas de enseñanza que se utilizaban anteriormente. Discute cuáles son los nuevos horizontes, retos y prácticas que se vislumbran como, por ejemplo, la nueva normalidad de la enseñanza del diseño.

Palabras clave

Enseñanza, Diseño,
herramientas digitales.

U

Introducción

Una de las características más reconocidas del diseño es su naturaleza tácita y corpórea (Polanyi, 1967; Wong y Radcliffe, 2000; Budge, 2016; Varela, Thompson y Rosch, 2017), lo que ha hecho que en la enseñanza del diseño todavía se siga defendiendo el uso de espacios físicos, prácticas y talleres como forma base del aprendizaje de la profesión. Esta característica se ve amenazada ante la situación actual de pandemia causada por el Coronavirus (SARS-CoV-2), lo que ha causado una disminución de la presencialidad en las aulas de clase, talleres y laboratorios de diseño, así como la búsqueda de nuevas estrategias y herramientas que permitan una clara aproximación al conocimiento propio del diseño (Manzini, 2009; Stolterman & Nelson, 2014).

Esta búsqueda no es una situación reciente, hace parte de una discusión más extensa en torno a la naturaleza misma del conocimiento propio del diseño y las posibles formas de acceder a este (de la Rosa y Ruecker, 2020) que precede la actual situación de pandemia. Es posible reconocer algunos de los factores de su emergencia en el desarrollo de espacios virtuales, el cuestionamiento y reflexión de las comunidades académicas sobre factores como la alta presencialidad de muchos

programas de diseño y la posibilidad contemporánea de acceso a entornos de información y formación en línea.

Sin embargo, la aceleración forzada que ha venido con las condiciones actuales de enseñanza, producto de los cambios en presencialidad ligados a las cuarentenas y otras medidas de bioseguridad para enfrentar la transmisión del SARS-CoV-2, presentan una importante oportunidad para observar y estudiar la forma en que los docentes en el campo del diseño han enfrentado estas tensiones. El cambio abrupto y la necesidad de innovar de manera rápida y flexible, en prácticas que muchas veces se extienden a tradiciones de varias décadas, podría entenderse como una condición natural del pensamiento del diseño donde prima una mirada de constante proceso de evaluación de las problemáticas actuales y una idea de mejoramiento de estas (Simon, 1969).

De acuerdo con este panorama, el presente artículo toma como punto de partida las experiencias académicas de tres docentes de diferentes campos y áreas de la Universidad Nacional de Colombia. Cada uno de ellos representa una mirada particular y una postura respecto al diseño. Estas serán objeto de análisis de las prácticas, posibilidades de transformación y horizontes de la realidad académica del diseño (y otras disciplinas) a futuro.

Experiencias académicas

Las experiencias de educación durante la pandemia serán presentadas a partir de tres perspectivas de la vida académica: El aula, es decir, los cursos impartidos a los estudiantes a nivel de pregrado y posgrado; la dinámica de la vida académica, como son la dirección de tesis, trabajos de grado, seminarios, charlas, diseño de cursos, diplomados, interacción con redes y comunidades de investigación; finalmente, las experiencias del trabajo realizado con las comunidades. Los

resultados expuestos aquí surgen de la experiencia de los autores en más de seis cursos, dirección de trabajos de grado y maestría, más de veinte charlas, participación en cuatro diplomados, trabajo con varias comunidades y dos proyectos de investigación. Vale la pena mencionar, a pesar del estado actual, por lo menos en la mitad de los cursos y diplomados referenciados los estudiantes y participantes realizaron talleres prácticos.

Otro factor importante para tener en consideración para el análisis de estas experiencias es que las medidas que se tomaron en todo el mundo para controlar la pandemia del Covid-19, provocaron un cambio abrupto en el modo en que las sociedades construían sus relaciones, en particular en el modo tradicional en que se desarrolla la vida académica. Los cambios repentinos a los que se vio sometido el mundo entero, trajo consigo nuevos retos y aprendizajes para todas las tareas que rutinariamente se hacían en la vida académica. Son precisamente algunos de estos retos y aprendizajes los que conforman esta reflexión.

Se puede decir que la mayor parte de las actividades académicas se llevó a cabo de forma virtual, lo que hizo en gran medida irrelevante el lugar en donde se encontraban los participantes. Este fenómeno tuvo consecuencias positivas, por ejemplo, un aumento en la participación de personas y comunidades diversas: sin la obligación de desplazamiento de estas personas a grandes núcleos urbanos o entre diferentes zonas geográficas, muchas barreras espaciales se rompieron. Esta condición de distancia geográfica facilitó también otras situaciones, como ejemplo, está el caso de la Universidad de Illinois, donde una asignatura en la que participaron estudiantes ubicados en lugares con diferencias horarias significativas, como Estados Unidos, China e India, condujo a replantear la metodología del curso y desarrollar sus contenidos de forma asincrónica para que los estudiantes pudieran participar en las diferentes actividades. La necesidad de asincronismo en este caso

permitió que muchos contenidos del curso se formalizaran en video, y se creara una biblioteca de temas de clase para el acceso por parte de los estudiantes, y la posible utilización de estos en otros semestres.

En el caso de Colombia, el asincronismo puede ser una solución muy interesante para los estudiantes que tienen dificultades de conexión a internet o de movilidad a centros urbanos. Una desventaja de este modelo es que exige, al menos inicialmente, un esfuerzo adicional para el profesor de grabar parte de las actividades de docencia, así como un conocimiento de producción de estos videos. Sin embargo, los medios actuales brindan muchas posibilidades que facilitan este proceso y los resultados permiten que este material quede disponible para futuras actividades; lo mismo ocurre con la formalización de la memoria de las prácticas y conocimientos del diseño.

El diseño se fundamenta en el hacer creativo (Daley, 1982), y quizás es este uno de los principales retos a los que se ven enfrentados profesores, estudiantes y comunidad en general para llevar a cabo sus actividades desde la virtualidad. En disciplinas como el diseño gráfico el trabajo en la virtualidad no es tan abrupto, dado que muchas herramientas aún antes de la pandemia tienen un alto contenido en lo digital. El reto surge con las asignaturas que implican el trabajo y contacto con las comunidades en sus territorios. En estos cursos, los estudiantes o participantes deben desarrollar procesos más en lo tangible en alguna etapa del currículo, como el uso de prototipos físicos o muestras culturales. La virtualidad obligó a que se crearan nuevos ejercicios de diseño y que se experimentara el hacer talleres en línea o asincrónicos, con los recursos que los estudiantes o comunidades tenían en su entorno. En este sentido, el trabajo con comunidades fue particularmente interesante, ya que permitió la búsqueda de herramientas alternativas, como talleres en plataformas virtuales, uso de celulares, cajas de herramientas para prototipado y recolección de datos

en línea. Factor que muestra que la virtualidad, incluso en el trabajo con comunidades, puede ser una estrategia a futuro para enfrentar los problemas de movilidad, tiempo y presencialidad de los participantes de las clases (de la Rosa y Ruecker 2020).

La virtualidad también abre otras posibilidades de interacción en el aula, como la ampliación de las comunidades educativas y de los integrantes de un mismo curso, ya que por ejemplo uno de los autores fue invitado a participar como invitado en sesiones de una asignatura de maestría en Brasil, para discutir artículos que había presentado en conferencias o revistas. Lo anterior es un modelo muy interesante de curso, donde se realiza una serie de conversatorios con investigadores y teóricos de diseño y los invitan de todo el mundo. Esta misma experiencia se vio en uno de los diplomados, a este asistieron más de trece personas ubicadas en diferentes partes de Colombia con el fin de que compartieran sus experiencias de trabajo con las comunidades.

El caso de los cursos de diseño en los que los estudiantes deben hacer ejercicios prácticos y prototipos presentan otros retos. Las asignaturas de esta naturaleza se originan de la necesidad del uso de herramientas como el prototipado y la construcción de objetos, por lo que el trabajo de manera virtual presenta limitantes para llevarlos a cabo, ya sea por la falta de herramientas, materiales o espacios adecuados. Esta situación también se evidencia en el trabajo con comunidades, donde se hace necesario hacer uso de estrategias más creativas y herramientas abiertas. Por ejemplo, para uno de los talleres realizados con la comunidad, se publicó y compartió un vídeo en YouTube, en el que se explicaba que era un prototipo y cómo hacer uno rápidamente con materiales y herramientas al alcance de los participantes. En este tipo de actividades, las herramientas digitales como cámaras y celulares se convirtieron en aliados fundamentales, ya que permitían a los participantes compartir ideas, bocetos y prototipos de manera rápida con el grupo de trabajo.

En general, en el campo disciplinar del diseño se deben considerar una serie de niveles del hacer. La pregunta que se deriva de lo anterior es: ¿En qué medida se logran alcanzar dichos niveles en la virtualidad? A continuación, se expondrán los niveles más importantes. El primero se trata de la ideación, que es factible mostrarla a través del dibujo, utilizando el Jamboard o el Miró, existen diversas herramientas digitales para esa creación o co-creación. Una segunda fase es la del prototipado o experimentación, donde empiezan a aparecer retos mayores para trabajar, en parte debido a las limitaciones de recursos de los estudiantes. Esto se puede subsanar en parte reinventando ejercicios para adelantar las actividades de diseño, para que los estudiantes las puedan hacer con los recursos que encuentran en su contexto. En la fase de demostración y validación, existen otros retos, porque claramente hay posibilidades de hacerlo cuando los estudiantes pueden compartir su trabajo en un entorno familiar. Sin embargo, esto se hace mucho más difícil en los aislamientos en los que se encontraban muchos de los estudiantes, sobre todo al inicio de la pandemia. Ya que, lejos de sus territorios, su entorno de convivencia con otros era bastante restringido. Es decir, existen condiciones exógenas a la práctica misma del diseño, que están derivadas de las condiciones sociales en donde se encuentran los estudiantes y las comunidades y sus capacidades de acceder a recursos. Como solución, es importante resaltar que los estudiantes empiezan a buscar otras alternativas tanto prácticas como de comprobación. Herramientas como el testeo o las entrevistas a través de internet, las encuestas y pruebas de usuario en línea se volvieron mucho más frecuentes. Con ellas los estudiantes encontraron la forma de acceder a datos más estructurados desde las etapas iniciales del proceso a pesar del distanciamiento.

Lo anterior puede propiciar un aumento en la cobertura y una mayor distribución del conocimiento basado en el uso de la virtualidad. Esto se evidencia por ejemplo en el hecho de que los estudiantes pueden tomar una clase estando conectados desde diferentes partes

de Colombia o dictar una clase para Brasil o trabajar con comunidades diversas en diferentes partes del país. Es importante resaltar que también existen dificultades; por ejemplo, casos de estudiantes que se conectaban y manifestaban encontrarse en áreas rurales o incluso en resguardos indígenas de su comunidad con difícil acceso a internet. De aquí surge otro tema para la discusión, esto es, es el sincronismo de la enseñanza y el reto de pensar qué cambios se deben implementar para brindar oportunidades a los estudiantes que tienen dificultades. Debemos tener la capacidad de recolectar información, almacenar el conocimiento propio que se genera en clase, para que se pueda distribuir de otras formas. Lo anterior está por supuesto mediado por las herramientas propias del sistema, es decir, con capacidades propias de lo digital. Por ejemplo, en los talleres con comunidades o estudiantes, se puede utilizar herramientas para hacer mapeado, resúmenes, o mapas conceptuales, mientras se hace una presentación.

En cuanto al cuerpo docente, foco del presente texto, la experiencia durante la época de pandemia empieza a perfilar varios grupos con diferentes perspectivas del trabajo académico: están quienes vieron alterada su forma de enseñar y consideran que la enseñanza que van a hacer cuando se normalice la situación es diferente, o sea su manera de enseñar se verá transformada. En contraste, están quienes consideran la experiencia como una anomalía momentánea y que una vez termine volverán a sus prácticas pasadas. Sea como fuere, es necesario preguntarse: ¿qué prácticas, aspectos y dinámicas van a continuar de la virtualidad? ¿cuál es la naturaleza de las diferentes prácticas académicas de la docencia? ¿cómo estas últimas pueden encontrar espacios más adecuados a través del trabajo en línea? Al respecto vale la pena recalcar el acierto de los materiales asincrónicos y de las herramientas digitales. Al respecto es importante pensar: ¿qué valor ofrecen dichas herramientas y cómo aportan a las prácticas educativas presenciales en el aula?

Discusión

La situación de pandemia ha traído retos y oportunidades para todas las comunidades. En cuanto al campo académico y educativo, se pueden identificar una serie de ventajas y desventajas de enseñar desde la virtualidad. La reflexión elaborada en este texto gira en torno a las relaciones, problemas y valores positivos y negativos que surgen de tramitar lo tangible en lo virtual. Al igual que las discusiones que ha suscitado el cómo llevar a cabo la formación, específicamente al tratar de entender si se usa lo tangible y lo virtual o lo tangible en lo virtual. Estas primeras inquietudes abren entonces la puerta a la siguiente afirmación: la virtualidad evidencia un aislamiento físico, pero advierte el potencial de las semi-presencialidades. Estas dan apertura a otro tipo de diálogos, pues establecen otras maneras y niveles de acción, atención y participación.

La ausencia del espacio tradicional de las aulas ha enseñado el aprender a valorar el espacio físico para el encuentro, como un espacio idóneo para el diálogo, el afecto, el compartir, la interacción y el intercambio. Estos son componentes que casi nunca se diseñan, enuncian o explican en el programa de una asignatura. Así, las experiencias docentes en pandemia han ayudado a descubrir que, en un proceso de formación de seres humanos, es la formación en humanidad el centro del proceso pedagógico, y que muchas veces lo que se hace en el aula, no está obligatoriamente anclado a un espacio físico. Esto se debe a que el espacio de encuentro se transforma en un aula virtual, que se da por la voluntad y la disposición de verse y de entregar saber, duda, angustia, miedo. En compensación a esa confianza del encuentro virtual, surgen el consuelo, el acompañamiento, el co-aprendizaje y la creación. En la virtualidad, se diluye la autoridad presencial del profesor, existe el reconocimiento de la valía de la capacidad de compartir la experiencia o conocimiento que cada uno tiene. Entonces hay una colaboración colectiva para

aprender y compartir el aprendizaje, la angustia y la carencia. Así, se comienza a configurar otra lógica que desmonta la autoridad física del docente y fluye el reconocimiento del sabedor que tiene la voluntad o la responsabilidad de ser a quien se acude para pedirle la orientación final o la guía del cómo hacer.

Las plataformas y herramientas digitales permiten reconocer diversas formas de la acción comunicativa, poniendo más alternativas para la cooperación y el colaborar, lo que acrecienta los diálogos y los haceres para el intercambio de ideas y creación colectiva. Nuevas inquietudes surgen respecto a los retos del manejo de las actividades de trabajo individual, grupal y colectiva. Así como el entendimiento de la virtualidad irrumpe o rompe relaciones en espacios físicos, también permite abrir ventanas a las realidades propias de docentes, estudiantes y comunidad. En otras palabras, crea nuevos entornos de relación para el aprender y el hacer.

Las restricciones impuestas para contrarrestar los contagios y la pérdida de movilidad derivada por el Covid, han dificultado a los estudiantes los procesos de acceso a material y recursos para trabajar. Factor que dinamiza la capacidad creativa, propia del pensamiento de diseño, pues induce a los alumnos a replantear sus ejercicios prácticos y a hacer uso de materiales reutilizados y reciclar los existentes dentro de los contextos donde viven. Asimismo, contribuye a pensar en las posibilidades de la desmaterialización motivada por el uso de software.

La crisis y sus confinamientos llevan a cuestionar las prácticas pedagógicas del salón de clase. Esto se debe a que este último definió las formas de las prácticas de interacción de todos los involucrados en el espacio de aprendizaje y condujo a construir una mirada más empática de una realidad compartida. Así, se evidenció también el incremento de la capacidad creativa en ambas partes, docentes y alumnos, lo que se puede evidenciar también a través del aumento significativo del ejercicio de la escritura en los espacios de aprendizaje.

Esto genera las preguntas de: ¿sí es conveniente volver a las prácticas educativas y didácticas anteriores de la pandemia? y ¿qué mejorar, mantener o ajustar en las formas de trabajo colectivo, grupal e individual? Pues es claro que en la situación actual se experimentan nuevas maneras, retos y potencialidades para aprender el hacer y el pensar, así como el practicar y ejercer el diseño.

Los procesos de calidad de los trabajos cambian en las actuales condiciones de virtualización pedagógica. El uso de herramientas de creación simultánea visualiza, devela y asombra por el potencial que ofrecen para la simultaneidad, la sincronía y la asincronía de las prácticas de formación-aprendizaje. De ahora en adelante, se encuentran nuevos retos para los trabajos de transformación de todos. Entre ellos, se pueden mencionar: explorar formas y herramientas que incrementen y faciliten el trabajo en grupo, indagar más sobre la fuerza del trabajo individual en pro de un compartirlo con la colectividad, el deseo de rastrear cómo la semipresencialidad virtualizada potencia otras maneras de prototipar, validar, usar recursos del entorno. Todo lo anterior con el fin de hacer visibles las ideas estructuradas dentro de un proyecto que habita la realidad de un lugar que es distinto al salón de clase.

La mono-semantización del lugar de aprendizaje, que aún se da en la virtualización determinada por los confinamientos, es un nuevo ámbito para explorar. La reflexión surge del hecho de que hoy se está limitado a un puesto de trabajo o sitio, donde se atienden todas y tan variadas maneras de transitar el proceso de la enseñanza-aprendizaje. El campus académico produce sentimientos, añoranzas y deseos de retornar a las dinámicas de flujo e interacción en los múltiples espacios para la vida académica. La vida vivida en el campus la anhelan y desean todos, pues la vida y sus co-aprendizajes se siguen ampliando entre más interacciones e iteraciones en múltiples espacios se den y conecten sentires y pensamientos de muy diversas formas y maneras. En últimas, en esas circulaciones es donde el tejido social y la comunidad

se afecta mutuamente de muy diversas maneras, debido a que son invisibles y afectan positivamente la convivencia.

Conclusiones

La virtualidad presenta muchos retos, como la posibilidad de reconocer los compromisos de trabajo de cada participante, sus aspiraciones o sus motivaciones, las cuales parecen ser más evidentes en el trabajo presencial. En la virtualidad, no se tiene ese espacio de comprobación del trabajo en grupo e incluso la duda puede persistir ante el trabajo individual. Estas dudas por el trabajo del estudiante, también ha llevado a otras prácticas de cómo diseñar los trabajos en grupo y los trabajos individuales. Pero han traído también el uso de herramientas virtuales que posibilitan el trabajo colectivo como Miro, Mindmeister, Jamboard o Mentimeter que parecen haber llegado para quedarse en el aula de clase.

Los profesores autores de este texto, creen que el espacio físico regresará, pero como espacio para el encuentro y la interacción. Aunque se reconoce que se alcanzan metas nuevas en los procesos de aprendizaje, mediados por la virtualización. Estos últimos, aún están cargados de limitaciones, dificultades, deficiencias y desigualdad en la alfabetización digital virtual entre muchos de los aprendientes y docentes. Lo anterior, sin el desmedro o el sacrificio de los contenidos programados y proyectados para las dinámicas de enseñanza aprendizaje en la presencialidad, que no se dieron en un lugar llamado salón.

Quedan abiertas alternativas y oportunidades académicas, para fortalecer dinámicas que incrementen el hacer en los lugares donde antes se habitaba y ahora se trabaja. Es decir, en entornos que evidencian las diferencias y las potencialidades, que antiguamente no se daban con estos matices en el salón de clase. Finalmente, hay que

investigar de manera crítica las posibilidades de las asincronías o sus sincronías dentro lo virtual y las bondades de las semi-presencialidades, en la transformación de la enseñanza del hacer del diseño.

Referencias bibliográficas

- Budge, K. (2016). Teaching art and design: Communicating creative practice through embodied and tacit knowledge. *Arts and Humanities in Higher Education*, 15(3-4), 432-445.
- Daley, J. (1982). Design creativity and the understanding of objects. *Design Studies*, 3(3), 133-137.
- Debray, R. (1997). *Transmitir*. Buenos Aires: Manantial.
- de la Rosa, J. A., & Ruecker, S. (2020). Using prototypes to produce high-resolution systemic future maps. A proposed model for design research and knowledge. *Bitácora Urbano Territorial*, 30(2), 87-100.
- Manzini, E. (2009). New design knowledge. *Design studies*, 30(1), 4-12.
- Polanyi, M. (1967). *The tacit dimension*. Nueva York: Doubleday Anchor Books.
- Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. MIT press.
- Stolterman, E. & Nelson, H. G., (2014). *The design way: Intentional change in an unpredictable world*. Cambridge: MIT press.
- Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2017). *The Embodied Mind, revised edition: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: MIT press.
- Wong, W. L. P. & Radcliffe, D. F. (2000). The tacit nature of design knowledge. *Technology Analysis & Strategic Management*, 12(4), 493-512.