

Creatividad y cooperación: un caso práctico de aprendizaje basado en problemas aplicado al diseño gráfico

El objetivo de dinamizar y activar las situaciones de aprendizaje que se producen en el aula de educación artística nos llevó a diseñar y desarrollar un proyecto de trabajo en torno al diseño gráfico que incorporó la técnica didáctica conocida como «aprendizaje basado en problemas» (ABP).

La experiencia que se narra a continuación se desarrolló durante el segundo trimestre del curso 2006-2007 en las aulas de tercero de ESO del colegio Montserrat, ubicado en la ciudad de Barcelona, y en el marco de un proyecto¹ cuyo principal objetivo fue diseñar y experimentar estrategias didácticas con el fin de dinamizar y activar los aprendizajes que se producen en el aula de educación visual y plástica.

Este reto nos impulsó a desarrollar un proyecto de trabajo aplicado al diseño gráfico a través de la metodología del ABP, situando el trabajo cooperativo y el uso de las TIC como dos pilares fundamentales de la propuesta².

Asumir un reto, iniciar una aventura

Aunque la finalidad del proyecto era crear una secuencia de situaciones de aprendizaje en el ámbito del diseño gráfico, el deseo de innovar y experimentar con la nueva metodología lo convirtió también en una aventura para todos. Una aventura que consistió en planificar un itinerario de propuestas que proporcionarían a los estudiantes situaciones de aprendizaje que les brindarían la oportunidad de enfrentarse y resolver problemas en este campo de conocimiento.

Poco a poco el deseo se fue cristalizando en un proyecto de trabajo que invertía el itinerario habitual de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es decir «uno que sabe *versus* otro que aprende», y se transformaba en algo tangible: un reto. Un reto para todos, dado que nos exigía enfrentarnos a nuevas situaciones donde aprender. Aprender si era posible y viable adaptar el ABP a un aula de secundaria y llevarlo a la práctica, asumiendo la incertidumbre y comprobando su viabilidad. Todos nos convertíamos en aprendices.

¿Qué es el aprendizaje basado en problemas?

El aprendizaje basado en problemas es una técnica didáctica que se caracteriza por invertir el proceso de aprendizaje convencional.

De forma habitual, se expone la información y posteriormente se busca su aplicación en la resolución de un problema; en el caso del ABP, primero se presenta el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema.

El recorrido desde el planteamiento original del problema hasta su solución pasa por trabajar de forma cooperativa en pequeños grupos, compartiendo la posibilidad de practicar y desarrollar habilidades y de observar y reflexionar sobre actitudes y valores, que en el método convencional-expositivo difícilmente podrían ponerse en acción, promoviendo una experiencia de trabajo en pequeño grupo orientado a la solución del problema.

Esta metodología impulsa aprender a trabajar en equipo y a tomar responsabilidades, acciones que son básicas en el proceso formativo de los estudiantes.

El papel del docente también cambia, pasando a convertirse en un «guía» o «conductor» del proceso de aprendizaje. Ahora ya no proporciona información, sino que ayuda a indicar el camino para conseguirla, hecho que no le convierte en un simple espectador pasivo, pero que traslada al grupo de «aprendices» la responsabilidad de su buen funcionamiento.

También son responsabilidad del tutor las siguientes funciones:

- Fomentar el aprendizaje del colectivo colaborando y ayudando a identificar y definir los problemas que han de ser utilizados para la construcción del conocimiento.

Los estudiantes tienen un gran potencial y en la nueva sociedad del conocimiento una parte de nuestra tarea como educadores es ayudar a que éste se revele, generando el deseo de aprender

- Contribuir a fomentar el debate y el espíritu crítico.
- Detectar los posibles problemas de funcionamiento del grupo y ayudar a sus componentes a organizarse y a fijar su plan de trabajo.
- Crear un clima de aula que posibilite el aprendizaje.
- Transmitir retroacción a los estudiantes a través de una comunicación transparente de los resultados de la evaluación, reflejo necesario para que los alumnos puedan continuar su proceso de aprendizaje.

Diseño y desarrollo del proyecto

El proyecto que se decidió desarrollar partía de dos decisiones previas: experimentar la eficacia de la metodología ABP y hacerlo con la parte del currículo que trabajaba el diseño gráfico.

El objetivo fundamental era que los estudiantes aprendieran a aprender a través del

Imagen 1. Cartel de la página web



trabajo cooperativo y del desarrollo de proyectos artísticos. En cuanto a áreas, se les proponía un proyecto relacionado con el diseño gráfico y la comunicación visual, lo que suponía utilizar una buena parte de los contenidos que habían ido aprendiendo a lo largo de los anteriores cursos, como dibujo, color, empleo de estructuras compositivas..., así como incorporar y aplicar sus conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías de la información y comunicación al ámbito artístico.

El proyecto se articuló en dos partes, que aglutinaban dos grandes tareas:

- La primera consistió en crear una pequeña empresa cuya actividad se enmarcara en el amplio territorio de la comunicación y el diseño gráfico, y diseñar su imagen corporativa, acorde con su filosofía y proyecto empresarial. Para ello debían averiguar el funcionamiento de un estudio de diseño, conocer los diferentes cargos y sus funciones, y plantearse qué clase de empresa deseaban crear. A continuación, debían inventar un nombre, diseñar su imagen (logotipo y signo gráfico) y preparar una presentación para darse a conocer a los potenciales clientes. Con esta presentación se daba por concluida esta primera parte, que significaba su entrada al mercado como empresa.
- La segunda tarea consistió en desarrollar los primeros trabajos que llegaron a la recién creada empresa con la máxima diligencia, efica-

Imagen 2. Carátula de CD



Imagen 3. Bolsa para transportar el CD



cia y creatividad. Estos trabajos consistieron en el diseño de un cartel que anunciaba una página web de música (véase imagen 1), el diseño de una carátula de CD para uno de los grupos de música incluidos en la página (véase imagen 2) y el de una bolsa para transportarlo (véase imagen 3).

Para aportar más credibilidad a la «situación» que estábamos intentando recrear, esta tarea consistió en un trabajo «real», que vinculamos a un proyecto creado por un grupo de jóvenes de su misma edad, consistente en una página web (www.musicalliure.net) donde se podía descargar música de forma libre, gratuita y legal. Este proyecto, nacido a partir de la iniciativa de jóvenes cuyas edades oscilaban entre los 15 y los 18 años y sin ningún tipo de financiación, era un buen ejemplo de un proyecto creativo y emprendedor que, además, contaba en esos momentos con bastante repercusión mediática.

La propuesta de diseñar un cartel para promocionar la página, que transmitiera la filosofía del proyecto, les planteó la oportunidad de transformar una idea en una imagen aplicando todos sus conocimientos y potencial creativo como equipo. Gracias al contacto con los creadores de la página, conseguimos el compromiso de que los carteles fueran colgados en la página de música y vistos en la Red, hecho que incorporó veracidad a la situación y aportó un gran estímulo al trabajo en el aula.

También debían seleccionar a uno de los cantantes o grupos que libremente ofrecían su música en la Red y crear un diseño de carátula para uno de sus trabajos, así como una pequeña bolsa para transportarlo. Esta segunda parte del proyecto concluía en una sesión donde se mostraban los resultados obtenidos y se narraba el proceso seguido por cada grupo de trabajo, reflexionando sobre el proceso de aprendizaje que había generado la propuesta en cada grupo.

Reflexiones finales

Aunque en los primeros momentos el desconcierto fue la primera de las reacciones entre los estudiantes, el hecho de incorporar innovaciones en la dinámica del aula y de asumir el reto compartido que significó el desarrollo del proyecto resultó muy positivo para su incidencia en el clima de trabajo que se desarrolló en el aula y activó, sin duda, sus deseos de aprender y de superarse.

La resolución de los problemas que les iba demandando el desarrollo del proyecto y las producciones artísticas en las que se cristalizaban fueron evolucionando de forma muy significativa a lo largo del proceso, que también contribuyó a incrementar su capacidad de trabajo autónomo y de diálogo y negociación, al compartir entre iguales la resolución de dificultades.

Las reflexiones y valoraciones de los estudiantes con relación al proceso de aprendizaje realizado nos reafirman en la idea de que los estudiantes tienen un gran potencial y de que

en la nueva sociedad del conocimiento una parte de nuestra tarea como educadores es ayudar a que éste se revele, generando el deseo de aprender... Proponer nuevas formas que les planteen retos a su altura, a través de nuevos métodos de trabajo en el aula, puede, sin duda, conseguir resultados que nos sorprendan y nos ilusionen, al ver que más a menudo de lo que a veces desearíamos su trabajo es un reflejo implacable del nuestro...

HEMOS HABLADO DE:

- Didáctica de la expresión visual y plástica.
- Modelos cooperativos.

Notas

1. El proyecto «Análisis y experimentación de actuaciones para la mejora de la educación artística en la escuela secundaria obligatoria» fue posible gracias a una licencia de estudios concedida por el Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya durante el curso 2006-2007.

2. En la propuesta participó la profesora Carme Miró del colegio Montserrat de Barcelona.

Referencias bibliográficas

AA.VV. (2006): *El aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica*. México. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Vicerrectoría Académica de Monterrey.

ARNHEIM, R. (1993): *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona. Paidós.

COCHRAN-SMITH, M.; LYTLE, S.L. (2002): *Dentro/Fuera. Enseñantes que investigan*. Madrid. Akal.

GARDNER, H. (1994): *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona. Paidós.

STOLL, L.; FINK D.; EALL, L. (2004): *Sobre el aprender y el tiempo que requiere; implicaciones para la escuela*. Barcelona. Octaedro.

Esther Collados
IES Vicenç Plantada. Mollet del Vallès
(Barcelona)

esther.collados@uab.es