Innovación en el Aula a Través del Discurso del Maestro

Morales Campos Angélica,
Universidad del Noreste, amorales@une.edu.mx

Evelia Reséndiz Balderas,
Universidad Autónoma de Tamaulipas. erbalderas@uat.edu.mx

El presente trabajo se deriva de la investigación doctoral denominada: “Análisis del Pensamiento de Maestros y Alumnos en Talleres de Diseño Gráfico desde la Perspectiva del Discurso Empleado”; misma que actualmente se encuentra en proceso y que tiene como objetivo identificar el impacto del discurso del docente en el trabajo, pensamiento y emociones de un alumno de diseño gráfico. En un taller de diseño gráfico, la asesoría maestro – alumno es la principal estrategia didáctica empleada basada en conversaciones, mismas que han sido objeto de estudio de la presente investigación de tipo cualitativo etnográfico.

Palabras clave: Discurso, taller de diseño gráfico, innovación.

Abstract

This paper arises from doctoral research entitled: "Teacher and Student Thinking in Graphic Design Studio Analysis in a Perspective from the discourse" which is currently in process and aims to identify the impact of the teachers discourse in the work, thoughts and emotions of a graphic design student. At a graphic design studio, teacher’s counseling to the students is the primary teaching strategy based on conversations, which have been studied through a qualitative ethnographic survey.

Keywords: Discourse, graphic design studio, innovation.

Introducción

En las prácticas pedagógicas actuales, la tendencia internacional es centrarse en el alumno y particularmente en su aprendizaje (Rivera 2004, Campos&Rivera 2006), desplazando el poder protagónico del maestro y se vuelve imprescindible que sea el alumno el que dialogue y construya en compañía de compañeros y maestros los saberes.

En el área del diseño, sea éste gráfico, industrial de interiores o cualquier otra rama, ha sido una práctica común, desde sus inicios en la denominada escuela Bauhaus, enfocando todos los esfuerzos didácticos en el aprendiz y lo que éste es capaz de hacer a través de un proceso de asesoría que proporciona el docente, en las materias denominadas talleres o *studios.* En estos, el desarrollo de un proyecto de diseño se inicia con el planteamiento de una problemática que el alumno a través de los conocimientos teóricos y técnico debe de resolver en beneficio de un público determinado. El papel del docente en esta situación áulica es asesorar a través de diálogos individualizados y lograr que la solución propuesta sea, además de funcional innovadora.

Conceptualmente el taller es un proceso de aprender haciendo, en el que los estudiantes resuelven una serie de problemas de diseño. En este "hacer" tanto maestro como alumno, simulan situaciones profesionalizantes y que tienen un gran valor en la formación de competencias, sin embargo, didácticamente hablando es más fácil de plantear que de llevar a cabo si se considera que en el compromiso que la institución adquiere es educar, desarrollar, además de competencias profesionales (Perrenoud, 2007), aquellas genéricas o transversales. Se requiere también de provocar las habilidades necesarias para la resolución de problemas como la conceptualización o definición del problema que se les plantea, discusión argumentada, y principalmente el pensamiento estratégico ya que cada problema por resolver es único, la incertidumbre es lo único que es seguro porque cambian los clientes y sus características, cambian los usuarios a los que hay que persuadir a través del lenguaje apropiado, los recursos económicos son variables y es de agregar también que los estilos y modas se modifican, la tecnología cambia constantemente. El mundo y los públicos en permanente cambio obligan al diseñador a ser capaz de adaptarse y de comprender cada nuevo problema que se le presente con tolerancia y disposición para emprender el reto de comprender discursos y auditorios que podrían coincidir o diferir de su forma de pensar y ver la vida. En este escenario es fácil identificar que para el buen desempeño de la actividad del diseñador se requiere dos grandes tipos de actividades mentales, analítico y creativo y en cada uno de ellos es

importante desarrollar en el alumno la capacidad de búsqueda de la innovación en cada uno de los proyectos.

En términos pedagógicos, el problema es sólo un pretexto para que el alumno se apropie de un repertorio de conocimientos y habilidades que le permitan desarrollar las competencias que como licenciado en diseño gráfico requiere para la correcta toma de decisiones. El problema que plantea el maestro no debería por lo tanto ser elegido al azar, sino más bien ser el resultado de un análisis pedagógico y disciplinar.

Cuando el profesor únicamente actúa como experto y procede como el director de un despacho, las sugerencias o asesorías que da al alumno se encaminan únicamente al logro de un producto de calidad y queda en un segundo plano o en la ausencia total, la relevancia del proceso y la riqueza que puede tener en términos del potencial que tiene para desarrollar habilidades fundamentales en un profesional del diseño como lo es la argumentación y la búsqueda de alternativas de solución a través de métodos heurísticos. En esta idea de darle importancia al proceso al igual que el producto coinciden tanto Rivera (2004, 2006, 2007) como Lawson (2006). Al no poner atención al proceso es muy probable que los alumnos desarrollen uno propio enfocado en satisfacerse a si mismo o a sus tutores en vez de hacerlo hacia el usuario. Encontrándose con soluciones que pudieran presentarse como innovadoras para el regocijo personal y no para el destinatario correcto.

Para Brocato y Dana (2003) el problema que se puede presentar en un taller de diseño cuando no se lleva de manera adecuada, es que los alumnos puedan sentirse perdidos, confundidos, con ideas poco claras y frustrados al inicio del proyecto, especialmente cuando el docente guía, confunde su papel y se convierte en el experto que menosprecia al que tiene menos pericia y experiencia, que demuestra dominio y arrogancia y hace sentir al alumno sus limitantes, deteniendo en ocasiones el potencial con el que cuenta, al maestro puede resultarle difícil comprender que el taller más que un despacho de diseño, es un espacio de aprendizaje del diseño.

Un componente didáctico relevante en un cualquier clase y en especial en un taller es el discurso empleado por el maestro . Un discurso emplea el lenguaje, en un momento en el que se integra el pensamiento, el ser, actuar, interactuar, creer, conocer, sentir, valorar, dirigirse e inclusive la forma en usar el cuerpo para llevar a cabo una identidad situada en un contexto particular. Es también una manera de usar símbolos, imágenes, objetos, artefactos, herramientas, tecnologías, tiempos, lugares, espacios, así lo refiere Fulkova (2004). En otros trabajos, se concibe al lenguaje como una mediación cultural para el pensamiento y la acción expresados en prácticas cotidianas (Candela, 1990; Edwards y Mercer, 1987).

El diseño gráfico al ser una actividad que demanda de la cognición, empleando el lenguaje de diversas maneras, lleva a Esqueda (2003) a afirmar que existe *una continuidad entre lenguaje y otras capacidades humanas. El lenguaje es colocado consistentemente en el contexto de sus funciones sociales y comunicativas.* El diseñador trabaja con el lenguaje en sus diversas expresiones, lenguaje oral, escrito y gráfico, son distintas formas de discurso y que confluyen en una misma actividad, lo que se dice, escribe y dibuja debería de estar puesto al servicio de una actividad retórica en el que el pensamiento es el encargado de mantener una congruencia entre estas manifestaciones discursivas.

En el taller de diseño gráfico, es inevitable el diálogo que entre maestro-alumno en el que el maestro funciona como guía en la resolución de un problema del alumno. En el diálogo existe un intercambio de ideas y creencias mediado por el lenguaje y que resulta provechoso cuando en el intercambio se desarrolla un pensamiento crítico por parte del alumno.

La conversación es también una forma de negociación. En una negociación dos o más partes empiezan con posiciones dispares sobre un propósito común. La negociación implica que aún teniendo diferentes posturas se tiene la disposición de llegar a un acuerdo que todos los involucrados acepten. Las conversaciones deberían de estar regidas bajo el ambiente adecuado que permita un sano flujo de discursos entre los involucrados como lo señala Bealieu (1995) quien exploró en su tesis doctoral el papel que juegan las emociones que acompañan al discurso en un contexto educativo

escolarizado. Entre profesor y alumno existe un lazo que se va construyendo a través de las expresiones verbales, paralinguística, comportamientos y expresiones, variables que fueron documentadas y analizadas bajo una perspectiva social y de análisis del discurso.

El investigador concluye con el inicio de una teoría que denomina *emotional learning and teaching* en la que sugiere que el aprendizaje además de ser racional y un proceso cognitivo orientado a un objetivo, es una situación emocional que caracteriza al encuentro educacional en dónde el respeto mutuo es la condición esencial para mantener los lazos sociales entre maestro y alumno que se requieren para gestar el ambiente educacional propicio para el aprendizaje. Al respecto es importante recalcar el papel preponderante que juegan las emociones en la educación de los diseñadores que se han caracterizado por ser altamente emotivos.

Metodología

A través de una investigación de tipo cualitativo, etnográfico, se analizó el discurso empleado por el maestro en las asesoría que brinda a sus alumnos en un proceso de resolución de un problema de diseño gráfico. Esta investigación se llevó a cabo en tres proyectos distintos y que formaban parte de las siguientes materias:

1. Producto comercial. El proyecto que estaban realizando los alumnos consistía en el re diseño de un empaque para galletas elegido por el alumno.

2. Escaparatismo. El proyecto que realizaron los alumnos consistía en la elaboración de un escaparate en el que debía exhibirse un producto elegido por el alumno.

3. Taller de diseño gráfico. La elaboración de un cartel para un concurso de convocatoria nacional era el objetivo de este proyecto con la finalidad de hacer conciencia de las consecuencias del consumismo.

Los medios utilizados para la recolección de información fueron los siguientes:

1. Registro de audio de conversaciones. Se grabaron las asesorías entre maestro alumno.
2. Entrevista a alumnos. En el que se identificaban las interpretaciones que se hacían al proceso de diseño, en el que se involucraban pensamientos y emociones.

3. Entrevista a maestros. Identificando el propósito profesional y didáctico en el proyecto que asesoraban.

Resultados

El diálogo entre maestro y alumno tiene un alto valor didáctico porque a través de estos diálogos el maestro puede provocar el pensamiento crítico y creativo, es el que permite llevar al alumno de un estado de descripción a un nivel de análisis y poder traducir el análisis en propuestas que emplean la creatividad en beneficio de un usuario final. Otro de los valores didácticos del discurso oral empleado es el relacionado al desarrollo de habilidades orales que el alumno debe utilizar en otros contextos.

El discurso del maestro del maestro, a través de lo que comunica en su decir y su actuar, repercute en aspectos cognitivos y motivacionales, pero más allá del aprendizaje, incide también en el ánimo y emociones del alumno. Estas emociones son las que mueven o detienen al alumno en su actuar, en su pensamiento estratégico y en consecuencia en la innovación.

A lo largo de las grabaciones se ha podido detectar los siguientes factores que inhiben la innovación en el alumno:

1. Proporcionar directa o indirectamente posibles soluciones. El alumno va siguiendo instrucciones y va dando respuesta dirigidas a complacer al maestro. Cuando el maestro sugiere que la solución podría estar al explorar un determinado tema, el alumno se enfoca en éste y no considera otras vías de solución y la sugerencia se convierte en ese momento, en un camino obligado. La innovación en el proceso se ve cuartada cuando el alumno sigue al pie de la letra las pautas marcadas por el profesor. El poder del maestro, como autoridad académica y quien sustenta el poder de otorgar una calificación hace que lo que diga el maestro en el transcurso de la búsqueda de una solución tiene un peso significativo.
2. Los alumnos son altamente sensibles a la crítica. Cuando un alumno muestra una solución al maestro y es cuestionada (sin ser rechazada) el alumno interpreta la crítica constructiva como un juicio de valor subjetivo del maestro. El argumento del maestro para llevar al alumno a un análisis de las debilidades del diseño que está

presentando el alumno es interpretada textualmente por el alumno como: “no le gustó al maestro” pese a que estas palabras nunca fueron mencionadas.

3. El discurso verbal y no verbal que pone nervioso al alumno inhibe la innovación. Un alumno nervioso, temeroso del comentario del maestro trabaja bajo parámetros mínimos que lo lleven únicamente a cumplir con el maestro, a entregar trabajos bajo estándares normales sin considerar la innovación. El estrés y nerviosismo afecta directamente a la motivación y es importante considerar que alumnos altamente motivados y emocionados en demostrar sus competencias pueden generar más fácilmente ideas innovadoras.
4. Instrucciones poco precisas confunden. Cuando la instrucción del docente resulta imprecisa para el alumno, esta puede generar angustia al no tener la certeza de lo que espera el maestro del alumno o bien, puede llevar al alumno a trabajar erróneamente.

Conclusiones

Las clases, los talleres, son un espacio densamente rico en cuanto a rituales de iniciación académica: unas veces se dan a través del habla, otras mediante la lengua escrita. La diversidad de las situaciones que se generan durante la enseñanza implica que se presenten constantemente factores de improvisación como parte cotidiana y como posibilidades de aprendizaje ante ambientes nuevos. Quizás ahí está la fuente de inspiración de esta investigación.

El discurso del maestro, no solo a través de lo que dice, sino de lo que comunica con sus expresiones y en general todo el lenguaje no verbal, es un arma poderosa que inhibe o puede potencializar la capacidad de innovación en el alumno. Esto significa que la innovación puede iniciar desde la cotidianeidad, en una conversación, con una palabra o con un gesto.

La tecnología y las nuevas estrategias didácticas nunca podrán sustituir al maestro, el carácter humano del profesor, la sapiencia, sus intenciones y lenguaje puesta en beneficio de un aprendizaje holístico y heurístico son las que pueden llevar al alumno a querer atravesar procesos reflexivos, analíticos y creativos, herramientas indispensables para la innovación.

La innovación en el aula puede y debería estar en el principal recurso del maestro, el que refleja su ser, su pensar: su discurso.

Bibliografía

Beaulieu, R. J. (1995). *When Classroom Voices Collide: Emotions, Discourse and Conflict In a Graduate Seminar*. Santa Bárbara California, Estados Unidos: University of California.

Bjorkman H. (2004). Design Dialogue Groups as a Source of Innovation: Factors Behind Group Creativity. En: *Blackwell Publishing* .13:2.

Brocato, Kay; Franz Dana (2003). A Model for Studio Based Learning in Teacher Education: Application in Planning and Managing Learning. *Annual Meeting for the Mid-South Educational Research Association*. Mississippi State Universitiy.

Candela, A. (1990). Investigación etnográfica en el aula: el razonamiento de los alumnos en una clase de ciencias naturales en la escuela primaria. *Investigación en la escuela, 13:* 13-23.

Campos H. M. A. y Rivera D. (2006) La Argumentación en la Enseñanza del Diseño Gráfico. *Didáctica del Diseño Gráfico: Registro de una Experiencia Viva.* México, Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. pp 31-50.

Cárdenas M.L y Rivera J. F. (2006). El análisis del discurso en el aula: una herramienta para la reflexión. *Educere.* 10: 44-45

Cazden Courtney B. (1991) *El discurso en el Aula: El lenguaje de la Enseñanza y el Aprendizaje* Temas de educación. Ministerio de educación y Ciencia. Paidós.

Edwards, D. & Mercer, N. (1987). *El conocimiento compartido: El desarrollo de la comprensión en el aula.* Paidós.

Esqueda, R. (2003) *El Juego del Diseño: Un Acercamiento a sus Reglas de Interpretación Creativa.* México: Editorial Designio.

Fulkova Marie, Tipton Teresa M. (2008) A (Con) Text of New Discourse as Semiotic Praxis. *International Journal of Art and Design Education.* 27: 27-42

Lawson B. (2006) *How Designers Think: The Design Process Demystified.* El Sevier.

Perrenoud, P. (2007). *Diez nuevas competencias para enseñar* (Trad. Judit Andreu) (4ª ed). México: Colofón. (Original en francés, 1999).

Rivera D. L. A. (2004) *El Taller de Diseño: Como Espacio para la Discusión Argumentativa.* Guadalajara, Jalisco, México: Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara.

Lindquist K. A. (2009) Language is Powerful. *Emotion Review.* SAGE Publications and The International Society for Research on Emotion. 1:16-18.

Rivera D. (2006) La Relación entre Teoría y Práctica en el Aprendizaje del diseño: el Caso de la Semiótica. *Didáctica del Diseño Gráfico: Registro de una Experiencia Viva.* México, Encuadre. Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. pp 65-82.

Rivera D. L. A. (2007) *La Retórica en el Diseño Gráfico.* México: Editorial ENCUADRE; Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico.

Angélica Morales Campos

Licenciada en diseño de interiores (1991) y con 17 años de experiencia docente, ha dedicado los últimos años al estudio e investigación de la didáctica del diseño a través de la Maestría en Docencia en Educación Superior(1999), y Especialidad en Estrategias Psicopedagógicas (2001) y actualmente realizando un doctorado en educación.

Algunas de las actividades que ha desempeñado en la Universidad del Noreste son: coordinación de diseño curricular, participación como instructor en los cursos de capacitación docente y asesor didáctico en el área académica en la que se encuentran las licenciaturas en diseño gráfico y diseño de interiores. Ha presentado ponencias en: Nova University en Miami, en el Coloquio Nacional de Innovación Educativa, organizado por ANUIES, Coloquio Nacional de ENCUADRE (Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico) y en el Congreso Internacional de Investigación Educativa de la Universidad del Noreste.

Evelia Reséndiz Balderas.

Licenciado en Físico Matemático (1991) por la Universidad Autónoma de Tamaulipas.

Maestría en Ciencias con especialidad en Matemática Educativa (1994) y Doctorado en Ciencias con especialidad en Matemática Educativa (2004) por el Centro de Investigación y Estudios Avanzados del IPN. Investigador asociado al Centro Multidisciplinario de Investigaciones Regionales, de la Unidad Académica Multidisciplinaria de Ciencias, Educación y Humanidades, UAT. Actualmente desarrollo proyectos de investigación en Matemática Educativa y en formación por competencias.