

Enseñanza virtual de Diseño Gráfico

En los últimos años la tecnología ha evolucionado considerablemente, sobre todo las nuevas tecnologías de la información NTIC. Nuestro interés es aplicar el desarrollo de e-learning y b-learning a la formación de diseñadores gráficos, para lo cual es necesario explorar tres líneas de investigación: la didáctica del Diseño Gráfico, la relación entre Arte y Tecnología, la Educación Virtual.

Se cuenta en la enseñanza semipresencial con la ventaja que para la generación de los conocimientos y el desarrollo de las competencias profesionales del diseñador gráfico, un rol importante lo cumple el aprendizaje asistido por las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC). Para ilustrar este aspecto, observemos el aprendizaje del diseño de Identidad Corporativa, que incluye etapas de investigación y conceptualización.

Los estudiantes de un curso - taller de Diseño de Identidad Corporativa deben desarrollar investigaciones en varios niveles(análisis de mercado, de los factores de comunicación implicados, de códigos, referentes y medios), procesar

la información y desarrollar la propuesta visual, la cual será evaluada en función de su funcionalidad y rentabilidad. La actividad de investigación es importante para el desarrollo de una buena comunicación visual, y el trabajo de los alumnos no puede sustentarse en la intuición. Lo que se busca es que integren los dos espacios de formación, teórico y práctico. Para cumplir con este propósito, la educación virtual cuenta con recursos, estrategias y fundamentos didácticos.

La investigación y el procesamiento de los datos puede desarrollarse de manera virtual, aprovechando las posibilidades de navegación e interacción del sistema virtual, tanto para buscar datos como para el trabajo colaborativo entre los participantes. Se fomenta de este modo una actitud y un procedimiento profesional, superando la eventual ausencia de independencia y creando las condiciones para un trabajo autónomo, con habilidades investigativas y de comunicación colaborativa. Esto significa mejorar la formación del estudiante, profundizando la autogestión del aprendizaje.

Resulta entonces importante planificar y desarrollar modelos de aprendizaje para el alumnado que incluyan la educación virtual, reformulando el papel y práctica pedagógica del docente, cambiando las formas de organización del tiempo y el espacio de las clases, cambiando las modalidades y estrategias de tutoría, etc.

Los aspectos que fundamentan el uso de NTIC conducen a una construcción didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el estudiante. Flexibilizan la enseñanza y dan mejores posibilidades de uso del tiempo, de materiales en consulta y de presentaciones, sin perder el contacto real con los estudiantes sino, todo lo contrario, diversificando las líneas de contacto.

Un aprendizaje semipresencial se justifica porque se trata de un aprendizaje combinado, que alterna dos o más estrategias de enseñanza, integradas de manera racional ; reúne actividades presenciales y actividades en línea (que requieren de un mayor esfuerzo de organización por parte de los docentes); es un aprendizaje colaborativo, que planea actividades cooperativas en la dimensión virtual o presencial. Desarrolla la responsabilidad individual dentro del grupo, la interdependencia positiva entre los miembros del grupo para lograr la meta común, las habilidades de colaboración (trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos), la interacción promotora (los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje), el proceso de grupo (la reflexión periódica sobre su funcionamiento) para efectuar los cambios necesarios para incrementar su efectividad (auto evaluación y coevaluación). Para sustentar la construcción semipresencial o virtual de módulos de formación en diseño gráfico, es importante revisar proyectos

