

---

# PROYECTO “S’AFFICHER: INTERCAMBIO INTEMPORAL” AFIANZA LA IDENTIDAD Y SEGURIDAD DE LOS ALUMNOS.

Andrea del Carmen De La Cruz Vergara

---

## Resumen

“S’afficher: Intercambio Intemporal” es un proyecto de intercambio cultural y comunicacional entre los alumnos de profesiones, centro de estudios y de espacios geográficos distintos. A pesar de las diferencias horarias, los alumnos de la *Filière Métiers du Livre - IUT Bordeaux Montaigne* y los alumnos de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño PUCP, se unieron para la creación de un afiche conjunto con temas relacionados a la intertextualidad, confraternidad, expresiones culturales, derechos de los animales y preocupación por el ecosistema. Para este intercambio se utilizaron diferentes plataformas virtuales mediante las cuales los alumnos podían comunicarse (entre los meses de diciembre, enero y febrero) y concluir el proyecto en dos exposiciones realizadas en *l’IUT Bordeaux Montaigne* en Burdeos-Francia en el año 2016.

---

## Palabras clave

Afiches, habilidades para la vida, interculturalidad, plataformas virtuales, vocación.

---

## Introducción

“Eventualmente nos vamos desarrollando emocional y cognitivamente, esto implica un progresivo crecimiento de quiénes somos. El desarrollo cognitivo no tiene que ver con el desarrollo profesional. El conocimiento es asimilado constantemente pero también depende de cuánto quiere uno mismo aprender” (Arévalo 2015:31)

Aprender es una disposición perenne y muchas veces inconsciente. Frecuentemente estamos adquiriendo nuevos conocimientos a partir de acciones cotidianas y del compartir con quienes nos rodean. Es por ello que, el aprendizaje va más allá del individuo que aprende, puesto que implica un proceso colectivo que se extiende desde el nivel grupal (equipo de trabajo, departamento, unidad, etc.) hasta el organizacional en su conjunto (organización que aprende) (Gil & Alcover: 2002). Una organización que resiste los cambios, los impactos negativos, las nuevas competencias, que resiste el futuro incierto, es una organización que aprende. Solo quienes aprenden son capaces de sobrevivir en un mundo competitivo y alcanzar el éxito.

Gil & Alcover, docentes de la Universidad Complutense de Madrid, y de la Universidad Rey Juan Carlos respectivamente, exponen que el proceso por el cual adquirimos un conocimiento lleva consigo la complejidad, la

---

interconexión e interdependencia de contenidos implicados en este; de ahí la necesidad de ser gestionado colectivamente (2002).

Las universidades y otras casas de estudio, sin embargo, no han puesto especial énfasis en el desarrollo de habilidades para la vida que proporcione herramientas a los estudiantes para gestionar sus propios aprendizajes basados en experiencias colectivas.

En todos estos años como docente en Estudios Generales en el área de Composición y en la especialidad de Diseño Gráfico, he observado que existen muchos más retos que plantearse ofrecer a los estudiantes, nuevas metas y sobre todo nuevas oportunidades en su extenso y arduo camino como profesionales, quienes luego, contribuirán en satisfacer la necesidad de quienes requieren del diseñador.

El gran reto es aprender a lidiar con las diferentes características y personalidades de las personas, pero más aún el aprender de estas diferencias. En el ámbito laboral, muchas veces nos encontramos con un cliente extremadamente determinante sobre cómo desea que termine su diseño. Cabe entonces, la pregunta ¿A qué diseñador no le ha tocado un cliente difícil? Lo cierto es que no sabemos si nos tocará uno amable, que ponga sobre nosotros su entera confianza, o tal vez uno completamente diferente.

### **Intercambio y aprendizaje a través de la experiencia**

En la formación de los alumnos de Diseño Gráfico, es importante enseñarles a establecer un adecuado diálogo con el cliente, planificar y organizar el trabajo de manera que ellos mismos puedan reconocer y valorar el tiempo invertido en el diseño. Esto es imprescindible para que los clientes también puedan reconocer y valorar el trabajo de los diseñadores.

En el año 2014 tuve la oportunidad de viajar sola, conocer y reconocer diferentes sitios y realidades distintas. Había pasado mucho tiempo manteniendo comunicación vía mail con mis entrañables amigos de pre grado, quienes residían en el exterior y quienes, finalmente, me animaron en esta aventura. Una de ellas fue Carmen Herrera, grabadora de profesión quien terminó sus estudios en su actual lugar de residencia, en la ciudad de Bordeaux.

Entre las múltiples facetas de esta destacada artista, se encontraba la docencia del idioma español a un grupo de estudiantes cuyos talentos se encuentran entre leer y escribir. Fue así que, al reencontrarme con ella en su ciudad, en una amena cena debatimos sobre la posibilidad de hacer algo que involucre nuestras labores de docentes y amigas.

Entonces surgió la propuesta de “S’afficher: Intercambio Intemporal” que consistía en que nuestros alumnos de español de la Filière Métiers du Livre-IUT Bordeaux Montaigne y Diseño Gráfico de la facultad de Arte y

---

Diseño PUCP, participaron en la elaboración de afiches para una exposición en la cual pudieran aportar y practicar de manera efectiva los conocimientos adquiridos en clase.

Es así que logramos crear un espacio de comunicación donde el alumno se integró a un proyecto interdisciplinario e intercultural. Para ello utilizamos plataformas de comunicación virtual, desde correos electrónicos, un grupo en facebook e incluso comunicación vía whatsapp y skype para las reuniones de crítica constructiva.

Asimismo, les proporcionamos asesorías personales necesarias mediante las cuales los incentivamos a la investigación, les brindamos consejos pertinentes y las facilidades para propiciar una interacción y comunicación dinámica; también les proporcionamos referencias visuales para enriquecer su proceso creativo. Finalmente, estuvimos a disposición de resolver cada duda del proceso productivo y fomentar la retroalimentación de forma presencial. También efectuamos un balance equitativo de las fortalezas y debilidades como grupo, reconociendo siempre su participación para fortalecer la confianza en sí mismos como futuros profesionales. (Fig.1)

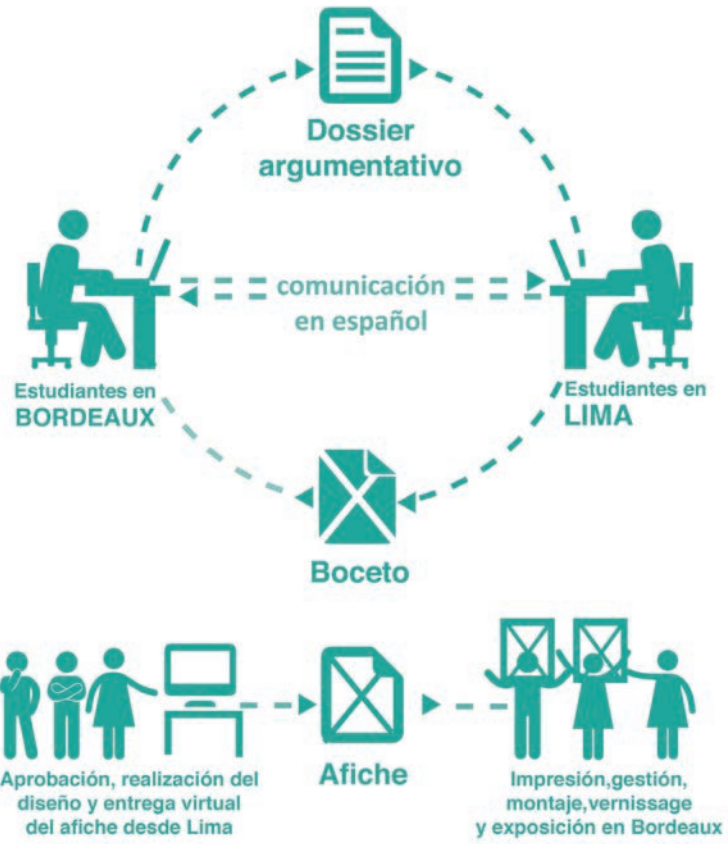
El objetivo de este proyecto fue incentivar a los estudiantes a trabajar con responsabilidad y colaboración mediante la experiencia de poner a prueba su imaginación, intercambiar ideas a pesar de la distancia o las diferencias horarias. Asimismo, poner en práctica los conocimientos adquiridos, trabajar en conjunto a partir de dos realidades distintas, enseñándoles a valorar su trabajo, desde el principio hasta el final del proceso.

Se estableció un cronograma y se contó con el apoyo incondicional de docentes como Carmen García y Martín Rázuri, así como el comunicador y periodista Diego Avendaño. Sin ellos no hubiera sido posible tener una visión externa de la comunicación gráfica durante el proceso de diseño.

El aprendizaje a través de la experiencia –según Lidia Montes– no descarta las metodologías tradicionales, sino que complementa el aprendizaje al generar una dinámica de trabajo grupal tal como señala el investigador John R. Mergendoller:

«Los estudiantes recuerdan lo que han aprendido, lo aprenden en mayor profundidad y, además, desarrollan habilidades de gestión, de planificación, de criticar su propio trabajo y el de otros. De ser parte de un equipo. Se trata, en cualquier caso, de un tipo de enseñanza que trabaja, paralelamente, la gestión emocional en los ambientes de trabajo, la confianza y la responsabilidad».  
(Citado por Lidia Montes, 2016)

Definitivamente, trabajar en equipo implica más que alcanzar el objetivo final. No es solo el conocimiento resultante del trabajo colectivo, sino los demás conocimientos obtenidos a partir de la interacción de personalidades, de formas de pensar y perspectivas distintas, los que conllevan a un



(Fig.1)

(Fig.1) Metodología y proceso del proyecto.

---

crecimiento personal y profesional en el caso específico del diseñador, quien posee además el deseo constante de enriquecimiento de creatividad a base de muestras creativas distintas a la suya.

Los resultados de esta metodología grupal fueron variados, entre eficientes y muy óptimos. Por un lado, el hallazgo más importante fue que los alumnos no se conocían a sí mismos, y por tanto, no eran conscientes de sus fortalezas, sus debilidades, ni sus habilidades técnicas frente a la variedad de recursos que tiene esta profesión. Conocer esto, como profesional y como docente, es importante y positivo, ya que es en este aspecto de la identidad de nuestros alumnos donde concentraremos nuestras fuerzas. Nace así la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades para la vida, de promover las actitudes sociales entre sus compañeros y por qué no con sus clientes. El Ministerio de Salud, define estas habilidades como:

«Son aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que permita enfrentar eficazmente los retos y desafíos de la vida diaria. Son un conjunto de destrezas psicosociales cuyo desarrollo incrementa las posibilidades de las personas a aumentar su desempeño en la vida diaria». (MINSa: 2016)

El MINSa señala 4 habilidades para la vida esenciales: autoestima, asertividad, comunicación y manejo de emociones. De esta manera, se puede entender que el trabajo colectivo necesariamente está sujeto al desarrollo de estas habilidades, pues por ejemplo, un alumno con baja autoestima, desencadenará inseguridad y desconfianza en su trabajo perjudicando su desempeño laboral y el compartir con sus compañeros.

Necesitamos alumnos preparados para los retos de su profesión, pero más todavía para los retos del hoy. Asimismo, necesitamos docentes que sirvan como orientadores en la búsqueda de sus talentos, como impulsores de su vocación, como apasionados de su trabajo.

Un resultado muy positivo fue que los estudiantes de Diseño Gráfico mejoraron su desempeño con este intercambio de aportes y compromisos con los alumnos de Bordeaux. Durante el proyecto se manifestó el entusiasmo de llevar a cabo un buen trabajo tanto por el nivel colaborativo como por la calidad que debía tener el diseño para su exposición. (Fig.2) (Fig.3)

### **Conclusiones**

Los afiches en su mayoría tuvieron un final satisfactorio, con una gráfica interesante de lenguaje universal. También destacamos el buen acabado que se tuvo para su impresión. Los alumnos se volvieron casi independientes en la parte final del proyecto. Para la mayoría de estudiantes trabajar con un compañero de otra carrera, espacio geográfico y cultura diferentes, los hizo



(Fig.2)



(Fig.3)

(Fig.2) Collage de afiches.  
 (Fig.3) Collage de afiches.

---

reflexionar sobre las similitudes que tienen como estudiantes por encima de las diferencias culturales. (Fig.4) (Fig.5)

La producción, difusión y alcance logrados en este proyecto generan el interés participativo por parte de nuevos grupos de estudiantes. La disposición de los alumnos es de vital importancia para el desenvolvimiento del trabajo en conjunto. Ellos encuentran motivación en la experiencia, la cual le da un valor agregado a lo aprendido dentro de los salones de clase y los ayuda a comprender detalles de la producción que debe ir de la mano con el proceso creativo.

La base académica de los Estudios Generales adecua al alumno a una autodisciplina y compromiso con su carrera. Es muy posible seguir adelante con un proyecto que no solo abre las puertas a un intercambio virtual con otros alumnos y otro espacio educativo; sino que los prepara y les da confianza para trazarse nuevas metas. Todo es posible para aquel que cree en sí mismo.



(Fig.4)



(Fig.5)

---

(Fig.4) Foto: FARFÁN, Milagro. Fotografía grupal de alumnos y profesores de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP participantes del proyecto. Lima, Perú (2016)

(Fig.5) Foto: HERRERA, Carmen. Fotografía grupal de alumnos y profesora de español de la Filière Métiers du Livre - IUT Bordeaux Montaigne. Bordeaux, France (2016)



---

## Bibliografía

Ministerio de Salud - MINSA. (2017).

2017 "Habilidades para la Vida". Consulta 17 de febrero de 2017.  
Rescatado de <http://www.minsa.gob.pe/portal/servicios/susaludesprimero/adolescente/adol-habilidades.asp>

Arévalo Santa María, Claudia Jimena.

2015 "Labor Competitiveness". The Code War en Lexicon.com.  
Toronto. Consulta 18 de febrero de 2017.  
<http://lexiconin.com/wp-content/uploads/2015/03/Lexicon-TheCodeWar.pdf>

Gil, F., & Alcover, C. M.

2002 Crear conocimiento colectivamente: aprendizaje organizacional y grupal. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, 18(2-3), 259-301. Recuperado el 30 de marzo de 2017.  
<http://www.redalyc.org/pdf/2313/231318274008.pdf>

Montes, Lidia.

2016 "Educar a través de la experiencia". Consulta 18 de febrero de 2017 <http://www.elmundo.es/economia/2016/06/16/57626b87e2704ea11c8b460d.html>