

INCURSIONANDO EN NUEVOS MODOS DE DOCENCIA: “LOS DIEZ MEJORES”

Autores:

D.I. Daniel Fadruga González, fadrag@isdi.co.cu

D.I. Luis Daniel Prieto Guzmán, ldprieto@isdi.co.cu
Instituto Superior de Diseño (ISDi), Cuba

RESUMEN

En el Instituto Superior de Diseño (ISDi) de La Habana, la evaluación de la asignatura principal se realiza a partir de calificar los diversos proyectos que les son orientados a los alumnos durante el semestre. La evaluación de los mismos depende de gran variedad de aspectos relacionados con la docencia.

Es por esto que es el Dpto. de Diseño Industrial surge una iniciativa que propone generar una selección de los mejores 10 trabajos del semestre, priorizando la calidad del producto de Diseño más allá del resultado docente. El formato escogido para la socialización de los resultados (Web) responde a la excelente relación de los estudiantes con las nuevas tecnologías.

Se describe y expone la iniciativa, a través de una serie de análisis que avalan sus ventajas y demuestran el impacto positivo que ha tenido, sobre todo, en la motivación de los estudiantes a mejorar el desempeño.

ABSTRACT

At the Higher Institute of Design (ISDi, for its acronym in Spanish) in Havana, the evaluation of the main subject is based on qualifying the various projects that are assigned to the students during the semester. The evaluation of those depends on a great variety of aspects related to teaching.

That is why it is the Department of Industrial Design arises an initiative that proposes to generate a selection of the best 10 works of the semester, prioritizing the quality of the product of Design beyond the educational result. The format chosen for the socialization of results (Web) responds to the excellent relationship of students with new technologies. The initiative is described and explained, through a series of analyzes that support its advantages and show the positive impact it has had, above all on the motivation of students to improve performance.

Objetivo: Describir la iniciativa “Los mejores 10” para la premiación de resultados.

Ambiente de trabajo

La iniciativa se desprende de la problemática observada inicialmente en el 2do año académico de la facultad de Diseño Industrial del Instituto. En este año en particular, la carga docente es bastante elevada para el estudiante. Se comienza a abordar el Proceso de Diseño desde la metodología, generándose la situación de que los estudiantes se enfrentan a un amplio volumen de teoría, que no habían tenido que manejar antes.

En este año los estudiantes deberán dominar la Etapa de Conceptualización, a partir de la estructura establecida para ello en el Instituto, así como los cinco Factores de Diseño, profundizando en USO, FUNCIÓN y CONTEXTO, entre otros aspectos metodológicos o teóricos que forman parte de la profesión.

La forma de evaluación en la asignatura Diseño (INTEGRADORA) responde directamente a los resultados en los ejercicios que se orientan en la misma, en su mayoría, de carácter proyectual. Estos proyectos se evalúan atendiendo, además de la calidad (formal, funcional, de uso, etc.) del producto resultante, a aspectos docentes y metodológicos que de ningún modo pueden desligarse del proceso docente y de aprendizaje. De este modo, tienen amplia repercusión en la evaluación del ejercicio aspectos tales como la evolución del estudiante, su asistencia a los talleres, así como la calidad de su trabajo en los mismos y el conocimiento que demuestre sobre la metodología que se les imparte en el Instituto, demostrado en un informe escrito que deberá recoger toda la explicación de su proyecto.

Rigor y poca motivación en los estudiantes

Esto lleva a que la cantidad de elementos a desarrollar, de forma concatenada, para alcanzar un buen resultado en un ejercicio docente sea elevada; a realizar en un período de tiempo que suele resultarles corto. De lo que se desprende que el estudiante deba esforzarse mucho, y resulte difícil alcanzar la máxima calificación.

Esta situación trae aparejado que la motivación de los estudiantes se vea en cierta medida afectada, y en ciertos casos, que implementen estrategias para optimizar el tiempo, que pueden ir en detrimento de la calidad del producto de Diseño. Se hace común que seleccionen alternativas a partir de criterios como el tiempo que les va a consumir o cuanto trabajo va a generar, en ocasiones pasando por encima de los criterios que se les enseñan en el semestre y que resultan prioritarios para la generación de un producto de Diseño exitoso. Esta situación, si bien no resulta crítica, genera afectaciones en la docencia, la más llamativa de las cuales es el fenómeno de que no necesariamente los mejores Productos de Diseño corresponden a las calificaciones más altas.

Como fenómeno relacionado, se aprecia una falta de motivación que ha venido haciéndose evidente en los últimos años, y que influye negativamente en el aprendizaje del estudiante. La falta de interés ha degenerado en actitudes que se reflejan en expresiones tales como “lo importante es aprobar”

Descripción de la iniciativa

La iniciativa en cuestión es el resultado de análisis realizados por el colectivo de profesores de la asignatura durante algunos años ante la necesidad de paliar la situación que queda descrita anteriormente con respecto a la falta de motivación del estudiantado con respecto a las soluciones de Diseño.

Se decide hacer una selección de los mejores 10 trabajos del año, sin distinción de grupos, y premiarlos atendiendo EXCLUSIVAMENTE a la calidad de la solución de Diseño, haciendo poco o ningún énfasis en el resto de los componentes de la entrega o la regularidad de la asistencia a los talleres. De este modo los estudiantes perciben que el esfuerzo en lograr una solución de Diseño realmente buena, es apreciado por el colectivo docente y lo que resulta mucho más importante, se sitúa en un sitio privilegiado con respecto al resto de sus compañeros. Esto último propicia el surgimiento de un espíritu competitivo que genera resultados positivos en la motivación de los estudiantes



fig. 1: Página de presentación del



fig. 2: Listado de los trabajos y sus resúmenes

Se muestran los trabajos ubicados en los puestos del 9 al 2 y un resumen de cada uno, junto con el nombre del autor y el grupo al que pertenece. Además presentan la posibilidad de “ver mas” sobre este ejercicio en particular, y se ofrecen mas imágenes y las opiniones de los profesores sobre el ejercicio en cuestión.

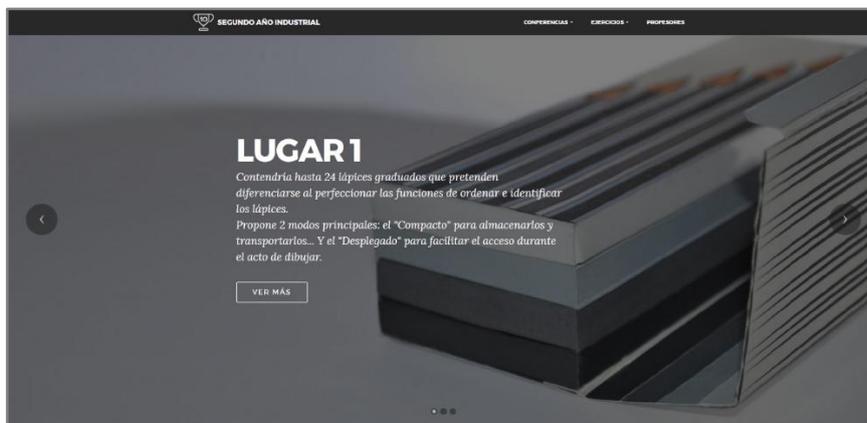


fig. 3: Trabajo premiado como #1



fig. 4: Trabajo premiado como #1

El trabajo ubicado en el puesto #1 se ubica en una posición mucho más visible, y ofrece en la pantalla principal la información sobre el trabajo y su autor, así como las opiniones de los profesores. Constituye el “puesto de honor” y por lo tanto, la posición más anhelada.



fig. 5: Espacio para las opiniones de los profesores sobre el trabajo

Sobre cada ejercicio se recogen opiniones de distintos profesores del departamento, y estos se pueden visualizar, junto con la información sobre el ejercicio. Esto tiene valor tanto en la premiación del estudiante, que ve con orgullo los comentarios positivos, como en el carácter docente de la aplicación, al hacer énfasis en los aspectos de mayor relevancia en el Diseño del producto.



fig. 6: Espacio destinado a las Menciones

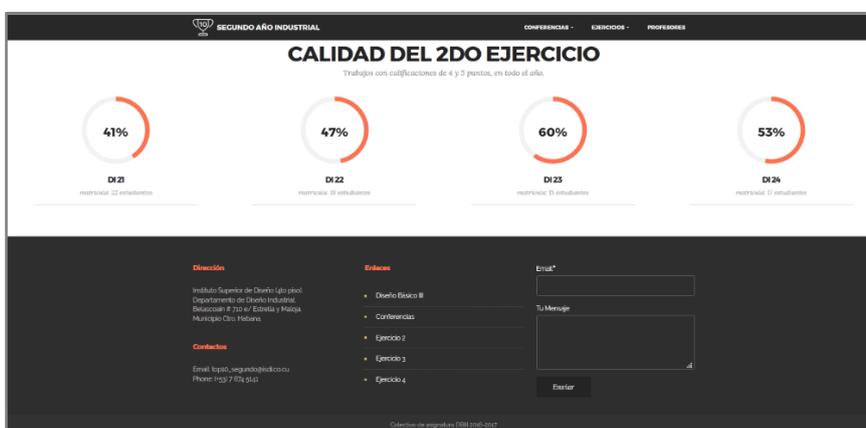


fig. 7: Información adicional. Porcentaje de calidad de cada grupo en el

Además de la información sobre los trabajos, se ofrecen otros elementos que resultan de interés a los estudiantes. La visualización del comportamiento del ejercicio por grupos es un elemento que ayuda a impulsar la competitividad y el sentido de pertenencia del estudiante. Además, se puede acceder a otros aspectos de interés, como las conferencias de la asignatura, bibliografía recomendada por los profesores, otros ejercicios, etc.

La selección de los trabajos

Para la selección de los trabajos que conformarán la selección (TOP10) se realiza una conciliación entre las opiniones de los profesores de todos los grupos, en la que se confecciona una "preselección", tan extensa como resulte pertinente, de los trabajos con posibilidades de resultar premiados. Una vez confeccionada dicha preselección, se someten a votación donde deberán participar al menos 7 profesores del Instituto (siempre en número impar) incluyendo invariablemente a los profesores del año. Una vez que se obtienen los resultados de la votación los datos se procesan de forma tal que permite una valoración cuantitativa de los resultados. Con lo que se confecciona un podio con las posiciones en orden descendente (desde el puesto 1 hasta el 10) y se otorgan las menciones que el colectivo considere pertinente (los puestos 11; 12 y 13, por ejemplo)

Aprovechar las nuevas plataformas

Respondiendo directamente a la intención de potenciar la motivación y el interés de los estudiantes resultaba pertinente utilizar un recurso que resultase llamativo y acorde con las exigencias o expectativas del grupo etario específico (estudiantes de 2do año, cuyas edades varían entre 18 y 22 años). En atención a esto, resultaba indispensable prestar atención a las nuevas plataformas de comunicación que el desarrollo tecnológico de los últimos años ha puesto a nuestro alcance, tales como *laptops*, *smartphones*, *tablets*, etc. Dado esto, y el interés de poner la información al alcance de los estudiantes con la mayor facilidad posible, se hace pertinente la generación de un sitio *web* como medio para socializar los resultados de la mencionada premiación.

La solución fue un sitio web de tipo responsive (capaz de adaptarse a cualquier proporción de pantalla y por lo tanto a cualquier dispositivo) el cual los estudiantes podían descargar de la intranet del Instituto y compartir entre ellos. Para un mayor aprovechamiento de este formato, se incorpora al sitio web, acceso a las conferencias del semestre en curso, así como información sobre los profesores y los ejercicios del semestre. La visualidad del sitio, contemporánea y dinámica, al nivel de las expectativas de los estudiantes, tiene un gran peso en la motivación y el interés que experimentan los estudiantes y ayuda a que se sientan más identificados con la asignatura.

Resultados

La iniciativa ha tenido, en el escaso tiempo de implementación con que cuenta (poco más de un semestre) una elevada aceptación, así como resultados positivos palpables, de los cuales el más significativo es el incremento en la motivación de los estudiantes con respecto a los proyectos de la asignatura. Además, ha propiciado una competitividad amistosa entre los estudiantes que tiene una influencia positiva en el interés y esfuerzo que demuestran por alcanzar buenos resultados. El deseo de verse premiado impulsa a los estudiantes a realizar investigaciones más profundas, exploraciones más exhaustivas, y por supuesto, realizaciones mejor logradas que las que se estaban obteniendo en semestres anteriores, antes de la aplicación del TOP10. Como otros resultados positivos que se han desprendido de la aplicación con éxito de esta iniciativa se tiene la creación de un banco de referentes con los mejores trabajos del año, de manera organizada y explicados de forma puntual. Y, por otra parte, en el aspecto docente, las encuestas realizadas evidencian el papel que ha jugado en la comprensión, por parte de los estudiantes, de cuáles son los aspectos de mayor importancia en el Diseño de Productos; al poder ver ejemplos avalados y criticados de forma puntual por los profesores.