

oblicua

Edición No. 7 · Circulación Semestral · Cali - Colombia · ISSN 2256 - 179X (En línea) · Enero 2015



Tabla de contenidos

Desarrollo del pensamiento creativo en proyectos académicos

*María Nelly Dueñas - Sonia Milena Torres Quiroga
Luis Felipe Moreno Leyva - Daniel Rodrigo Troncoso Murillo*

7

El panorama de la investigación en diseño

Andrés Felipe Roldán

23

Hay Las nuevas tecnologías de la comunicación que se imponen en la práctica profesional del diseñador de modas

Beatriz Eugenia Rivas Ortiz

29



REVISTA
oblicua

Edición anterior No. 6
ISSN 2256 - 179X (En línea)
Junio 2014

Edición No. 7
ISSN 2256 - 179X (En línea)
Enero 2015

Rectoría
Mg. Sc. Martha Inés Jaramillo L.

Vicerrectoría Académica
Mg. Sc. Arq. Carlos Revelo N.

Vicerrectoría Administrativa
Esp. Cont. Agustín Díaz H.

Jefe de la Unidad de Investigación
Mg. Sc. Arq. Victoria Eugenia Rivas R.

Consejo Editorial
Mg. Esp. D.G. Margarita Carvajal V.
Sc. D.I. Félix Augusto Cardona O.
Mg. Sc. Hist. William Alberto Giraldo S.

Corrector de Estilo
Sc. D.I. Félix Augusto Cardona O.

Diseño y Diagramación
T.P. D.G. Carol Arana G.

Diseño de Portada
T.P. D.G. Carol Arana G.



Los juegos tradicionales como recuperación de la memoria cultural en Colombia

Andrés Guillermo Moreno Rondón
Paola Acosta Zambrano

33

¿Cómo responder al desafío de la producción de medios editoriales impresos ante el aumento de medios editoriales digitales?

Margarita Carvajal V.

39

Revista Oblicua: Políticas para la publicación de artículos

43

Fundación Academia de Dibujo Profesional
Unidad de Investigación EIDON
Calle 27N # 6BN - 50
PBX: 687 4100 Fax: 687 4121 - 687 4125
Email: investigacion@fadp.edu.co
Página Web: www.fadp.edu.co
Cali, Valle del Cauca, Colombia.

El contenido de esta publicación no compromete el pensamiento de la institución, por lo tanto es responsabilidad absoluta del autor.

La Revista Oblicua no podrá ser reproducida total o parcialmente por ningún medio impreso sin previa autorización del autor.

Todos los artículos contenidos en esta revista son propiedad exclusiva de los autores.


EIDON
Grupo de Investigación


**FUNDACIÓN
ACADEMIA
DE DIBUJO
PROFESIONAL**

Editorial

La Fundación Academia de Dibujo Profesional se piensa como “una institución que forma técnicos profesionales del Diseño, a través de un modelo pedagógico innovador; fundamentado en el ser, con un alto nivel de calidad, creatividad y conciencia social” (FADP, 2012)¹, circunstancia que hace indispensable el desarrollo de procesos de investigación formativa y propiamente dicha en la disciplina, con el propósito final de revalorar su práctica y sus principios.

Bajo esta circunstancia, es importante señalar que el diseño es una de la disciplinas profesionales más recientes dentro de la historia académica y profesional, recordemos que solo hasta la década de los 30 inicio procesos de formación. Por ello, nos atrevemos a decir que el diseño se encuentra en una etapa temprana en la construcción de su propio discurso o de creación de su teoría, algunos teóricos consideran, haciendo un paragón con el desarrollo humano, que se encuentra en la etapa media de su juventud, por eso su consolidación depende del rigor y seriedad con la que se lleven a cabo los procesos de investigación.

De allí, que sea de vital importancia suministrar aportes a estos procesos a través de diferentes medios como foros académicos de orden nacional e internacional, coloquios profesionales, debates académicos y ante todo, publicación de reflexiones y resultados de investigación en el medio más idóneo hasta ahora aceptado: el texto escrito. Ello traerá no sólo el reconocimiento de la comunidad científica, sino lo más importante, poner al alcance de todo interesado las propuestas que con rigor investigativo el diseño propone. Pues como bien señala el teórico del diseño Víctor Margolin² (Citado por Herrera, 2010) *“Debido a que el tema de la investigación de diseño no sólo se refiere a los productos sino también la respuesta humana, las técnicas de investigación para el diseño deben ser necesariamente diversas”*.

1. www.fadp.edu.co/politicas

2. Herrera Batista, Miguel Ángel (2010). Investigación y diseño: Reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. En: No Solo Usabilidad, nº 9, 2010. <nosolousabilidad.com>. ISSN 1886-8592



El presente número de la revista OBLICUA presenta una serie de artículos que pretenden contribuir a la calidad del discurso del diseño o a la teorización del mismo, mediante reflexiones sobre los resultados de investigación o de reflexiones a partir de esta práctica disciplinar en muchas de sus metodologías y aportes propios.

Es así, que en primera instancia encontramos un artículo desarrollado en el marco de un proyecto de tesis de maestría que indaga sobre el desarrollo del pensamiento creativo en proyectos académicos a través de la implementación de Recursos Educativos Abiertos (REA): materiales y recursos que pueden ser reutilizados para la docencia de forma gratuita gracias a las TIC, que buscan promover de manera más contextual, tanto institucional como individualmente, los procesos de enseñanza/aprendizaje.

En este caso con un estudio comparativo entre universidades de Colombia e India cuyos autores son Luis Felipe Moreno Leyva, Sonia Milena Torres Quiroga, Daniel Rodrigo Troncoso Murillo y la docente de los programas técnicos profesionales de producción en diseño industrial y diseño multimedial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, María Nelly Dueñas Vidal.

En una segunda instancia, se presenta un artículo que presenta unas interesantes delimitaciones entre el ejercicio del diseño y la investigación que en él se suscita, fenómeno que hace necesaria una reflexión frente a las cualidades investigativas que el diseñador debe tener para consolidar el Diseño como un área de investigación con impacto social y productivo en el contexto actual. Autoría del diseñador industrial y ahora docente en comisión de estudios de doctorado por parte de la FADP, Andrés Felipe Roldan G.

Un tercer artículo, nos habla sobre las innovaciones de los espacios profesionales, productivos y sociales acaecidas por el uso e incorporación de las nuevas tecnologías, que han iniciado nuevos escenarios de ámbito profesional entre los que se cuenta el diseño. Interesante reflexión de la docente del programa técnico profesional en diseño de modas de la FADP, Beatriz Rivas Ortiz.

Luego se presenta al lector un artículo de reflexión académica que surge de la planeación de un proyecto integrador en el programa técnico profesional en producción de audio y video de los docentes Andrés Moreno y Paola Acosta, que pretende analizar los aportes de los recursos audiovisuales en la recuperación de la memoria cultural, específicamente a lo concerniente a los juegos tradicionales, que no solo son diversión para los niños, si no registros del desarrollo cultural, como bien señalan los autores “*desde una óptica amable, integral y natural*”.

Por último, una reflexión acerca del desafío al que se ven enfrentados los diseñadores editoriales o diagramadores frente al masivo uso de los medios de comunicación digital y la disminución de los medios editoriales impresos, mostrando una postura más intermediaria ante la tarea de producir publicaciones impresas como un ejercicio de sensibilización para al lector, por la docente: Margarita María Carvajal V.

Queridos lectores, quedan entonces bienvenidos a este espacio académico que con estas interesantes y aportantes lecturas, pretende configurar derroteros de acción que permitan la construcción de espacios que consoliden la teoría y práctica del diseño para entenderlo, analizarlo y proyectarlo como disciplina, tanto a nivel académico como en su ejercicio profesional. Por todo esto y a modo de conclusión, de nuevo reseñamos al teórico del diseño Víctor Margolin (Citado por Herrera, 2010) quien nos dice que debemos **“encontrar la manera de hacer útil el conocimiento empírico para diseñadores y equipos de diseño. Tenemos que poner en nuestra mente el valor de otro tipo de conocimiento, particularmente el conocimiento que es más interpretativo.”**



Coordinador Editorial
Publicaciones FADP



Desarrollo del pensamiento creativo en proyectos académicos

Implementación de Recursos Educativos Abiertos en el nivel de educación superior

María Nelly Dueñas Vidal¹
Luis Felipe Moreno Leyva²

Sonia Milena Torres Quiroga³
Daniel Rodrigo Troncoso Murillo⁴

Resumen

Este estudio presenta una aproximación sobre el impacto de los Recursos Educativos Abiertos (REA) en el desarrollo de la competencia del pensamiento creativo, basado en el modelo de enseñanza para la aplicación del conocimiento con una estrategia de indagación vinculada al aprendizaje, el cual permitió concluir sobre cómo el pensamiento creativo se favorece mediante el uso y aprovechamiento de los REA. Fue aplicado en cuatro instituciones educativas de educación superior, tres de ellas ubicadas en Colombia y una en India; partiendo de la pregunta:

¿De qué manera los recursos educativos abiertos se convierten en una herramienta adecuada para la enseñanza de la creatividad en Instituciones de Educación Superior de Arte y Diseño?, para dar respuesta se aplicó la estrategia de innovación educativa basada en evidencia con el método de investigación con estudios de casos. Se diseñaron tres instrumentos de evaluación, estos fueron: Entrevista a los docentes, encuestas a los estudiantes y la observación por parte de un individuo ajeno al proceso de enseñanza, para analizar lo que sucede dentro del aula.

Palabras Clave: Pensamiento Creativo, Recursos Educativos Abiertos, Educación Superior, Modelo de Gestión, Aprendizaje.

Abstract

This study presents an approach on the impact of Open Educational Resources (OER) in the development of creative thinking skills based on the teaching model for the application of knowledge with an inquiry strategy related to learning, which led to the conclusion on how creative thinking is favored through the use and exploitation of OER. The study was implemented in four higher education schools, three of them located in Colombia and one in India; it is based on the question: How OER become a suitable tool for teaching creativity in Art and Design Higher Education Institutions? To achieve response, educational innovation strategy was applied based on evidence with case studies' research method. Three assessment instruments were designed, these were: Interview with teacher, student surveys and observation by an individual outside the teaching process, to analyze what happens in the classroom.

Keywords: Creative Thinking, Open Educational Resources, Higher Education, Management Model, Learning.

1. Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, candidata a Magíster en Educación con Énfasis en Enseñanza y Aprendizaje de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. shapemnd@gmail.com
2. Magíster en Educación con Énfasis en Enseñanza y Aprendizaje de la U. Minuto de Dios, Docente en Raffles Education Corporation. waizel@hotmail.com

3. Magíster en Educación con Énfasis en Enseñanza y Aprendizaje de la U. Minuto de Dios, Docente en la Universidad de Cundinamarca. soniamitoqui@gmail.com

4. Magíster en Educación con Énfasis en Enseñanza y Aprendizaje de la U. Minuto de Dios, Maestría en Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Maestro en música de la Pontificia Universidad Javeriana. Barlosmoluscos@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El uso de Recursos Abiertos de Aprendizaje (REA) como elementos que pueden ayudar al desarrollo del pensamiento creativo, es de gran interés por sus características principales puesto que dichos recursos forman parte de las innovaciones que se han implementado en la práctica educativa hoy en día. Según la UNESCO (2002), los REA u OER, por sus siglas en inglés Open Educational Resources, son los materiales y recursos que pueden ser reutilizados para la docencia y el aprendizaje de forma gratuita. De esta manera todo material educativo que sea diseñado para promover la enseñanza/aprendizaje puede ser usado también para el desarrollo del pensamiento creativo.

En esta investigación el planteamiento del problema de investigación consistió en: ¿De qué manera los recursos educativos abiertos se convierte en una herramienta adecuada para la enseñanza de la creatividad en Instituciones de Educación Superior de Arte y Diseño?, para dar respuesta a esta interrogante, se tomaron en cuenta los elementos críticos que enumeran Santos, Ferran y Abadal: “Hay que matizar que el término REA no es sinónimo de aprendizaje online o e-learning, ni de educación abierta, de hecho muchos de los recursos abiertos que se producen en la actualidad, aunque se comparten en formato digital, también son imprimibles” (2012, p.137)

“El aprendizaje involucra mirar de una manera nueva algo que se conocía en profundidad o introducir una transformación radical en las prácticas existentes”

Sin embargo, para que el contenido se pueda usar, se debe tener en cuenta el contexto, porque si tiene características muy específicas, no se podría usar el REA. La investigación se realizó en cuatro instituciones de educación superior, en contextos diferentes y con

estudiantes inscritos en materias relacionadas con el arte y el diseño; el objetivo fue conocer cómo los Recursos Educativos Abiertos (REA) impactan el desarrollo de la competencia del pensamiento creativo en cuatro ambientes de aprendizaje universitarios de características variadas. A continuación se encontrará el marco conceptual, modelos de gestión de aprendizaje e investigaciones que han girado ante dicho tema, la contextualización de los casos a investigar y la metodología de investigación que se usó junto con los instrumentos de investigación.

INNOVACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Innovación es algo que concierne no sólo al campo educativo o tecnológico, sino que afecta nuestras vidas diarias y es que según Friedman (2008, citado por Brown y Adler, 2008), el mundo se ha vuelto plano, pero al mismo tiempo se ha vuelto más puntiagudo por lo que los lugares que son globalmente más competitivos son aquellos que cuentan con recursos locales fuertes, los cuales apoyan a la innovación y la productividad, lo cual deja ver como la innovación es algo que conduce a los países y a sus ciudadanos hacia el desarrollo y al mismo tiempo es algo que está implícito en nuestras labores diarias.

Cuando se refiere a la innovación ligada a la educación, se debe abordar desde un enfoque diferente a la innovación en otros campos y es que de acuerdo con Krugman (2009, p.35) “a veces el aprendizaje involucra aprender un uso nuevo para un artefacto viejo de una nueva manera, mirar de una manera nueva algo que se conocía en profundidad o introducir una transformación radical en las prácticas existentes”. La innovación educativa se puede definir entonces como la transformación de las prácticas educativas.

La innovación educativa es una necesidad de la sociedad contemporánea, según Albright (2009), el campo de la educación requiere de innovación y así mismo no habrá innovación mientras no se comparta el conocimiento.

En la actual sociedad de conocimiento y con los cambios que ha traído la globalización, se puede hablar de cómo las demandas educativas han cambiado, por lo que este campo debe aumentar su alcance y mejorar su calidad como parte de una innovación educativa que es actualmente necesaria.

La innovación es un fenómeno que genera distintas sensaciones y es que de acuerdo a lo planteado por Salinas (2004) la innovación provoca cambios en los sujetos y en el contexto, sus características se centran en el liderazgo e inspira configuraciones de aprendizaje en todos los ámbitos educativos. En concreto la característica más importante de la innovación es que genera un cambio en todos los actores que intervienen en ella y es por eso que representa un elemento esencial dentro de la transformación de las prácticas educativas.

Es importante tener claro que innovación educativa tiene como componente el permitir desarrollar la sociedad del conocimiento. Gutiérrez (2010) afirma que la innovación está constituida por la integración de una propuesta pedagógica que permita generar un ambiente propicio para el logro del aprendizaje. Es decir que parte de ese logro está motivado por la evolución de los estudiantes y docentes que hacen parte de la evolución educativa.

En la innovación educativa, mientras se crean los ambientes innovadores para el aprendizaje, se deben considerar las profundas implicaciones que implica estar preparando a personas para un mundo basado en conocimientos que evolucionan constantemente, para lo cual según Atkins, Brown y Hammond (2007) se debe demandar creatividad, innovación y emprendimiento de parte de cada uno de los actores del proceso educativo.

La evaluación se hace mediante estándares que permitan obtener los resultados de la innovación, para Coll, Rochera, Mayordomo, y Naranjo (2007, p. 788) “la experiencia de innovación que nos ocupa las actividades de enseñanza y aprendizaje son al mismo tiempo

actividades de evaluación”. Debido a que los recursos educativos y el aprendizaje son aspectos que siempre van a estar ligados se debe tener clara su aplicación para su evaluación.

Las investigaciones alrededor de la innovación educativa y los modelos educativos como propulsores de esta, se han concentrado en las propuestas que abarcan una mejora al estado actual con que se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. Matas, Tójar y Serrano (2004) en su estudio acerca de los cambios diferenciales en el profesorado en la Universidad de Málaga, distinguen al proyecto de innovación como una proposición de plan y su desarrollo, que tiene como última finalidad mejorar o modernizar algún aspecto educativo concreto existente, siendo percibida por los individuos involucrados en el fenómeno educativo como una “nueva” idea, objeto, práctica o estrategia que se intenta introducir como cambio.

“El desarrollo de la creatividad se logra a través del proceso formativo, pero se evalúa en el hacer cotidiano, y en las formas de enfrentar los problemas que frenan el desarrollo”

PENSAMIENTO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Existen diversas investigaciones que abordan el tema del pensamiento creativo, así como el tema de la educación superior y es particularmente importante para el desarrollo de este trabajo el entender los estudios que se han hecho con anterioridad con el fin de poder usar estas herramientas durante la aplicación y evaluación del proyecto realizado.

En cuanto al Proceso de Formación de las Competencias Creativas (PFCC), Calichs presenta su concepto en el cual manifiesta que “El desarrollo de la creatividad en el sujeto se

logra a través del proceso formativo, pero se evalúa en el hacer cotidiano, en la conducta y en las formas de enfrentar y solucionar los problemas que frenan el desarrollo” (2006, p.2), esto contradice la creencia que algunas personas tienen acerca de que no se puede enseñar a alguien el cómo ser creativo, y por otro lado, deja ver como la creatividad es algo que sirve no solo para el desarrollo en el proceso de formación o en ambientes educativos, sino que la creatividad es algo que una vez que se aprende y ejercita, puede ser útil para la vida diaria de los individuos.

De acuerdo al investigador, la creatividad no es algo que sucede en forma automática y es de hecho un proceso el cual requiere de un pensamiento crítico y un enfoque hacia la realidad y resolución de problemas.

Por otro lado, cuando se habla de la creatividad en estudiantes universitarios, existen factores que dificultan el proceso creativo como son: “La motivación, la imaginación, la originalidad, la fluidez, la independencia” (Calichs, 2006, p.6), y es que para que la creatividad se produzca es necesario el combinar una serie de elementos, ya que la creatividad no es algo que se da al azar y de hecho el pensamiento creativo debería suceder de manera estructurada y lógica.

Para que se origine la creatividad se requiere crear contextos los cuales la estimulen, y para ello “Además de ofrecer las posibilidades y crear contextos ricos y estimulantes, los docentes pueden contribuir para que los alumnos perciban y reconozcan estas posibilidades y las utilicen para desplegar las potencialidades creativas” (Elisondo, Donolo & Rinaudo, 2009, p.12), por lo cual aquellos docentes que pretendan promover la creatividad en sus estudiantes, deben tomar en cuenta no sólo el pensamiento creativo sino también el ambiente de aprendizaje y el contexto donde sucede la creatividad.

Al hablar del pensamiento creativo es importante diferenciarlo del concepto de creatividad, ya que el pensamiento creativo implica un proceso en

el cual la creatividad está involucrada, por lo que se podría tomar a la creatividad como el fin y al proceso creativo como al instrumento para conseguir el fin. Es importante que en el sistema educativo se promueva el pensamiento creativo desde los niveles básicos de educación, pero es particularmente importante el que se promueva este tipo de pensamiento en el nivel de Educación Superior debido a que en las Universidades es donde se prepara a los futuros líderes de los países y si dichos líderes ejercitan un pensamiento creativo, esto ayudará a que dirijan a su país hacia un camino de innovación y progreso.

Como último punto, es importante mencionar cómo de acuerdo a McWilliam (2007), la creatividad es algo totalmente relevante para las Instituciones de Educación Superior ya que actualmente y en el futuro se necesitará de una fuerza de trabajo creativa, la cual basa sus innovaciones no en momentos de buena suerte-eureka! sino en el resultado de un pensamiento, el pensamiento creativo.

MARCO CONTEXTUAL. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

A continuación se describen los contextos en que se desarrolló el estudio, los participantes y la estrategia innovadora que se implementó:

Caso A. Universidad Pública de Bogotá, Colombia: Grupo poblacional de estudiantes de la cátedra de percusión sinfónica del programa de música ubicados entre los semestres 3 a 6, con edades entre los 21 y 23 años de edad. Las necesidades que se pretendieron satisfacer fueron desarrollar el pensamiento creativo a través del montaje e interpretación de una versión musical de 4 piezas representativas del latin jazz-salsa en el vibráfono. La estrategia innovadora que se implementó, consistió en el uso de los recursos educativos abiertos como una herramienta para buscar referentes musicales y material instruccional entorno a la improvisación musical que exigía cada una de las 4 piezas de los estudiantes.

Caso B. Universidad Privada de Bogotá, Colombia: Estudiantes de 2do semestre de la materia “Diseño digital de medios impresos”, jornada diurna, que actualmente cuenta con 12 estudiantes de ambos sexos y de edades entre 16 y 31 años, Para la asignatura de Diseño digital de medios impresos las necesidades que se pretenden satisfacer fueron el desarrollo de la creatividad en el diseño de un medio impreso (revista o periódico) que cuente con las bases necesarias para que se pueda imprimir, y la redacción adecuada de los textos que irán dentro del mismo medio impreso. Las estrategias de innovación que se implementaron fueron de gran importancia y ayuda puesto que los estudiantes entregaban periódicamente evidencias de los avances que iban teniendo, tanto en el diseño del medio impreso, como de los contenidos del mismo, eso ayudó para que los estudiantes adquirieran conocimiento autónomo por medio de los Recursos Educativos Abiertos (REA) que se usaron (vídeos tutoriales, archivos de impresos en PDF, talleres de redacción periodística, talleres de diseño y diagramación, entre otros).

Caso C: Universidad Privada de Cali, Colombia: La cátedra Diseño 1, jornada diurna y nocturna, cuenta actualmente con 50 estudiantes de ambos sexos y de edades entre 16 y 30 años. La asignatura pretende satisfacer el desarrollo de la creatividad en el diseño de una composición bidimensional donde el estudiante pueda evidenciar la organización de los elementos básicos del diseño, como son textura, color y forma. Las estrategias de innovación que se implementaron fueron de gran importancia y ayuda puesto que los estudiantes entregaron constantemente avances donde se evidencia el desarrollo de la composición básica, así como los conceptos vistos durante el desarrollo de la clase, apoyando dicho desarrollo mediante los recursos abiertos como la plataforma Moodle, videos y talleres de diseño.

Caso D: Universidad Privada de Karnataka, India: La selección se hizo de manera voluntaria, al explicar a los estudiantes de que se trataba el proyecto y aquellos que se interesaron y comprometieron a realizar esta actividad

extra-curricular fueron seleccionados para este estudio. Se eligió que fuera una actividad extra, ya que la estructura de las clases en el curso está totalmente definida por lo que no se podían hacer cambios en estas. La intención fue el continuar desarrollando el pensamiento creativo de los estudiantes mientras se promovía el hacer uso de sus conocimientos en software y tecnología, para adoptar una nueva herramienta en su vida académica y personal: Los recursos educativos abiertos (Creative Commons como herramienta principal). Para esto, se desarrolló un proyecto sencillo en el que los estudiantes desarrollaron un concepto de producto y el docente sirvió solo como un apoyo durante el desarrollo de este pequeño proyecto.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto se enfoca en estudiar cómo los recursos educativos abiertos (REA) impactan el desarrollo de la competencia del pensamiento creativo en cuatro ambientes de aprendizaje universitarios de características variadas.

“El pensamiento creativo puede definirse como un comportamiento mental, que genera procesos de búsqueda y descubrimiento de soluciones nuevas e inhabituales”

Para Villa y Poblete (2007) el pensamiento creativo es una competencia que puede definirse como un comportamiento mental, que genera procesos de búsqueda y descubrimiento de soluciones nuevas e inhabituales, caracterizadas por su consistencia y sentido práctico en distintos ámbitos de la vida. Así que en esta misma vía de pensamiento, este proyecto pretende observar cómo en estos 4 ambientes de aprendizaje, los estudiantes perciben la información que proveen los (REA) desde varias perspectivas, empleándose para generar nuevos conocimientos, ideas y enfoques.

El pensamiento creativo es muy adecuado y pertinente para ser desarrollado en los 4 espacios educativos anteriormente nombrados, ya que si bien sus características y contextos particulares son muy distintos, todos se caracterizan porque en sus múltiples actividades académicas requieren diferentes visiones, posturas e ideas frente a un problema con el fin de generar innovaciones en los distintos campos de aplicación.

La importancia que tiene un proyecto como este, consiste en poder obtener información que conduzca a obtener conclusiones respecto a cómo la “flexibilidad mental” que actúa como la base del pensamiento creativo, se favorece con el inmenso capital de información y variedad de relaciones de conocimiento que caracterizan a los REA.

“En el transcurso del proyecto los maestros ofrecieron apoyo, recursos y asesorías en el espacio de la clase a medida que los estudiantes realizaron sus investigaciones y productos”

Sumado a todo lo anterior, se encuentra el hecho de que en la actualidad no existen un gran número de estudios acerca del pensamiento creativo enfocado a la educación superior, esto si lo comparamos con otros tipos de pensamiento y con otros niveles educativos; Es por esta razón que este trabajo justifica su existencia, al brindar nuevos conocimientos y siendo estos útiles para un campo que requiere más estudios con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

DESCRIPCIÓN Y APLICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto inició con una fase de diseño del plan metodológico, en donde los 4 docentes-investigadores se colocaron de acuerdo y socializaron los objetivos, el alcance, el tiempo de ejecución, la población, el talento humano,

el modelo de enseñanza y los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto, así como también la generación de un cronograma de actividades y evaluación, con el cual se realizó una introducción a los estudiantes acerca de las nociones básicas de los aspectos que se pretendían con el mismo.

La aplicación del proyecto consistió en el desarrollo de una actividad que se llevó a cabo por un breve periodo en cada una de las 4 instituciones, en donde se fomentó la competencia del pensamiento creativo a través de los REA: Diseño de un medio impreso para la asignatura de Diseño digital de medios impresos-UNIMINUTO, Diseño de una composición bidimensional para la asignatura de Diseño 1 - Fundación Academia de dibujo profesional, Montaje e interpretación de 4 piezas representativas del latin jazz-salsa en el vibráfono para la cátedra de percusión de la Universidad de Cundinamarca y la realización del concepto de un producto en Raffles Education Corporation.

La siguiente fase del proyecto correspondió a la acción experimental, en la que los estudiantes, con el apoyo de los maestros-investigadores, ejecutaron y gestionaron el proyecto que se diseñó anteriormente, buscando el logro de los objetivos y metas propuestas en el desarrollo de la competencia de pensamiento crítico a través los REA. En el transcurso del proyecto los maestros ofrecieron apoyo, experiencia, recursos y asesorías en el espacio de la clase a medida que los estudiantes realizaron sus investigaciones y productos.

Posteriormente se continuó con una fase de presentación de avances a manera de un reporte parcial, con el propósito de dar a conocer las actividades realizadas hasta la fecha, las que hacían falta desarrollar, las limitaciones y virtudes encontradas en el transcurso de la ejecución del proyecto.

Como parte de la última etapa se desarrolló la fase de Recolección y análisis de datos, aplicando los instrumentos diseñados para este efecto, con el fin de lograr dar respuesta a la pregunta de investigación y sacar las conclusiones respectivas de este estudio, para finalmente

compartir con los estudiantes que fueron parte del proyecto, sus experiencias y comentarios a través de la retroalimentación grupal; esto con el objeto de tener una visión más acertada y global desde todas las perspectivas para saber cuál fue el impacto real de este proyecto.

La obtención de productos de aprendizaje como lo son un medio impreso, una composición bidimensional, una interpretación musical, y la propuesta de un concepto de producto, hacen necesario una búsqueda considerable de información y referentes conceptuales a través de los medios tecnológicos disponibles dentro de los REA, así mismo se hace necesaria una capacidad sintética por parte de los estudiantes para administrar las fuentes, una habilidad analítica para realizar el tamizaje de la información obtenida y en general un buen grado de autoaprendizaje.

MÉTODO DE EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

El enfoque metodológico de investigación que fue seleccionado como viable, fue el estudio de casos. Para Yin (1989, citado por Martínez, 2006) el estudio de caso consiste en una descripción y análisis detallados de unidades sociales o entidades educativas únicas. Cada docente investigador realiza la observación e implementa los instrumentos dentro de los horarios de clase para que se pueda realizar el ejercicio conjuntamente con los estudiantes y su docente en el contexto educativo.

La metodología que se realizó fue a través del método cualitativo en donde se trabajó, por medio de un estudio de casos, una descripción narrativa del uso de REA para el desarrollo del pensamiento creativo. Las técnicas de recolección utilizadas se basan en datos no estandarizados y el análisis no es meramente estadístico (aunque en el instrumento de la encuesta a estudiantes se apoya en algunos datos cuantitativos), sino más bien se busca descubrir cómo los actores principales del proceso enseñanza-aprendizaje ven su realidad.

Se realizó un análisis de contenido, con esta técnica se clasificaron los datos de manera que estos se pudieran simplificar y organizar por temas y categorías con el objeto de establecer en alguna medida el éxito o fracaso de la metodología implementada, analizando sus debilidades y fortalezas para implementarlas en otros grupos con base en la experiencia. Dicho análisis no sólo se realizó de las entrevistas y las observaciones, sino también de fotografías que ayudaron de evidencia para la investigación.

Para mayor credibilidad en los resultados del estudio, se empleó la técnica de Triangulación la cual de acuerdo a Navarro (2011) es considerada como el proceso que incorpora distintos métodos para indagar con el fin de obtener resultados que ayuden al desarrollo del conocimiento en un campo de estudio específico. Para construir los instrumentos de recolección, se elaboró un cuadro de triple entrada en el que se colocaron categorías, indicadores, preguntas, fuentes e instrumentos, enseguida se analizaron y se concretó las fuentes de datos que más sirvieran a la investigación para obtener la información que cada pregunta requería. Del cruce de los ejes se obtuvo los instrumentos de recolección de datos que se aplicaron en cada caso.

La construcción de instrumentos estuvo enfocada a tres fuentes. Se diseñaron instrumentos para el docente, el alumno y un observador; El primer instrumento fue una entrevista a los docentes, donde pudieron expresar su opinión acerca del uso de los REA, su repercusión en la clase y fuera de ella. El segundo instrumento utilizado fue una encuesta realizada a los estudiantes de los profesores entrevistados, de tal manera que se pueda contrastar la visión del docente con la visión del estudiante. Y el último instrumento utilizado en esta investigación fue la observación por parte de un tercero que no está involucrado directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de este grupo específico. De tal manera que el observador pudo analizar las situaciones y comportamientos que suceden dentro del aula.

La entrevista fue estructurada, la ventaja de utilizar la entrevista como técnica de recolección de información es que brinda la oportunidad de obtener una riqueza de información contextualizada y holística, captada de los mismos entrevistados en sus propias palabras y expresiones. Facilita el acercamiento con las personas a entrevistar ayudando a la transmisión de información no superficial y permitiendo acceso a información difícil de obtener sin que exista un mediador, como en este caso es el entrevistador, o dentro de un contexto grupal de interacción.

El cuestionario de la encuesta contó con un total de cinco preguntas abiertas, una de ellas con opciones con el único fin de orientar al alumno y diseñadas a manera de guía para conocer sus impresiones y opiniones acerca de cómo su docente orientan el proceso de enseñanza - aprendizaje por medio de experiencias innovadoras, así como detectar si el uso de recursos abiertos cumple su objetivo de enseñanza.

La observación fue el otro instrumento a utilizar, es una técnica de recolección de datos muy importante, la cual se utiliza para describir eventos, situaciones y comportamientos que suceden en contextos naturales. “La observación se sitúa en un rango que va desde un nivel alto de estructuración, mediante listado de cotejo, checklist, hasta observaciones con menos estructuración que permiten descripciones globales de eventos y comportamientos” (Valenzuela y Flores, 2012, p. 96). En el marco del estudio, podremos utilizar la observación estructurada con participación pasiva sobre prácticas de aprendizaje y cómo los docentes promueven el aprendizaje autónomo en sus estudiantes, para que permitan registrar un gran número de señales técnicas (interés por parte del estudiante, creatividad por parte del docente, etc.).

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE DATOS

Caso A. Universidad Pública de Bogotá, Colombia: Los resultados fueron obtenidos por la triangulación de 3 instrumentos de medición

implementados en la cátedra de percusión de la UDEC, siendo estos la entrevista docente, encuesta a estudiantes y la guía de observación.

Se realizó una entrevista para conocer las impresiones del maestro en cuanto a las repercusiones de los REA en la educación; este aseguro que principalmente apuntan hacia la transformación misma de la práctica docente y del estudiante; también apuntó que en la actualidad los maestros son gestores y administradores de información, así como guías que hacen saber al estudiante todas las versiones que hay de un mismo concepto o conocimiento, lo cual eleva la calidad de las clases al tener más y mejores herramientas de enseñanza.

La siguiente indagación identificó los recursos utilizados por el profesor para la enseñanza y los resultados de los estudiantes fueron contrastados en la entrevista del docente preguntando sobre los recursos utilizados para promover el uso de REA en el desarrollo del pensamiento creativo; se obtuvo un énfasis en el uso de las revistas musicales de percusión en la web que tienen secciones de educativas muy completas con artículos, clases, ejercicios y crítica entre otros recursos.

La manera en que los REA utilizados en clase aportan en la obtención de conocimiento desde la visión de los estudiantes, arrojó que los REA vuelven más didáctica la clase y que esto permite percibir mejor algunos conocimientos y aprender de distintas maneras, en general todos los estudiantes coinciden en afirmar que los REA son una gran referencia ya que con estos pueden acceder a información alternativa a la que les provee el maestro y los mantiene al tanto de lo que pasa fuera del espacio local de la universidad y de la clase.

El análisis encontró que el uso de los REA no hace parte de una política institucional sino de iniciativas personales de los maestros según lo expresado durante el desarrollo de las entrevistas. Un factor importante mencionado por el docente es que existe en los maestros una mayor incidencia hacia la posesión de buenas capacidades para valorar y catalogar la

información de sus áreas de trabajo, esto si se compara con las competencias técnicas relacionadas al manejo de motores de búsqueda e información a gran escala y como almacenar o compartir dicha información.

Dentro del estudio, se encontró que los REA estimulan el pensamiento creativo de los estudiantes aumentando sus habilidades y orientándolas de manera eficiente. Se encontró también que los estudiantes aplican conceptos derivados de los REA en su manera de tocar un instrumento e incluso en sus hábitos de estudio; los aprendizajes que asimilan luego de ver a otros músicos y aprender otros conceptos distintos a los que les da el maestro en clase, los motivan a probar sus aptitudes y en general realizar tareas que requieran estos conceptos creativos. Los REA son de gran importancia para lograr tanto los objetivos del programa académico como el desarrollo de distintas competencias como lo es el pensamiento creativo. En el estudio se encontró que estos recursos promovían la búsqueda de un estilo interpretativo por parte de los alumnos, partiendo de las experiencias que el maestro les pudiera aportar desde su conocimiento, pero a la vez incentivando su independencia y su creatividad dentro del proceso de aprendizaje.

Caso B: Universidad Privada de Bogotá, Colombia: La mayoría de los estudiantes mencionaron que en su clase si se desarrolla el aprendizaje creativo y esto se pudo evidenciar a través de la observación, así mismo consideraron que esto representa una característica importante para su asignatura y la culminación de la misma; por otro lado los datos obtenidos muestran que la clase de Diseño digital de impresos les agrada a los estudiantes pero que por limitaciones del espacio físico del aula los alumnos se dispersan y es allí cuando no se puede propiciar el uso de los REA.

Los docentes creen que los alumnos no ponen en práctica las estrategias brindadas para el uso de los REA y la única manera en que el estudiante acceda a tener en cuenta las sugerencias del docente es por medio de la

presión con las evaluaciones. Así mismo, se tiene una percepción variada acerca de si los alumnos están o no preparados para desarrollar la creatividad por medio de los REA, pues uno de ellos considera que a los estudiantes les falta hábito de lectura e investigación, mientras que el segundo docente discurre que es cuestión de seguir estimulando la cultura de su uso.

“Y aunque se motiva al estudiante, algunos creen que el tipo de aprendizaje que se obtiene en las clases depende solamente del docente y de la creatividad que tenga para que el alumno sea un participante activo de la asignatura, sin embargo, el docente motiva para realizar investigaciones y análisis diversos”

Los datos obtenidos muestran que los docentes de la clase de Diseño digital de impresos utilizan fuera de las clases diferentes estrategias para promover el desarrollo de la creatividad por medio de la REA, pero dentro de ellas no porque consideran que el programa académico es muy riguroso y no permite implementar estrategias que toman mucho tiempo para llevarse a cabo.

De acuerdo a la observación realizada, se encontró que el docente utiliza las herramientas que posee en el aula (computadores) de manera didáctica, además de algunas estrategias de enseñanza propias o brindadas por el PCP (Plan Curricular del Programa) de la institución. Las estrategias de enseñanza empleadas sirvieron para que fuera evidente el que los estudiantes intentaran usar los REA como parte de la adquisición de conocimientos y el desarrollo de su creatividad, sin que el docente fuera el protagonista dentro del aula. Es por lo anterior, que se deben tener en cuenta los elementos críticos que enumera Krugman (2009) escalabilidad, replicabilidad, y aplicabilidad como necesarios para capturar las interacciones entre expertos, las propiedades de los artefactos que éstos manipulan en su práctica profesional, las herramientas que los ayudan

a hacer su trabajo y sus propósitos y criterios de evaluación de resultados, en términos de las propiedades que inducen el aprendizaje.

Para la clase de Diseño digital de medios impresos, los documentos impresos, materiales audiovisuales, servicios telemáticos, internet y videos interactivos resultaron ser las técnicas que más atraen a los estudiantes; esto se pudo comprobar a través de las entrevistas así como a través de la observación que se hizo. Así pues, se encontró que es necesario buscar estrategias de enseñanza que se ajusten a las capacidades y potencialidad de los estudiantes; al respecto Crispín (2011) dice *“Como la educación está centrada en los estudiantes, los profesores tienen que buscar nuevas estrategias para promover esta nueva modalidad educativa, para que organicen y elaboren nuevos conocimientos y los integren a las experiencias previas”*, y aunque se motiva al estudiante, algunos creen que el tipo de aprendizaje que se obtiene en las clases depende solamente del docente y de la creatividad que tenga para que el alumno sea un participante activo de la asignatura, sin embargo, el docente motiva para realizar investigaciones y análisis diversos.

Caso C. Academia educativa privada, Cali, Colombia: Después de proceder a triangular la información de las entrevistas con las opiniones de cuatro docentes de la clase Diseño 1 y teniendo como objetivo el entender la opinión generada sobre los aprendizajes obtenidos en clase; los estudiantes reconocieron a los REA como elementos importantes para el desarrollo del aprendizaje creativo, ya que estos les permitieron comparar información pertinente y contrastarla con lo que se estaba trabajando en el aula de clase, ampliando su panorama y brindándoles herramientas para que desarrollarán un pensamiento creativo.

Mediante la indagación de los recursos utilizados por el profesor para su labor docente, se obtuvo según los estudiantes el que se emplean

mayormente materiales impresos, audiovisuales y con una proporción similar se mencionaron los servicios telemáticos e Internet; por otro lado el recurso menos usado resultó ser el de los tableros o pizarrones. Respecto a la forma en que los REA utilizados en clase aportan en la obtención de conocimiento desde la visión de los estudiantes, ellos consideraron que a través de los foros se pueden ampliar y despejar las dudas, y esto resulto ser útil a la hora de realizar los trabajos y compartir información disponible en línea.

Al analizar las razones que orillan a no poner en práctica el uso de los REA en el pensamiento creativo desde la perspectiva del docente, se encontró que el uso de los recursos dependen de lo tradicionalista en su quehacer, o la falta de conocimiento y manejo de estos; vale entonces la pena el resaltar que en algunos centros educativos se ha implementado el uso obligatorio la Plataforma Moodle, orillando al docente a actualizarse en su labor y a adquirir competencias pertinentes que le ayuden a fortalecer sus métodos de enseñanza. Al respecto, tal y como lo afirma Fullam, (2002, p. 13) *“Si algo sabemos es que el cambio no puede ser impuesto”*; lo cual puede llegar a ser contraproducente en los resultados esperados si se realiza de forma obligatoria y sin que se conozcan los beneficios que implica el uso de los REA.

Uno de los hallazgos que se obtuvieron con la opinión de los estudiantes sobre los puntos fuertes del uso de los REA, fue el que con estos recursos se complementa la clase de forma didáctica en donde el estudiante se sintió cómodo al aprender y participar de manera activa en los foros e intercambiando información; esto quedó evidenciado a través de la actitud motivadora y positiva hacia el uso de los REA de parte tanto de los estudiantes así como de los docentes. Se puede rescatar entonces lo mencionado por Hopenhayn (2002), al manifestar que los cambios en las prácticas de enseñanza apoyadas en los REA, desafían las bases del sistema; esto cobra sentido ya que estos recursos se convierten en una estrategia de llegar a compartir y complementar la información que fortalezca los temas de clase.

Caso D: Universidad Privada de Karnataka, India: Se realizaron entrevistas a docentes y encuestas a los estudiantes que participaron de manera voluntaria en el taller de “Diseño de un concepto de producto”, la intención principal era el conocer de primera mano la percepción generada una vez concluido el taller; de este modo se logró indagar en las expectativas que se tenían al inicio del taller y saber si estas se cumplieron o no al finalizar, dando como resultado el que la mayoría de los estudiantes tuvo una experiencia positiva.

Como parte de los resultados en el estudio realizado, se encontró que ya sea de manera directa o indirecta, un porcentaje considerable de estudiantes y docentes reconocieron la importancia que tiene el aprendizaje activo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, a pesar de ser un tema al que no han sido totalmente expuestos con anterioridad. Así mismo, los estudiantes que respondieron de manera positiva, consideraron a los REA como una herramienta más que puede ser utilizada a su favor para el desarrollo de sus tareas escolares. Cabe resaltar que el uso de los REA no fue aceptado en un cien por ciento ya que como contraparte se tuvo al otro sector del grupo, el cual debido a la novedad que representa para ellos el tema de los REA y por su preferencia al sistema educativo clásico en el que el docente procesa la información y se las facilita; esta sección del grupo no demostró mucho interés por los REA al considerarlos en vez de una oportunidad para crecer, un obstáculo el cual no parecían dispuestos a superar.

Desde la perspectiva docente se encontró apertura para incorporar los REA en la búsqueda del pensamiento creativo siempre y cuando estos demuestren tener resultados positivos en el desempeño académico de los estudiantes. Esto quedó de manifiesto por parte de los docentes durante el proceso de entrevista y es que según ellos, vale la pena el incorporar nuevos modelos los cuales se centren en el alumno, pero solo cuando han sido probados con anterioridad

con el fin de evitar el riesgo de generar brechas en el aprendizaje; pero para este caso los docentes se mostraron un tanto escépticos respecto a la viabilidad de implementar los REA principalmente por dos situaciones: Su Institución educativa es muy estricta en cuanto a contenidos y no permite la incorporación de nuevos métodos y herramientas y por otro lado existe la duda por parte del docente acerca de la capacidad de los estudiantes para sacar provecho a una herramienta como esta, en la cual los estudiantes requieren demostrar cierta responsabilidad, curiosidad, así como sentido de ética para el manejo correcto de la información.

“Estudiantes y docentes reconocieron la importancia que tiene el aprendizaje activo, a pesar de ser un tema al que no han sido totalmente expuestos con anterioridad”

Por otro lado se encontró que los docentes consideran al pensamiento creativo como un factor importante para la formación de sus estudiantes, pero no sucede lo mismo con los REA, y esto se hizo evidente al triangular la información dado que tanto profesores como estudiantes hablaban todo el tiempo del pensamiento creativo y parecían dominar el tema, pero cuando se trataba de los REA la situación era distinta.

Respecto a este punto, resulta importante el asumir a los REA y el pensamiento creativo como factores que ayudan a la apropiación del aprendizaje y de acuerdo a Freiria (2006), el pensamiento creativo puede ser uno de estos factores ya que permite ser utilizado como una estrategia para formular, construir y solucionar distintas situaciones que representen un problema. Es de esta manera que resulta importante el que los actores de la educación en los campos creativos se familiaricen no solo con el concepto de creatividad sino también con el concepto de Recursos Educativos Abiertos.

CONCLUSIONES Y VALORACIÓN CRÍTICA DEL PROYECTO

¿De qué manera los recursos educativos abiertos se convierten en una herramienta adecuada para la enseñanza de la creatividad en instituciones de educación superior de arte y diseño?

A partir de la valoración y análisis de las 4 experiencias de estudio presentadas en este trabajo se puede concluir que los REA son una herramienta útil para el fomento de la creatividad, siempre y cuando se balanceen de manera efectiva los siguientes elementos: El entorno de dichas materias, el conocimiento previo de los REA, la planificación de los recursos, el uso de las distintas competencias, la implementación, el estado de apropiación y la búsqueda como consecución de estos recursos. Todo lo anterior con el fin de promover en los estudiantes la capacidad de responder de manera nueva y original a las situaciones o problemas que se presentan en el área artística y de diseño, considerando siempre el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes tanto dentro y fuera de las aulas.

“Los REA permiten que el estudiante empiece a cuestionarse, a verificar, a comprobar, a aplicar y a desarrollar pensamiento creativo permitiendo ampliar el panorama que tal vez se queda corto en la visión que se da dentro del aula tanto para el docente como el estudiante.”

Se puede concluir también que el desarrollo de los REA con el fin de favorecer el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, es una práctica reciente en las Instituciones que formaron parte del estudio, por lo que aún se necesita una delimitación y actualización en los planes de estudio y currículo en general,

especialmente en la UDEC que es donde el uso de los REA no hace parte de una política institucional sino una iniciativa individual del maestro, y en la Universidad privada Karnataka donde el programa de estudios no se ha actualizado en los últimos años y en donde la utilización de los REA en clase, significarían un gran beneficio para los docentes y sus estudiantes.

Se identificó la preferencia a ciertos recursos educativos por parte de los docentes y estudiantes, por lo que se podrían considerar como más importantes en el desarrollo del pensamiento creativo a través de los REA a los impresos como son libros, fotocopias, documentos, materiales visuales, audiovisuales, programas informáticos, servicios telemáticos, Internet, videos interactivos y plataformas; por otro lado se encontró que los pizarrones y tableros son los recursos que tienen una menor demanda. Respecto a este punto es importante resaltar que una gran cantidad de herramientas o recursos incrementa el aprendizaje durante las clases, pero esto debe ser soportado por un marco pedagógico que lo soporte, ya que si bien los REA facilitan el acceso a la información, estos no pueden ser el centro y solución integral al fenómeno educativo en las aulas.

Este estudio arrojó que los docentes tenían un conocimiento mínimo de los conceptos básicos de los REA, y a su vez los concebían como herramientas tecnológicas que se usan con el ánimo de afectar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se concluye de igual manera que resulta importante el tomar en cuenta las diferencias culturales y el contexto al aplicar los REA. En cuanto a la incorporación de los REA a las actividades académicas con el fin de promover el pensamiento creativo, buena parte de los estudiantes consideraron que los REA deben emplearse de manera frecuente y no sólo como parte actividades extracurriculares. Esto queda como premisa para actualizar el currículo en las diferentes Instituciones, con el fin de hacer del empleo de las REA una práctica común.

La percepción de los estudiantes en la 4 instituciones apuntó hacia asimilar a los REA, como un medio que enseña a desarrollar sus capacidades individuales, cuya virtud principal en relación a los procesos creativos, es que permiten su independencia, originalidad y habilidad de investigación mientras se buscan respuestas a los problemas que les plantea la actividad artística en general. Se puede concluir entonces que el docente identifica a los REA como una herramienta adecuada para la enseñanza de la creatividad ya que permite que el estudiante empiece a cuestionarse, a verificar, a comprobar, a aplicar y a desarrollar pensamiento creativo permitiendo ampliar el panorama que tal vez se queda corto en la visión que se da dentro del aula tanto para el docente como el estudiante.

VALORACIÓN CRÍTICA

El presente estudio permitió realizar un análisis profundo, así como también un diagnóstico más elaborado acerca de cómo se da el cambio de paradigma en los estudiantes y los docentes hacia la adaptación a la “cultura digital”, lo cual se aleja del modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje con el fin de la consolidación del fenómeno creativo.

Por otro lado, cabe mencionar que los autores al encontrarse en distintas locaciones tuvieron que asignar tareas e implementar los estudios de manera individual y al final compartir sus resultados; con esto se tuvieron ciertas limitaciones que podrían traducirse en debilidades en el presente trabajo; ya que en caso de haber trabajado de manera grupal y en una misma locación, el estudio se hubiera enfocado a una sola Institución, permitiendo así incrementar las muestras tomadas y al mismo tiempo se hubiera tenido un mayor potencial para realizar un estudio más profundo.

Referencias

Albright, P., Aranzadi, P., Baraniuk, R., Bateman, P., D’Antoni, S., Hylan, J., Johnstone, S., Joyce, A., Margulies, A., Martín C., Sabry M., Tate D., Thille C., Tucker K., Vukovic, B., y Wiley, D. (2009). *Open Educational Resources: Conversations in cyberspace*. Paris, France: Education on the move – UNESCO. Recuperado de <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/302/8/978-92-3-104085-6.pdf>

Atkins, D., Brown, J., y Hammond, A., (2007). *A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities*. Report to The William and Flora Hewlett Foundation, 1-84. Recuperado de: <http://www.hewlett.org/uploads/files/ReviewoftheOERMovement.pdf>

Brown, J., y Adler, R. (2008). *Minds on fire, Open Education, the Long Tail, and Learning 2.0*. *Educause review*, 43(1), 17-20, 22, 24, 26, 28, 30, 32. Recuperado de: <http://reed.cs.depaul.edu/peterh/class/hci450/Papers/MindsonFire.pdf>

Calichs, E. (2006). El proceso de formación de las competencias creativas. Una necesidad para hacer más eficiente el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(3), 1-13. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1593Lopez.pdf>

Crispín, B., Doria, M., Rivera, A., y de la Garza, M. (2011) *Aprendizaje Autónomo. Orientaciones para la docencia*. México D.F. Universidad Iberoamericana. Recuperado de <http://www.uv.mx/dgda/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>

Coll, C., Rochera, M., Mayordomo, R., y Naranjo, M. (2007). *Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las*

TIC. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 5(13), 783-804. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121946014>

Elisondo, R., Donolo, D., y Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 7(4), 1-16. Recuperado de: <http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/112/public/112-98-2-PB.pdf>

Freiria, J. (2006, Marzo). Pensamiento creativo para la sociedad del aprendizaje. Trabajo presentado en XII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <http://www.aacademica.com/000-039/288.pdf>
Fullan, M. (2002). El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 6(1), 01-14. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev61ART1.pdf>

Gutiérrez, L. (2010). Ambientes de Aprendizaje en el Aula. *Autodidacta, Revista de la Educación en Extremadura*, 1(5) 101-105. Recuperado de http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_5_archivos/12_1_g_t_amos.pdf

Hopenhayn, M. (2002). Educar para la sociedad de la información y de la comunicación: una perspectiva. *Latinoamericana. Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie30a07.htm>

Krugman, P. (2009). El Habitus de la Innovación. Modelo para el aprendizaje generativo en ambientes de trabajo colaborativo. *Sociedad & Conocimiento. Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Central de Chile*, (11), 25-35. Recuperado de http://www.learningmanagementinstitute.org/articles/is_habitus_0309.pdf

Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso. *Estrategia metodológica de la investigación científica. Colombia. Pensamiento y Gestión*, (20), 165-193. Recuperado de: http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/pensamiento_gestion/20/5_El_metodo_de_estudio_de_caso.pdf

Matas, A., Tójar, J., y Serrano, J. (2004) Innovación educativa: un estudio de los cambios diferenciales entre el profesorado de la Universidad de Málaga. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6(1), 01-21. Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/index.php/redie/article/viewFile/94/163>

McWilliam, E. (2007). ¿Is creativity teachable? Conceptualising the creativity/pedagogy relationship in higher education. 1-13. Recuperado de: <http://eprints.qut.edu.au/15508/1/15508.pdf>

Navarro, M. (2011) Metodologías activas y participativas en la educación superior. Estudio de casos. *Revista Educação Skepsis*, 1(2), 261-293. Recuperado de: <http://www.academiaskepsis.org/app/revista/5/939845navarromontano261293.pdf>

Santos, G., Ferran, N. y Abadal, E. (2012). Recursos educativos abiertos: repositorios y uso. Barcelona, España. *El profesional de la información*, 21 (2) 136-145. Recuperado de <http://www.accesoabierto.net/sites/accesoabierto.net/files/Santos-Ferran-Abadal-EPI.pdf>

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 1(1), 1-16. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>

UNESCO. (2002). Forum on the impact of open courseware for higher education developing countries. Final report. Paris, 2002. Recuperado de: <http://www.wcet.info/resources/publications/unescofinalreport.pdf>

Valenzuela, G. y Flores, M. (2012) Fundamentos de Investigación Educativa, Volumen 1. Monterrey. México: Editorial Digital - Tecnológico de Monterrey.

Valenzuela, G. y Flores, M. (2012) Fundamentos de Investigación Educativa, Volumen 2. Monterrey. México: Editorial Digital - Tecnológico de Monterrey.

Villa, A., y Poblete, M. (2007). Aprendizaje basado en competencias - Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas. Bilbao, España: Mensajero.



El panorama de la investigación en diseño

Andrés Felipe Roldán¹

Resumen

El presente artículo pretende establecer un escenario para el entendimiento de las actividades desarrolladas en la práctica investigativa del Diseño, para el Diseño y en el Diseño. Delimitando un campo exploratorio que vincula el rigor de la investigación científica en las actividades concernientes a la disciplina sin perder las cualidades de la investigación humanística.

Palabras Clave: Diseño, Investigación, Raciocinio.

Abstract

This article aims to set the stage for understanding the activities in the research practice of Design for Design and in Design. It delimits an exploratory field that links the rigor of scientific research activities concerning discipline without losing the qualities of humanistic research.

Keywords: Design, Research, Reasoning.

1. Diseñador Industrial, Universidad Nacional de Colombia. Magister en Estética y Creación Universidad Tecnológica de Pereira. Actualmente cursa doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Roldaman@gmail.com

ACERCAMIENTOS PRELIMINARES A LA INVESTIGACIÓN.

A nivel físico, la especie humana se encuentra en una notoria desventaja con las demás especies animales; Su estructura anatómica no posee cualidades diferenciales significativas que pudieran representar el elemento clave para la supervivencia de la especie. Los seres humanos no poseen habilidades como volar o correr a grandes velocidades, no respiran bajo el agua ni logran soportar las inclemencias del clima, carecen de dientes filosos para desgarrar carne, caparazones de protección o garras que optimicen la aprehensión, son sumamente susceptibles a las variaciones de temperatura y fácilmente tendrían un sinnúmero de depredadores en la cadena alimenticia. Sin embargo, existe una cualidad que le permitió trascender en la historia y surgir como especie dominante, establecerse en todos los rincones de la tierra y prolongar su existencia, el raciocinio.

El hombre ha hecho uso de su capacidad de raciocinio como elemento diferenciador de la especie. En la medida que desarrolló su masa cerebral se fue complejizando su entendimiento del mundo y las características del contexto que permitirían su supervivencia, gradualmente logró adaptar el entorno a él, a diferencia de los animales que se adaptan al entorno. La pregunta que se suscita es ¿cómo lo hizo?, ¿Dónde está la clave de su desarrollo?

Seguramente afrontar la pregunta sobre el ¿cómo lo hizo? Alejado de cualquier argumento religioso puede que implique un ejercicio deductivo difícil de comprobar, pero tal vez parte de la respuesta se encuentre en el complejo sistema de entendimiento en el que vivimos en la actualidad.

Mucho se habla sobre la investigación, sus múltiples definiciones, la estructura procedimental que la compone, los alcances y categorías, la pertinencia y la calidad. Pensar en la investigación es pensar en la

razón de ser del hombre, enmarcarse en la trascendencia y la supervivencia y evidenciar la adaptación y entendimiento del mundo que de allí se deriva. Seguramente al mirar la investigación desde éste panorama parece no distar en demasía de la pregunta que motiva dicha reflexión. Es probable que la raíz misma de la investigación se haya dado en la evolución de la especie invisibilizándose en la práctica.

Investigar, en su definición más escueta implica explorar, reconocer, analizar, deducir y concluir frente a un fenómeno específico, conjunto de prácticas que por su cualidad cíclica garantizan a su vez resultados de mayor complejidad y mayor especificidad, una cadena interminable de hallazgos y conclusiones que bien podrían considerarse conocimiento. Así pues, dado éste panorama podríamos deducir que la investigación genera conocimiento. El conocimiento dejará un conjunto de saberes a su paso, provocaciones permanentes a nuevos campos de investigación.

SOBRE LA INVESTIGACIÓN & EL DISEÑO.

Refiriéndose a la investigación, podría entenderse que las primeras herramientas en sílex realizadas por el hombre a partir del procesamiento de la materia de manera consiente son el resultado tangible de un proceso de exploración, reconocimiento, análisis, deducción y conclusión, un conjunto de pasos que se ven materializados en el objeto y que permitieron desarrollar conocimiento dejando como resultado alterno un conjunto de saberes. Así mismo se podría interpretar dicha situación como un proceso de Diseño. La definición de diseño que afirma que “es el poder humano para concebir, planear y hacer productos que sirvan a los seres humanos en la terminación de propósitos individuales y colectivos” (Buchanan, Design Research and the New Learning, 2001), nos acerca al planteamiento del proceso de diseño en la mención del fenómeno de las primeras

herramientas humanas, no solo como proceso de diseño sino también como proceso de investigación. El autor se permite establecer unas distinciones categorizadas con el ánimo de demostrar que existen tipos de investigación con las cuales el proceso de diseño se encuentra más íntimamente ligado que con otros, como es el caso de la investigación clínica y la investigación aplicada.

El proceso de Diseño implica dentro de su estructura metodológica un proceso investigativo que se desarrolla en el estudio de caso, tal y como se evidencia en el ejemplo de las bicicletas de Montaña marca Shimano (Brown, 2009), donde se pasa de un proceso de diseño a un pensamiento de Diseño, estructurado desde la premisa de que el Diseño como motivador de los procesos creativos para la industria, dinamizando los conocimientos volviéndolos transversales.

La Evolución interminable de la cultura material en la historia de la humanidad refiere un complejo problema de adaptación y readaptación permanente del entorno con el ánimo de facilitar la supervivencia humana, dicho proceso de evolución podría considerarse un “problema Perverso” (Buchanan, Wicked Problems in Design Thinking, 1992), al cumplirse todas las características en cada uno de los proyectos de Diseño.

El Proceso de Diseño implica un proceso de investigación y podría considerarse como tal, sin embargo el proceso de investigación no puede considerarse como tal un proceso de Diseño. ¿Qué características tiene la Investigación?, ¿qué le falta al diseño para convertirse en un proceso de investigación?

SOBRE LA INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO.

La práctica de la investigación en el Diseño merece una mirada profunda a la estructura de abordaje de los problemas del entorno, que si bien podría considerarse como una investigación

de carácter clínico definitivamente entremezcla un enfoque mixto (Creswell, 2014), debido a las consideraciones de analizar datos cuantitativos con información cualitativa del fenómeno de estudio. La estructura básica de la práctica de Diseño implica un reconocimiento del entorno, recolección y análisis de información, identificación de necesidades y formalización de la intervención, un conjunto de pasos no lineales que bien podrían considerarse dentro del proceso de investigación. Pero la investigación en Diseño debe incluir más allá del ejercicio como tal, una permanente reflexión de las prácticas creativas, de fabricación o producción, la utilización de herramientas especializadas y el análisis del impacto social, cultural y tecnológico que el diseño puede provocar con su aparición en la sociedad.

“La investigación en Diseño debe incluir una reflexión de las prácticas creativas, de producción y el análisis del impacto social, cultural y tecnológico que el diseño puede provocar en la sociedad”

La Investigación en el diseño debe establecer un problema general de intervención, según sea el caso (cualitativo o mixto) tendrá que esbozar las expectativas de indagación de manera simultánea al proceso investigativo, tal como se menciona en el libro Metodología de Investigación (Hernandez, 2006), para el abordaje de investigación cualitativa. Ésta mirada de la investigación suscita un proceso de indagación flexible, en el que no se establecen resultados predeterminados sino que se consolidan en el desarrollo metodológico del proyecto, siempre que respondan a atender en la mayor medida posible las necesidades identificadas en el contexto.

Las actividades de creación que se desarrollan en la investigación en diseño podrán o no tener resultado físico, así pues, una investigación

en diseño podría encargarse de los asuntos conceptuales de la creación y la semiótica de la cultura material teniendo como fase concluyente teorías y clasificaciones relacionadas con el tema, mientras que, una investigación en diseño que atienda un estudio de caso, tendrá en su fase concluyente una intervención física lograda en el desarrollo metodológico del proyecto.

La investigación en Diseño es aún un tópico en exploración, implica procesos relacionados con la investigación en Artes: Actividades secuenciales y simultáneas, fases conceptuales y explorativas, intervenciones materiales y resultados teóricos, análisis y deducciones, procesos de investigación mixta que permitan reconocer los saberes obtenidos en el proceso y legitimar los alcances de la investigación en Diseño como conocimiento.

Pensar en la investigación en Diseño como generadora de conocimiento, implicará necesariamente pensar en la transferencia, gestión y consolidación, de dichos alcances en beneficio de la sociedad y el entorno productivo, convirtiéndose en motor para el desarrollo y en un campo de investigación que permite la participación inter y multi disciplinar.

Inmiscuirse en el problema de la Investigación hace necesario la reflexión frente a las cualidades investigativas que el diseñador debe tener y por lo tanto deberán hacer parte de su formación: estructuración del proyecto, organización y planeación de las actividades, habilidades de indagación y recolección de datos, capacidad de síntesis y evaluación, gestión, transferencia y documentación del impacto, son algunas de las cualidades investigativas que se deben fortalecer en aras de consolidar el Diseño como un área de investigación con impacto social y productivo.

ASPECTOS RELEVANTES FRENTE A LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

El ejercicio del Diseño, implica procesos metodológicos coherentes tendientes a alcanzar por medio de un conjunto de actividades respuestas efectivas que garanticen el beneficio

de individuos y comunidades, poniendo como premisa el entendimiento integral de las variables que configuran los problemas a atender, su articulación, el sostenimiento de las intervenciones realizadas y la medición del impacto. La anterior definición describe la práctica del diseño en grandes rasgos, en ella, se establecen categorías de planeación, ejecución, desarrollo y control propias de una actividad científica, no necesariamente demostrativa pero que posee características investigativas. El diseño en su estructura general presenta un abordaje que atiende iniciativas racionales distanciadas considerablemente del azar, es por ésta razón que la práctica del Diseño se encuentra en una estrecha relación con la investigación clínica (Buchanan, Design Research and the New Learning, 2001).

Es necesario aclarar que la práctica del Diseño no es una investigación clínica, tiene como objetivo principal atender las necesidades humanas por medio de las intervenciones materiales que se derivan como respuesta, para lo cual deberá entender en el mayor panorama posible el fenómeno de estudio.

Pensar la Investigación en Diseño implica dar un paso más allá en la búsqueda de la cientificidad de la disciplina, expandir los límites hacia la investigación básica y aplicada. Una investigación básica del Diseño atiende los aspectos fundamentales para el entendimiento del quehacer de Diseño, permitiendo fortalecer la estructura conceptual sobre la que se ha erguido la disciplina, así mismo, una investigación aplicada del Diseño busca descubrir hipótesis que permitan generalizar en un fenómeno tipo. Éste último tipo de investigación se encuentra en contravía del pensamiento de Diseño donde cada proyecto es único y donde la generalización está en permanente evasión.

Hacer investigación en Diseño es un proceso complejo, entendido como una mirada sistémica para el abordaje de los fenómenos de estudio, involucra habilidades y fundamentos inter y transdisciplinares que se evidencian en las decisiones de Diseño, se contemplan actividades

de creación material y enfoques estratégicos, tiene demostración, validación y análisis de datos, hace conclusiones, deducciones y reflexiones, se mueve en un rango que va desde lo científico a lo humanístico. Un espectro demasiado amplio para tener una claridad definitiva de lo que esto implica. Entender la ciencia como el reconocimiento de patrones y el diseño como la síntesis de los mismos (Cross, 2006), obliga a pensar que no es posible el quehacer de Diseño sin la aparición de la Ciencia, sin embargo, es necesario pensar también en la Ciencia como un producto del ejercicio del Diseño, un ciclo interminable de mutua afectación que vincula el conocimiento como mediador y dinamizador permanente.

La Aparición del “Design Thinking” probablemente tuvo lugar al dimensionar el Diseño como un ejercicio de pensamiento complejo que involucra múltiples variables, relaciona Artes y Ciencias, procesos metodológicos cualitativos y cuantitativos, ejercicio de deducción y análisis, que fácilmente podrían aplicarse a fenómenos de estudio de otras disciplinas. El principio de relevancia hace que se predisponga un campo de relaciones para involucrar otras áreas del conocimiento en las actividades del Diseño. La popularidad de dicho concepto sí bien puede entenderse como la posibilidad del deterioro del Diseño al incorporarse en campos de acción donde se reconozca únicamente como un despliegue metodológico, deja entre abierta la puerta hacia la legitimación del Diseño como una disciplina transdisciplinar de primera necesidad y motor del desarrollo de la humanidad.

Lejos se ve hoy aquel panorama inicial del Diseño en que se tornaba como una aplicación de Artes y Oficios, en el que los objetivos de configuración y determinación de la forma eran las premisas únicas e insolubles de la profesión, en el que se daba prioridad a la práctica sobre la teoría y en que la reflexión únicamente tenía respuestas materiales.

Hacer investigación en Diseño o pretenderla al menos, obliga a los investigadores a enfrentarse a la disciplina con mirada crítica, a recabar hacia los rincones más profundos del quehacer de Diseño, a revisar y reflexionar permanentemente sobre las bases conceptuales en las que se funda, a redimensionarse como actividad de creación, método de abordaje de problemas y proceso de pensamiento, a expandirse hacia otros campos del conocimiento encontrando puntos de inflexión y a tomarse con el rigor del caso la reflexión teórica que le articula como disciplina.

Referencias

- Brown, T. (2009). Getting under your skin: or how design thinking is about more than style. En T. BROWN, CHANGE BY DESIGN: How Design Thinking transform organizations and inspires Innovation (págs. 1-15). New York: Library of congress cataloging.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 5-21.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. Design Issues, 3-23.
- Creswell. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. En Creswell, The Selection of a Research Approach (págs. 3-23). Los Angeles: Thousand Oaks.
- Cross, N. (2006). Designerly Ways of knowing. London, United Kingdom: Springer-Verlag.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. Journal of Visual Arts Practice , 153-160.
- Hernandez, R. F. (2006). Metodología de la Investigación (cuarta edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Horta Mesa, A. (2012). Trazos Poéticos sobre el Diseño. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.



Las nuevas tecnologías de la comunicación que se imponen en la práctica profesional del diseñador de modas

Beatriz Eugenia Rivas Ortiz¹

Resumen

Los cambios e innovaciones de los espacios profesionales, productivos y sociales han abierto nuevos caminos marcando tendencias dominadas por las nuevas tecnologías. Las comunicaciones y herramientas digitales, las aplicaciones en línea, iniciaron una escalada sin precedentes cambiando costumbres, estilos de vida y hasta ambientes profesionales y educativos. El mundo del diseño está casi completamente sumergido en esta nueva tendencia tanto así que está cambiando las perspectivas de la enseñanza de esta profesión, haciendo que las instituciones de educación superior enfoquen cursos, especializaciones y diplomados a estos nuevos espacios, ajustando didácticas y metodologías educativas para el uso de estas nuevas herramientas.

Palabras Claves: Cultura, tecnología, Virtualidad, redes, enseñanza.

Abstract

The changes and innovations and social of the professional, productive spaces have opened new ways marking trends dominated by the new technologies. The communications and digital tools, the applications on line, initiated an escalation without precedents changing customs, ways of life and up to professional and educational environments. The world of the design is almost completely immersed in this new trend so much so it is changing the perspectives of the education of this profession, doing that the institutions of top education courses, specializations and graduates focus on these new spaces, fitting didactics and educational methodologies for the use of these new tools.

Key words: Culture, Technology, Virtuality, Web, Teaching.

1. Técnico profesional en Diseño de modas y Confección de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, Licenciada en Educación Básica con énfasis en Educación Artística de la Fundación Universitaria Católica. Diplomado en Docencia para la Educación Superior y Especialista en Administración de la Informática Educativa de la Universidad de Santander. beatrivas@hotmail.com

El presente artículo es una reflexión sobre el impacto de las redes sociales y las nuevas tecnologías (Blogger, Facebook, twitter, instagram, Pinterest, entre otros), como fenómeno para la comercialización de productos o servicios profesionales a través de aplicaciones o gestores de información, específicamente en el campo del diseño de modas. De ahí que este artículo pretende abrir un espacio de discusión para establecer si estas herramientas resultan ser tan valiosas a la hora de comercializar productos de vestuario y si es indispensable en la formación del diseñador de modas.

Esta reflexión se inicia desde la siguiente pregunta ¿cómo desde la enseñanza del diseño de modas se emplean las nuevas tecnologías de la comunicación y se ponen en práctica para su ejercicio profesional? Para contestar a esta pregunta es necesario observar de manera general lo que ocurre en el campo de moda, donde las nuevas tecnologías de la comunicación son aprovechadas con el fin de ofrecer sus productos a mayor cantidad de usuarios, otro aspecto que se observa es que a través de estos medios se crean o imponen tendencias de la moda, empleando algunos de estos medios en particular como son “blogs” para genera discusión sobre nuevos estilos que se crean.

“Las nuevas tecnologías de la comunicación son aprovechadas con el fin de ofrecer sus productos a mayor cantidad de usuarios [...] a través de estos medios se crean o imponen tendencias de la moda”

Ahora bien volviendo a la pregunta antes planteada un diseñador es un comunicador no solo desde lo que busca transmitir sino también a la hora de ofertar su producto, esto indica que debe conocer medios por los cuales pueda hacerlo, desarrollando habilidades que le permitan adaptarse a estos nuevos espacios de comunicación, comercialización y distribución de su producto. Es por esto que desde la formación del diseñador de modas se debe contemplar que el estudiante se apropie de estas herramientas.

Esto traería consigo nuevos desafíos, por ejemplo la creación de laboratorios para desarrollar nuevas didácticas de enseñanza donde se empleen estas nuevas tecnologías de la comunicación y a partir de la experimentación se aprenda a responder a esta nueva exigencia que ha creado la globalización, al respecto Carlos Andrés Espejo redactor del tiempo en su artículo “Los nuevos duros de la moda son diseñadores, publicistas artistas y hasta arquitectos”, describe como el sector de la comercialización de los productos ha dado un giro total; cuando se encuentran tiendas donde se comercializan productos de diseño de todas las categorías con enlaces directos a todo tipo de redes sociales, portales, publicidad comercial en páginas y plataformas educativas dirigidas a determinado público (2007).

Cabe mencionar que disponer de estos nuevos espacios no implica dejar de lado el ejercicio como tal de diseñar por el contrario debido a la alta competencia que se presenta se debe manejar un alto grado de conceptualización y estética, con el fin de lograr articular la tecnología y el diseño.

DIFERENTES ESPACIOS DE COMERCIALIZACIÓN

Determinar cuáles son las nuevas herramientas tecnológicas concretas que sirven directamente a cada profesión, es una tarea que debe empezar desde la formación profesional debe ser un ejercicio de investigación, Puesto que cada herramienta puede ofrecer innumerables beneficios. Hablando del diseño de modas específicamente, se deben involucrar herramientas que le den proyección al quehacer, que permitan determinar perfiles del consumidor, tendencias es decir, aquellas que mayor beneficio ofrecerían serían las que permitan una mayor participación u opinión de sus usuarios donde se puedan hacer medición de gustos o aceptación por algo.

Con el fin de ir cambiando el pensamiento o la idea que se tiene de lo que significaría la práctica de una profesión como es el diseño de modas, donde se tiene la idea de contar siempre con el contacto directo del usuario o consumidor, es que se hace necesario que los escenarios académicos

estructuren los aprendizajes, las didácticas y las metodologías de la enseñanza. Los docentes también deben ver estas nuevas tecnologías como la oportunidad de ampliar la visión del estudiante sobre el uso de las TICS, las cuales solo son empleadas como herramienta de comunicación personal, espacio de ocio o diversión y no como espacios de oportunidad para el emprendimiento o de relaciones profesionales.

Esto solo se logrará por medio de una preparación en el uso de las TICS, asesoría profesional; currículos ajustados a estas necesidades particulares, para lo cual se hace pertinente que los docentes se apropien y dominen estos gestores de información o aplicaciones, con el fin de ser utilizados en las didácticas y metodologías pedagógicas del diseño. Por eso los nuevos enfoques educativos deben romper paradigmas e innovar, para que en el espacio profesional sea lo más acorde posible con las circunstancias del contexto, como bien lo dice Guillermo Ossa en su artículo: “Tendencias educativas del siglo XXI”:

“los oficios de la sociedad del conocimiento tienen un creciente contenido técnico y cada vez es mayor el número de ocupaciones de alta tecnología. No da lo mismo manejar un arado que manejar un tractor, una máquina de escribir que un computador, un bisturí que un rayo láser. Y en la cima de la pirámide ocupacional se encuentra una nueva clase de talentos, dedicados a diseñar soluciones únicas para problemas únicos. Cada día las competencias que exige la sociedad son más sofisticadas ya no es suficiente hablar de una profesión como Ingeniero o Administrador, sino que se exigirán unas competencias que cambiarán su perfil como, Ingeniero Administrativo de sistemas, Administrador de política de productos”

Para concluir podemos decir que los tiempos seguirán cambiando y es deber de los profesionales adaptarse a esos cambios con el fin de dar respuesta a los distintos mercados y estilos de vida, se debe entonces, encontrar soluciones para ser profesionales completos, creando estrategias

de enseñanza que faciliten esta capacidad de adaptación a esos cambios, no se trata de cambiar las máquinas de coser por robots, ni el departamento de atención al cliente por contestadoras automáticas, mucho menos al departamento de diseño por programas digitales, o las tiendas de ropa por portales web. El cambio y la modernización deben ser vistos como oportunidades, para que constantemente se reajusten los procesos tanto de diseño como de producción de manera adecuada, centrada en el contexto.

Referencias

Canaltic.com. (agosto de 2012). <http://canaltic.com/blog/>. Recuperado el 27 de junio de 2015, de <http://canaltic.com/blog/?p=1207>

ESPEJO, C. A. (5 de mayo de 2007). Los nuevos ‘duros’ de la moda son diseñadores, publicistas, artistas y hasta arquitectos. *El Tiempo*. Recuperado el 23 de junio de 2015, de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-3544499>

HERRERA, S. R.-C. (diciembre de 2009). Mercados inexplorados de la moda. Obtenido de [inexmoda.org.co](http://www.inexmoda.org.co): http://www.inexmoda.org.co/Portals/0/doc/PDF/memorias/Confecciones_y_Textiles_aun_hay_destinos_inexplorados.pdf

INEXMODA. (marzo de 2012). <http://www.inexmoda.org.co/>. (A. M. Sánchez, Ed.) Recuperado el abril de 2015, de <http://www.inexmoda.org.co/ModaColombianaseabreaotrosmercados/tabid/6219/Default.as>



Los juegos tradicionales como recuperación de la memoria cultural en Colombia

Andrés Guillermo Moreno Rondón¹

Paola Acosta Zambrano²

RESÚMEN

El presente artículo resume el proyecto de investigación desarrollado por los estudiantes, docentes y directivos del Programa técnico profesional de Producción de Audio y Video en la Fundación Academia de Dibujo Profesional en el primer periodo de 2014, bajo el modelo de investigación en cascada como co-creación de saberes donde participa la comunidad institucional en concordancia con los objetivos propuestos por el programa. La propuesta investigativa pretende dar los insumos necesarios para analizar los aportes de los recursos audiovisuales a la recuperación de la memoria cultural y busca que el estudiante obtenga carácter crítico de análisis y de debate para una aplicación efectiva en el manejo de un conocimiento de carácter científico causal desde aspectos teóricos; de allí se entiende que los juegos no solo representan una expresión de la diversión de los niños, son en cambio la oportunidad de las comunidades para registrar su desarrollo y evolución.

Palabras Claves: Tradición, manifestación lúdica, memoria cultural.

ABSTRACT

This article summarizes the research project developed by students, teachers and directives of the program Production of Audio and Video at the la Fundación Academia de Dibujo Profesional in the first semester of 2014, under the hierarchical model as co-research knowledge creation where institutional community participates in accordance with the goals set by the program. The research proposal aims to provide the necessary inputs to analyze the contributions of audiovisual resources to the recovery of cultural memory and the student obtaining critical analysis and debate for effective application in the management of scientific knowledge causal from theoretical aspect; as a consequence there is an understanding that games not only represent an expression of fun for children, but are instead the opportunity for communities not only to record children's expression of fun, but the opportunity to register their development and evolution.

Key words: Tradition, ludica manifestation, Cultural heritage.

1. Técnico Profesional en Publicidad de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Artística de la Universidad Católica. Actualmente cursa la Maestría en Gestión de la Innovación de la Universidad ICESI. andresmorenorondon@hotmail.com

2. Maestra en Artes Visuales con énfasis en Expresión Plástica de la Universidad Javeriana. Actualmente cursa la Maestría en Estética y Creación en la Universidad Tecnológica de Pereira. jpacosta986@hotmail.com

Juegos tan conocidos como la rayuela, las escondidas, los ponchados o el lazo, entre otros, han perdido vigencia en estos días debido a la saturación tecnológica que empieza a generar una crisis social entre los niños. Los juegos reflejan la identidad y autenticidad de las regiones y el comportamiento de sus habitantes. Es por eso, imperante recobrar el significado de estos juegos que de una u otra forma permitirán la recuperación de la memoria cultural.

El cuestionamiento principal para el desarrollo del ejercicio investigativo se plantea buscando reconocer la manera en que los medios audiovisuales aportan a la recuperación de la memoria cultural en Colombia desde la perspectiva de los juegos tradicionales, de esta forma se fortalece en los estudiantes la práctica profesional pertinente a su carrera.

“El proyecto planteado desarrolla una mirada hacia el potencial que tiene la comunicación audiovisual para promover y aportar herramientas que permitan recuperar la memoria cultural en Colombia”

El programa de técnico profesional en diseño y producción de audio y video presenta un proyecto pertinente pensando en la proyección tanto de la institución como de los estudiantes en relación al lenguaje de la práctica del diseño audiovisual en el entorno social y cultural con el uso de nuevos recursos de comunicación que integren la innovación, el cual se trazará caminos en el universo de las múltiples perspectivas y proyecciones.

Desde la práctica audiovisual se requiere trabajar sobre aspectos articulados y referenciales de la identidad social y cultural, también lo específico al desarrollo de los juegos que se dan por tradición en diferentes regiones del país a lo largo de los tiempos, de igual manera generar un análisis que permita reconocer las herramientas y aportes encaminados a recuperar la memoria cultural de dichas regiones.

Dicha práctica audiovisual debe generar aportes no solamente a nivel comunicacional y comercial, sino también construir una idea de sociedad mucho más estructurada con bases de tradición, como elemento fundamental de identidad emplea la cultura que es motivo de desarrollo de la presente investigación.

El proyecto planteado desarrolla una mirada hacia el potencial que tiene la comunicación audiovisual para promover y aportar herramientas que permitan recuperar la memoria cultural en Colombia, desde la óptica de los juegos tradicionales donde se evidencian propuestas que emplean diferentes recursos audiovisuales, que visibilizan las diferentes manifestaciones lúdicas de orden tradicional, haciendo uso del lenguaje de la forma y el lenguaje audiovisual, igualmente las propuestas aportan al fomento del emprendimiento, el aporte a la solución de problemáticas sociales y reales desde las competencias propias de un técnico profesional en diseño y producción de audio y video.

Los juegos no solo representan una expresión de la diversión de los niños, son en cambio la oportunidad de las comunidades para registrar su desarrollo y evolución vista desde una óptica amable, integral y natural en el comportamiento de los seres humanos, principalmente evidenciado en los niños.

Sin embargo las prácticas de los juegos no son solo propias de los niños como en muchos casos se puede percibir, los adultos también implementan juegos en su vida diaria entendiendo el juego “como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario.

Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo (Pugmire, 1996), por cuanto las acciones asociadas al juego son especialmente útiles para cultivar el desarrollo personal permitiendo una apropiación mucho más fácil de las ideas que se desean trabajar. Se conoce como tradición a las expresiones culturales, hábitos o prácticas

comunitarias que son típicas de una comunidad determinada, que es reconocida por ellas ante otras comunidades y que se mantienen como “legado” a través del tiempo, a partir de la continuidad de su práctica de generación en generación. En muchas oportunidades, tradición se liga al concepto de cultura, en cuanto ésta hace referencia a prácticas comunes dentro de una sociedad que han sido socialmente convenidas.

De igual forma es importante ver el juego como una motivación por principio ya que se define como “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (González, 1987) su naturaleza resulta divertida y auto sostenible. Es este principio el que le otorga al juego la propiedad de apropiación de todas las personas que solo ven limitada su adopción por prejuicio de orden cultural, siendo paradójicamente otra de las características fundamentales del mismo.

Es el juego entonces un indicador efectivo de las manifestaciones culturales de una sociedad, recopilador de anécdotas y experiencias que se registran a lo largo de la historia de esas comunidades, el juego permanece como una impronta en los seres humanos ya que se desarrolla con naturalidad en la infancia y el placer que éste genera se experimenta toda la vida del individuo siempre y cuando lo ponga en práctica constantemente.

El juego también tiene un sentido didáctico o formativo que se convierte en un poderoso recurso para la apropiación de conceptos y a su vez la generación de nuevos aprendizajes sobre todo de orden significativo lo que determina un alto nivel de importancia en sus implicaciones de construcción del ser; “El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados”.

Muy ligado al concepto de juego, se debe hablar de la manifestación lúdica por cuanto su etimología ayuda a comprender un poco más la importancia de este aspecto que no termina siendo propia de los seres humanos; es decir

otros animales emplean el juego como un elemento dinamizador de sus experiencias sociales.

Es entonces que podemos pensar que “La Cultura Humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud Lúdica” (Huizinga y otros, 2004). Una forma bastante clara de comprender cómo en Colombia el juego hace parte del diario vivir de las personas y que de esta forma se acostumbran a construir su presente, sin embargo también podemos definirla lúdica como “La necesidad del ser humano para comunicarse, expresarse, sentir, etc. Análogicamente podríamos decir que es el aprendizaje mediante un juego infantil dando una definición un tanto especulativa” empleando las palabras de George Bernard Show¹.

“El juego fue, es y será una forma educativa, una ganancia experimental a tal punto de corregir mediante la misma fantasía un nuevo camino que tendrá de finel logro estipulado por el juego”

El juego fue, es y será una forma educativa, una ganancia experimental a tal punto de corregir mediante la misma fantasía un nuevo camino que tendrá de fin el logro estipulado por el juego que en un mismo sentido sería un nuevo aprendizaje aplicado para lograr un objetivo situado según las reglas del juego dando a conocer también la mejor destreza del oponente o compañero, observando sus expresiones de aceptación o rechazo entrando de alguna manera a su mundo cultural y sus propias costumbres para una mejor adaptación a la persona y el entorno que refleja todo lo ya mencionado anteriormente, dando un nuevo comienzo a una infinidad de enseñanzas externas como también filiales.

Cuando hablamos de memoria cultural, debemos comprender que se asocia a todos los aspectos de tipo inmaterial, se requiere resaltar

1. Periodista y dramaturgo irlandés.

que, los estudios que abordan la cultura de las sociedades implican emplear recursos diferentes a la oralidad, entonces la memoria cultural se logra identificar en otros medios.

El juego tradicional puede integrar muchos más elementos como también lo hacen las crónicas históricas, las creaciones artísticas entre otros. Analizar la memoria cultural implica pensar también en la memoria histórica y la misma memoria individual y dentro de esos elementos culturales se puede plantear que “... los mitos, las leyendas, las creencias, las diferentes religiones son construcciones de las memorias colectivas” (Candaou, 1987) Entendiendo los planteamientos anteriores, se puede considerar que la memoria cultural es la expresión de los integrantes de una sociedad sobre su historia aportando a definir su identidad. Muchos más conceptos se pueden integrar a la dinámica de análisis de este marco teórico, sin embargo el delineamiento general propuesto permite abordar la conceptualización de una forma clara aportando de manera significativa a la caracterización de juegos tradicionales en Colombia.

“ La memoria cultural es la expresión de los integrantes de una sociedad sobre su historia aportando a definir su identidad ”

Una de las oportunidades más importantes que ofrece la recuperación de la memoria cultural es precisamente el reencuentro con los orígenes de una sociedad, permite fortalecer la idea de identidad y definir aún más los valores simbólicos que la caracterizan. Los juegos son un referente acertado para acercarse a este concepto desde donde se pueden integrar múltiples elementos de orden social y cultural. En estas prácticas se evidencia partes de la historia, el comportamiento, creencias y tradiciones que generan una amalgama de características de la idiosincrasia de una población.

Los aportes más significativos que puede hacer este abordaje están relacionados con el manejo de un relato claro de lo que somos, una definición de nuestra identidad que nos permite fortalecer la autenticidad de las comunidades específicas. El análisis del tema deja ver una perspectiva particular sobre el aprovechamiento de prácticas audiovisuales al servicio de la cultura y la tradición en Colombia con una mirada de proyección global.

La metodología de investigación articulada al proyecto integrador del programa de diseño y producción de audio y video pretende dar los insumos necesarios para analizar los aportes de los recursos audiovisuales a la recuperación de la memoria cultural y busca que el estudiante obtenga carácter crítico de análisis y de debate para una aplicación efectiva en el manejo de un conocimiento de carácter científico causal desde aspectos teóricos.

El trabajo de campo acerca a los alumnos a su realidad dándoles los instrumentos para determinar, concluir y sistematizar todo aquello que les representa una unidad entre sus propósitos y objetivos, que conduce a visualizar las cosas desde posibilidades lógicas distintas que no están connotadas por los prejuicios ni las condiciones externas.

Por último desarrolla un ejercicio práctico que contiene soluciones a la problemática planteada. La propuesta se desarrollará bajo tres elementos conceptuales básicos, investigativo, pedagógico y proyectual.

Dentro de los resultados obtenidos se destacan ejercicios que en su necesidad por evidenciar y fortalecer su proceso investigativo desarrollan un completo trabajo de campo en el que involucran visitas, entrevistas, registros fotográficos, observación participante, métodos cuantitativos de captura de datos, entre otros que se materializaron en propuestas audiovisuales para dar solución a la problemática planteada.



Desarrollo de la propuesta del proyecto integrador en mención desarrollado por los estudiantes Javier Córdoba - Cristhian Palacios - Jhonatan Salazar - Sebastián Lozano - Geraldine Barona - Andrés Carmona - Juan David Zea

En conclusión el desarrollo del proyecto permitió al equipo de investigación reconocer y plantear aportes de los productos audiovisuales que para permitir recuperar la memoria cultural en Colombia a partir del análisis de los juegos tradicionales, identificando en el lenguaje de la forma, las diferentes expresiones de los juegos tradicionales.

Los estudiantes lograron articular proyectos de emprendimiento integrando la recuperación de la memoria cultural en Colombia a partir de los juegos tradicionales Identificando el lenguaje audiovisual para emplear propuestas que hayan integrado los juegos tradicionales como recuperación de la memoria cultural y finalmente, se pudo concluir que se configuraron los conocimientos desarrollados a lo largo de los módulos del semestre y así fortalecer dichas propuestas de forma integrada evidenciando el dominio de los mismos.

Referencias

Candau, Joel (2002), Antropología de la memoria, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires

González Millán C. Juego y educación física. Person educación, Madrid España 1987

Huizinga, Johan, Homo Ludens, Alianza editorial, Madrid España 2004

Pugmire-Stoy, M.C. e Pablo Manzano El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: Narcea, 1996.



¿Cómo responder al desafío de la producción de medios editoriales impresos ante el aumento de medios editoriales digitales?

Margarita Carvajal V.¹

RESÚMEN

En la actualidad la mayoría de personas prefieren acceder a medios editoriales digitales como una manera de adquirir información de forma ágil, razón por la cual se ha perdido el contacto con medios editoriales impresos, con el objeto tridimensional, con el papel y la tinta impresa. Esto nos coloca a los diseñadores gráficos o diagramadores en el desafío de tener que darse a la tarea de adquirir competencias para responder a la interactividad y producción que se requiere a la hora de diagramar una pieza editorial para un medio de comunicación digital.

Sin embargo es importante que el diseñador no deje de lado desde su práctica, la técnica de la producción de piezas editoriales impresas, como parte de las competencias que debe conocer y aplicar, ya que fortalece su campo de acción.

Palabras Claves: Diseño gráfico, diseño editorial, producción, medios editoriales impresos y digitales.

ABSTRACT

Today most people prefer to access digital media publishers as a way of acquiring information in an agile way that has lost touch with publishers printed media, with the three-dimensional object, with paper and ink printed. This puts us graphic designers and layout artists in the challenge of having to be given to the task of acquiring skills to meet the interactivity and production required when diagramming an editorial piece for digital media.

However it is important that the designer did not set aside from their practice, the technique of producing printed editorial pieces as part of the powers that be know and apply, as it strengthens its scope.

Key words: Graphic design, editorial design, production, printed media and digital publishing.

1. Diseñadora Gráfica del Instituto Departamental de Bellas Artes. Especialista en Docencia para la Educación Superior de la Universidad Santiago de Cali. Magíster en Educación de la Universidad ICESI. marcaeditorial@gmail.com

Con el paso del tiempo la interactividad ha venido afectando muchos campos del diseño aunque en la práctica del diseño gráfico los cambios han sido poco significativos, en la producción y en los medios de comunicación si se han podido evidenciar. Como lo menciona Frascara (2000) “Este cambio ha incrementado la necesidad de reflexionar sobre tiempo, movimiento e interactividad. Aun así, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales. Mientras que las formas de producción han cambiado, los canales de comunicación se han extendido”

Los medios de comunicación impresos han sufrido un cambio, libros, revistas, periódicos, fanzines, brochures, se han visto desplazados por sus versiones digitales siendo estos más aprovechados a causa de razones justificadas, algunas como un diseño gráfico más sostenible, responsables con el medio ambiente, otra los elevados costos de la producción, pero quizás la más importante es la mayor accesibilidad que ofrecen los medios de comunicación digital a la hora de adquirir información y muchas veces de forma gratuita. Hoy en día el auge de los medios editoriales digitales es tanto que las librerías online venden más libros electrónicos que impresos, debido a que la información llega de forma más amplia e inmediata, lo que no ocurre con los impresos que necesitan de un canal de distribución y a veces con costos muy elevados.

“El diseño editorial impreso no solo es una manera de evidenciar el diseño propiamente dicho, es también una herramienta imprescindible desde la necesidad humana de la comunicación”

Aunque no se trata de reducir los medios de comunicación exclusivamente a los convencionales, lo que se busca es rescatar los procesos de producción dentro de la práctica del diseñador gráfico. Es conveniente que el diagramador

mantenga vigentes los conocimientos en el proceso de creación y producción de medios impresos ya que es uno de los tantos campos de acción que tiene para desempeñar su profesión. El diseño editorial impreso no solo es una manera de evidenciar el diseño propiamente dicho, es también una herramienta imprescindible desde la necesidad humana de la comunicación, por ejemplo los libros son elementos que sirven para salvaguardar aspectos tan importantes para el hombre como es la historia, la realidad que lo rodea, las prácticas sociales entre muchos otros. Es por esta razón que la tarea del diagramador es transformar la escritura en mensajes que eduquen, informen, comuniquen y esto solo se logra mediante la legibilidad, el impacto, el equilibrio y la estética que le otorgan la composición, sino también con el adecuado uso de los recursos gráficos.

“El estudio del diseño editorial observa, la forma, el formato, efectividad y funcionalidad del medio para transmitir un mensaje. No solo es importante el contenido de un artículo u historia, todos los elementos de diseño y producción determinan que tan bien recibido es nuestro mensaje.”¹

Lo anterior no significa que en los medios editoriales digitales esto no suceda, solo que el contacto físico con el objeto tridimensional es lo que se pierde. La sensación de pasar la mano por las letras impresas para sentir al tacto el alto relieve que genera la tinta en algunos sustratos, los acabados en la post prensa, que sensibilizan al lector, una portada hecha en otro material distinto al papel, creando la posibilidad de interactuar con la pieza, la legibilidad por el alto contraste de la tinta haciendo más fácil la lectura, son todas las razones por las cuales los medios editoriales impresos resultan siendo atractivos.

De ahí que el diseñador gráfico no solo debe conocer de conceptos teóricos del ejercicio de la diagramación, sino también debe pensar en la experiencia que puede vivir el lector cuando tiene en sus manos una pieza editorial impresa.

1. Diseño Editorial, Compilador: L. D. G. Juan José Manjarrez de la Vega

De tal manera que para responder al desafío de la producción de medios impresos ante el aumento de medios digitales el diagramador deberá tener una constante indagación de su labor, que le permita desarrollar la misma interactividad que se requiere en los medios digitales en los impresos, proponiendo piezas únicas, altamente creativas, innovadoras y lo más importante que a la hora de producir una pieza editorial sin importar cuál sea el medio de comunicación en el cual se va a presentar sepa interpretar y solucionar problemas de comunicación.

Para ello es necesario tener primero una planificación de su trabajo partiendo en primer lugar de la creación aplicando elementos como: retículas, mancha tipográfica, espacios blancos, etc. que le permitirán obtener una buena legibilidad y haciendo placentera la lectura, en segundo lugar la edición y ajuste de elementos, prever el ejercicio de finalización de los archivos (pre prensa), asegurándose que no existirán inconvenientes en la impresión del documento, imágenes de buena calidad, márgenes, sangrados etc., y por último la producción (post prensa) en esta etapa se estructura la publicación y se construye el producto final, se escogen acabados que le permitan al lector experimentar con el objeto impreso.

Para finalizar se sugiere al diseñador gráfico o diagramador, aprovechar algunos medios editoriales impresos como son los libro objeto o libros pop up entre muchos otros, los cuales promueven muy bien todo lo antes planteado, son útiles para generar a través de técnicas, materiales, texturas, sensaciones, transmitir mensajes de una manera distinta, despertar otros sentidos a parte del visual. Lo mismo ocurre con los libros pop up que se han visto un poco desplazados por su alto costo en producción, pero que posibilitan a través de objetos de interacción estimular sensaciones y pensamientos al momento de leer y lo más importante convierten la pieza editorial en un objeto para ser preservado y legado.

Bibliografía

FRASCARA, J. Diseño gráfico y comunicación. Biblioteca de diseño y artes visuales. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

DE BUEN UNNA, Jorge, Manual de Diseño Editorial, España, Trea, 2008, 3ra edición

SAMARA, Timothy, Diseñar con o sin retícula, España, Gustavo Gili, año 2004

HASLAM, Andrew, Creación, diseño y producción de libros, Editorial Blume, 2013



Revista Oblicua: Políticas para la publicación de artículos

La revista OBLICUA es una publicación seriada oficial de la Unidad de Investigación de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP) que publica los resultados reflexivos e investigativos alcanzados por investigadores, docentes y profesionales en el campo disciplinar del Diseño. Pretende ser una plataforma de actualización constante sobre las dinámicas del diseño en los ámbitos local, nacional e internacional.

Los contenidos de la revista están dirigidos a estudiantes, docentes, investigadores, egresados, profesionales de las áreas del diseño, las ciencias humanas, y en general, a los lectores interesados en estas disciplinas. Deben ser resultados de actividades de investigación, docencia y extensión en consonancia con las cuatro líneas establecidas por la Unidad de Investigación de la FADP y su grupo de investigación EIDON:

- Diseño Cultura y Sociedad
- Diseño, Tecnología y Medio Ambiente
- Diseño Comunicación y Estética
- Pedagogía en Diseño

La revista OBLICUA tiene asignado el ISSN 2256-1798, esto significa que debe ser una publicación seriada semestral, cuyos contenidos deben ser arbitrados por un comité científico, un comité editorial y según las disposiciones institucionales, así como también del acontecer

en la disciplina del diseño. Para presentar artículos en ella, deben enviar al correo: investigacion@fadp.edu.co con un límite de fechas los días 30 de marzo y los días 30 de septiembre del correspondiente año con los siguientes requerimientos:

- Tamaño carta,
- Formato *.doc o *.docx
- Fuente de letra Times New Roman 12,
- Extensión de 7 a 15 páginas,
- Interlineado 1.5
- Citación bibliográfica en normas APA

Si el artículo incluye fotografías, gráficos o similares se deben incluir los originales en una carpeta anexa al archivo del artículo en una resolución mínima de 300 dpi.

- En casos especiales y según la trascendencia del tema, el comité editorial se reserva el derecho de aceptar escritos de un mayor número de páginas.
- Para los artículos seleccionados, los autores deben ceder la propiedad de los derechos de autor, para que puedan ser publicados y transmitidos públicamente bajo los diferentes medios de divulgación, así como su distribución en cada una de sus modalidades, ya sea física o virtual.

- Cada artículo debe entregarse bajo el siguiente orden
- Título del artículo
- Tipo de artículo
- Nombre y títulos académicos del autor
- Síntesis del contenido en español e inglés. Un párrafo de máximo 15 líneas
- Palabras claves
- Párrafo Introdutorio
- Desarrollo de tema planteado en el título
- Párrafo(s) concluyente(s)
- Referencias bibliográficas, según normas APA:

- Libros: Autor (Apellidos en mayúscula sostenida, nombres). Título (en cursiva): subtítulo (si es el caso). Edición (cuando esta es diferente a la primera). Traductor (si es el caso). Ciudad o país: Editorial, año de publicación. Paginación.

- Revistas: Autor del artículo (año). Título del artículo: subtítulo del artículo (entre paréntesis). En: título de la publicación: subtítulo de la publicación (en cursiva). Número del volumen, número de la entrega (en negrilla), (mes, año); paginación.

- Publicaciones en Internet: Autor del artículo. (Fecha de registro en Internet). Título del artículo (en cursiva): subtítulo del artículo. Dirección electrónica / (fecha de la consulta).

Los artículos para publicación deberán ser inéditos y exclusivos para la revista. Se aceptan trabajos en español o inglés. Las siglas se explican la primera vez que se nombran. Evitar las abreviaturas. Las notas al pie de página, en el cuerpo del escrito deben usarse para aclaraciones o comentarios adicionales al texto. Las ecuaciones, tablas, gráficos e imágenes deben ir enumeradas en símbolos arábigos.

El comité editorial verifica si el documento es pertinente con la identidad y objetivo de la revista, dado su cumplimiento, se somete a un arbitramiento de carácter disciplinar y de estilo para su evaluación respectiva.

EL ARBITRAMIENTO DE LA REVISTA OBLICUA

- El árbitro disciplinar, dará su opinión especializada sobre el artículo, siendo este un académico con formación disciplinar adecuada para garantizar el rigor académico, la pertinencia y la calidad de este.

- El evaluador de estilo es un académico competente en procesos de lectura y escritura, quien revisará la redacción, ortografía, cohesión y coherencia del escrito.

- Cada uno de ellos informará por escrito, en formatos establecidos al comité editorial su consideración respecto a si el artículo es apto o no para su publicación o si requiere correcciones.

- Si el documento no es aceptado en primera instancia por el comité editorial, se informa al autor para que este pueda disponer del artículo.

- Con base en los resultados de las evaluaciones suministradas por los árbitros, el escrito:

- Se rechaza para publicación, en el caso de que alguno de los dos evaluadores o ambos consideren que el artículo no cumple con las condiciones para ser publicado.

- Se debe corregir y enviar nuevamente a evaluación, en el caso de que uno o ambos árbitros consideren que se deben realizar modificaciones.

- Se acepta para publicación, si ambos evaluadores consideran que el artículo cumple con las condiciones requeridas para tal fin.

- Cuando el documento requiere correcciones, los autores las realizan o deciden retirar el artículo de la convocatoria. Al realizar las correcciones, retornan el documento al comité editorial. Los árbitros verifican las correcciones y le sugiere al comité si el artículo puede o no ser publicado.
- Si el documento no es aceptado después de los resultados del arbitramento se informa al autor para que pueda disponer del artículo.
- El autor corresponsal, se considera que actúa de buena fe en representación de todos los autores del escrito, y se somete con responsabilidad de garantizar la originalidad del trabajo y de no presentar en forma simultánea el documento a otra publicación en un lapso de 12 meses, a menos que sea rechazado en esta revista.
- Los juicios emitidos por el autor o los autores del artículo son de su entera responsabilidad. Por eso, no comprometen las políticas y las revistas de la FADP.
- Los autores se hacen responsables de garantizar los derechos de autor, de todo el material utilizado en el artículo.
- Anexo al artículo, el autor debe enviar una breve descripción de su currículum con el fin de ser expuesto.

TIPOS DE ARTÍCULO PUBLICABLES EN LA REVISTA OBLICUA

- Artículo de reflexión. Este documento expone resultados de investigaciones realizadas conforme a las cuatro líneas establecidas por la FADP, desde una postura analítica y crítica del autor en lo que concierne a un objeto de estudio específico. Este artículo busca establecer relaciones desde diferentes perspectivas de un objeto de estudio, con el propósito de ampliar el conocimiento que se tiene de éste permitiendo la construcción de nuevos paradigmas y caminos diferentes del conocimiento.

- Artículo resultado de investigación: este artículo dará cuenta de los resultados obtenidos de conformidad a los proyectos de investigación realizados. Este artículo debe evidenciar logros y sistematizar ordenadamente los procedimientos bajos los cuales se obtuvieron resultados
- Artículo corto. Documento breve que presenta resultados originales preliminares o parciales de una investigación científica o tecnológica, que por lo general requieren de una pronta difusión.
- Reporte de caso. Documento que presenta los resultados de un estudio sobre una situación particular con el fin de dar a conocer las experiencias técnicas y metodológicas consideradas en un caso específico. Incluye una revisión sistemática comentada de la literatura sobre casos análogos.
- Revisión de tema. Documento resultado de la revisión crítica de la literatura sobre un tema en particular.



Personería Jurídica 18638 noviembre 19 / 84.
Aprobado por el Ministerio de Educación Nacional.
Institución de educación superior sujeta a la
inspección y vigilancia por el Ministerio de
Educación Nacional. Decreto 1295 de 2010.

