

apre

El aprendizaje desde el diseño

Resumen

El diseño, como disciplina creativa, se inscribe en procesos y metodologías divergentes que lo configuran con particularidades que lo diferencian de otras disciplinas. Dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje la pedagogía y la didáctica tradicional establecen modelos lineales que entran en conflicto con la epistemología del diseño. Los diálogos entre educación y diseño reflejan una tensión constante, principalmente porque la primera intenta comprender y encasillar a la segunda en sus metodologías.

Alejandro Villaneda

<https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2024.5.346>

Por ello, como la presente propuesta busca invertir la relación entre diseño y educación, abordando el proceso de aprendizaje desde el diseño de servicios, el diseño de experiencias. Se formula así una metodología para la creación de cursos, estructurada en trece pasos y tres dimensiones. Cada componente del curso se organiza en capas superpuestas: la disciplinar, que aborda el tema y campo de conocimiento del curso, tomando el territorio como analogía; la pedagógica, que establece la ruta de aprendizaje y el mapa como metáfora; y la comunicativa, que desarrolla lo narrativo y estético del curso, enfocándose en establecer vínculos emocionales.

Palabras clave

Aprendizaje significativo, diseño de experiencias de aprendizaje, innovación educativa, narrativa.



Introducción

La educación y el diseño han establecido una relación de tensiones en el ámbito universitario, ya que la primera ha intentado comprender los modelos de pensamiento del segundo para establecer procesos de enseñanza-aprendizaje acordes a las tradiciones de los sistemas de pensamientos deductivos e inductivos en los cuales posiblemente el diseño no encaje, dado que este adopta un modelo abductivo (Dorst, 2017). A pesar del auge que han tenido las carreras del diseño desde finales de los años setenta, han sido los diseñadores quienes han estudiado y adaptado los modelos de la escuela Bauhaus como guía para integrarse en el ámbito universitario, estableciendo un equilibrio entre ambas disciplinas.

Por otro lado, la evolución del concepto de innovación, que ha pasado de enfocarse el desarrollo tecnológico a centrarse en la transformación social, posiciona a la educación como generadora de este cambio (Maldonado-Mariscal & Alijew, 2023). Este enfoque se vuelve a conectar con el diseño, ya que el design thinking (Brown, 2008) se ha consolidado como una metodología clave. De este modo, la innovación educativa pone nuevamente frente a frente a estas dos disciplinas. Sin embargo, los conflictos estructurales presentes en las facultades de

14

las instituciones de educación superior en Colombia impiden que estos procesos se desarrollen de manera sincrónica, evidenciando, en cambio, una incapacidad de diálogo.

A partir de esta división marcada por la institucionalidad, el presente proyecto propone abordar la creación de cursos y el desarrollo del aprendizaje no desde la perspectiva tradicional de la educación, sino desde la creación, reemplazando la concepción de la enseñanza por la de experiencia. Aunque este proceso se enmarca desde el diseño, el proyecto no busca excluir la pedagogía y la didáctica, sino más bien integrarlas con una visión estética que las transforma.

Esta ponencia es el resultado parcial de un proceso que ha venido en constante transformación desde el 2012 al interior de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque, que se aceleró con la pandemia del Covid-19. El enfoque se ha centrado en el desarrollo de cursos en modalidad presencial y remota, apoyados en la tecnología, aunque no es el único ámbito de aplicación. Este modelo también ha sido contrastado en procesos de educación ambiental en espacios no formales e informales.

Conceptualización-metodología

Bajo la concepción de la economía de la experiencia (Pine & Gilmore, 1999) el proyecto se plantea desde el diseño de servicios, el cual se centra en la creación de experiencias significativas (Shostack, 1984). En este sentido, la educación entendida como un servicio, puede ser abordada desde este enfoque, donde el proceso de enseñanza se reemplaza por el de experiencia. Esta se concibe como la relación sensorial (estética) del cuerpo, que permite crear significado (Crilly, Moultrie, & Clarkson, 2004), en concordancia con los principios del aprendizaje significativo.

Dentro de este enfoque, se adaptó al proceso educativo la herramienta blueprint (Namahn, 2024) (Imagen 1), en la cual se define la línea de actividades que realizará el estudiante, siguiendo el modelo de formación por competencias (Tobón, 2008). Esta herramienta establece la mediación o puntos de contacto con el estudiante, la actividad del docente, los contenidos y los referentes o casos de estudio (Villaneda, 2020).

Imagen 1. Service blueprint adaptado al desarrollo de un curso.

SEMANAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESTUDIANTE										
MEDIACIÓN										
DOCENTE										
CONTENIDO										
REFERENTE										

Fuente: autor

A partir de esto, se formula un modelo de 13 pasos no lineales para la creación de un curso, los cuales pueden ser abordados desde cualquier punto. Este mapa (imagen 2) incluye la gestión del curso, los contenidos, la didáctica y la evaluación, enriquecidos con el diseño de experiencias y el diseño de comunicación desde el cual se crean narrativas (Trocchianesi, 2024) que activan el aspecto motivacional y significativo del proceso de aprendizaje. Este resultado permite redimensionar el modelo no como un plano, sino como un espacio tridimensional conformado por capas (imagen 3) donde en la base representa el enfoque institucional y en la capa superior lo narrativo.

Descripción del proyecto

El modelo de creación de cursos mediados por la tecnología a partir del diseño de servicios se configura inicialmente como un plano (Imagen 2) o un conjunto de planos superpuestos que conforman un modelo tridimensional (Imagen 3)

Imagen2. Modelo de 13 pasos para el desarrollo de cursos



Fuente: autor

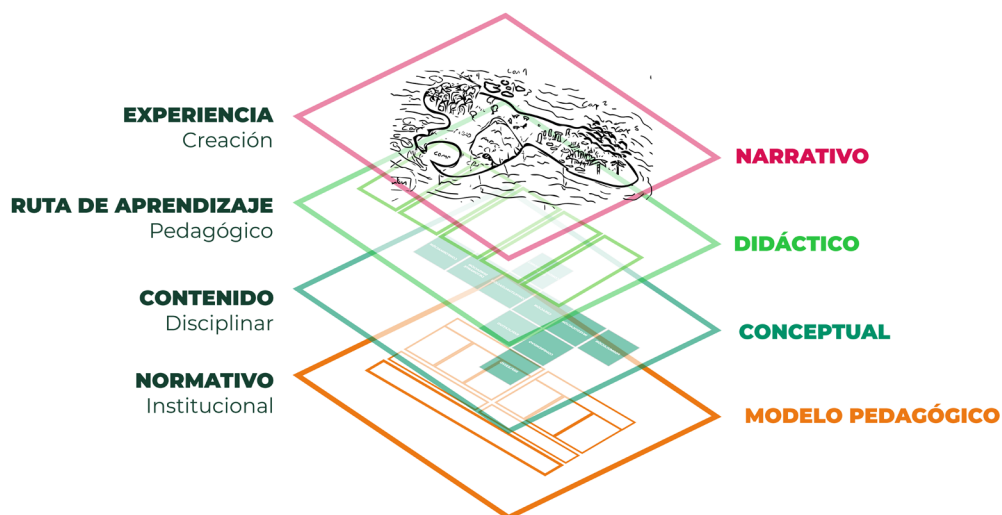
El modelo de trece pasos comprende

- Gestión académica del curso
- Diseño de experiencias
- Producción de contenidos, organizando los conceptos en un mapa, realizando la curaduría de contenidos y la producción de nuevos contenidos.
- Una fase de desarrollo didáctico y evaluativo donde se operacionaliza el proceso formativo
- Una fase de desarrollo de la comunicación donde se producen las mediaciones estableciendo una narrativa desde el diseño de comunicación.

- f. Una fase técnica de montaje y desarrollo de la plataforma de soporte.
- g. En el acompañamiento de estudiantes confluye todo el desarrollo establecido y a su vez sirve para realizar la evaluación de la experiencia.

Ahora bien, este modelo presentado en primera instancia como un plano, puede abordarse en cuatro niveles, de acuerdo con el tipo de desarrollo:

Figura 3. Modelo por capas del desarrollo del curso



Fuente: Autor

- a. La primera capa orienta al enfoque pedagógico institucional.
- b. La segunda capa corresponde al ámbito disciplinar del curso.
- c. La tercera capa está asociada a lo didáctico y las rutas de aprendizaje.
- d. La cuarta capa es la narrativa y la que detona la experiencia.

Resultados

Este modelo se ha publicado en la página de Co-lab del ministerio de educación¹ y actualmente se desarrolla en tres cursos:

- Teoría 1
- Investigación-creación 1
- Investigación-creación 2

En la creación de mediaciones de las asignaturas de investigación-creación 1 y 2, se desarrollaron personajes creados por la artista Maite Ibarreche, quienes recibieron mención en la categoría de diseño de personajes de los premios Clap².

Conclusiones

El diseño de experiencias y la construcción de narrativas enriquecen el proceso formativo, estableciendo un camino alternativo a los modelos tradicionales formulados desde las disciplinas de la educación. Sin embargo, este proceso no es excluyente, sino que los integra, resignifica e inserta estos enfoques en el sector de las industrias creativas y culturales.

Esta propuesta enfrenta dos grandes retos: 1) el de romper la tradición en la cual los docentes están anclados, centrados en el poder de la enseñanza y 2) la gestión administrativa de las instituciones estableciendo un modelo viable y eficiente en la producción de cursos.

1 Puede ser consultado en el enlace <https://colab.colombiaaprende.edu.co/experiencias/diseño-de-experiencias-de-aprendizaje-2/>

2 Puede ser consultado en el enlace <https://premiosclap.org/ganador-1375>

Referencias

19

- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Ciudad de México: Harvard Business Review.
- Crilly, N., Moultrie, J., & Clarkson, J. (2004). Seeing things: consumer response to the visual domain in product design. *Design studies*, 25, 547-577.
- Dorst, K. (2017). *Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar*. Madrid: Experimenta.
- Maldonado-Mariscal, K., & Alijew, I. (2023). Social innovation and educational innovation: a qualitative review of innovation's evolution. *Innovation: The European Journal of Social Science Research*, 36(3), 381-346.
- Namahn. (2024). *Service design tool kit*. Obtenido de Seeing things: consumer response to the visual domain in product design
- Pine, J., & Gilmore, J. (1999). *Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press.
- Shostack, L. (1984). *Designing Services That Deliver*. Obtenido de Harvard Business Review: <https://hbr.org/1984/01/designing-services-that-deliver>
- Tobón, S. (2008). *La formación basada en competencias en la educación superior*. Bogotá: Grupo Cife.
- Trocchianesi, R. (2024). Design Narrative. En F. Zanella, G. Bosoni, E. Di Stefano, G. Ianilli, G. Matteucci, R. Messori, & R. Trocchianesi (Ed.), *International Conference Design! OPEN: Objects, Processes, Experiences and Narratives*. 37, págs. 603-610. Milán: Springer

