



EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS A PARTIR DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: UNA PROPUESTA FUNDAMENTADA DESDE EL ÁREA DE DISEÑO

LIDA EUGENIA LORA GÓMEZ

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS A PARTIR DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: UNA PROPUESTA FUNDAMENTADA DESDE EL ÁREA DE DISEÑO

Lida Eugenia Lora Gómez

Diseñadora Textil, Diseñadora de Modas, Especialista en Didáctica del Arte. Docente Categorizado, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Sede Bogotá. Correo electrónico: llora@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Lora Gómez, L.E. (2020). Experiencias significativas a partir del Aprendizaje Basado en Problemas: una propuesta fundamentada desde el área de diseño (Documentos de trabajo Areandina 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. DOI: 10.33132/26654644.1817

Resumen

Mediante el uso del método de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), en el que se pretende que el estudiante aprenda haciendo y, en este sentido, construya su propio conocimiento, se vinculó a un grupo de alumnos al trabajo social con comunidades vulnerables para darle una relación de sentido, experiencia, emoción e impacto. Esto, de manera remota, permitió que los estudiantes desarrollaran nuevas competencias comunicativas, de tal manera que se cumplieron los objetivos del ABP y, adicionalmente, despertaron el ADN social de nuestro nodo de *Orientación al Servicio*, pues se atrajo aproximadamente a 150 personas que decidieron participar, brindando, en las comunidades, una sensación de apoyo, anclada en la educación integral que, como institución, estamos comprometidos a brindar.

Palabras clave: diseño, sentidos, experiencias, aprendizaje, impacto, comunidades.

Introducción

La asignatura Diseño de Experiencias tiene como objetivo unir los eslabones diseño-sentido-emoción. Se estudia el "Diseño Inclusivo o diseño participativo", el cual pretende desarrollar competencias en el estudiante de diseño, que le permitan conocer el camino a la empatía, para llegar al cliente e invitarlo a participar en el proceso de diseño generando en él momentos y recuerdos.

A efectos de la presentación del proyecto final de la asignatura, se busca el desarrollo de nuevas competencias en el estudiante a través del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como práctica pedagógica. El estudiante debe ser un observador, un intérprete, un comunicador, un generador de sensaciones, emociones y sentimientos.



Fundación Fundei: es una fundación sin ánimo de lucro ubicada en la localidad de Suba, Bogotá, que atiende y apoya niños con múltiples vulnerabilidades, la mayoría con problemas cognitivos y síndrome de Down.

La finalidad, en otras palabras, es que a través del trabajo colaborativo, el pensamiento crítico, la lúdica y la didáctica, el estudiante adquiera la competencia de escuchar, entender y asimilar el cliente, sus realidades sociales y culturales, para que el educando logre entender que diseñar no es simplemente hacer productos o reproducirlos, sino que implica proponer soluciones a necesidades reales, aplicables a situaciones comunes y que ofrezcan resultados útiles y prácticos al usuario.

Como esta práctica pedagógica requiere la interrelación entre el estudiante y el cliente real, y con el fin de articular el trabajo de aula con el área de responsabilidad social (de la cual soy su líder), se involucra en este ejercicio académico, como clientes reales, a diferentes comunidades y grupos de personas que presentan alguna forma de vulnerabilidad social, cuyas necesidades son de carácter particular.

Para el efecto, se invitó a las fundaciones o asociaciones sin ánimo de lucro con las que la Fundación Universitaria del Área Andina tiene convenios o con las que se ha trabajado en proyectos en conjunto o a través del voluntariado de la Facultad de Diseño. Algunas de estas son:

- » **Fundación Fundei:** es una fundación sin ánimo de lucro ubicada en la localidad de Suba, Bogotá, que atiende y apoya niños con múltiples vulnerabilidades, la mayoría con problemas cognitivos y síndrome de Down. Con esta fundación se busca que en el marco de diseño de experiencias, los estudiantes realicen actividades dirigidas al trabajo en equipo madre e hijo.
- » **Club la Roma:** es una escuela de fútbol de la localidad de Kennedy donde los niños de 7 a 14

años pagan sus clases reciclando plástico. Se trata de una población vulnerable a la que siempre apoyamos a través de experiencias lúdicas dirigidas a los niños; entre ellas, le proyectamos en la sala de cine de Areandina una película a 25 niños. También los invitamos a conocer el planetario de Bogotá.

Ante las limitaciones en la movilidad generadas por el aislamiento general propiciadas por la pandemia (COVID-19), fue necesario revisar la metodología, ya que durante el primer semestre del año 2020 se pasó de la clase presencial a la clase en ambientes remotos. Por esta razón, la práctica pedagógica de la asignatura Diseño de Experiencias, se convirtió en una práctica no presencial.

Con este cambio de modalidad, lo primero que debíamos hacer era autoevaluarnos, a fin de realizar mejoras en el planteamiento del proyecto, en cuanto a que era imperativo cumplirle a las comunidades con quienes se tenía acercamientos y, para esto, resultaba indispensable encontrar alternativas para desarrollar la práctica virtualmente, ya que a un cliente real no se le puede dejar esperando, menos cuando son niños, señoras de la tercera edad y todos ya sabían del compromiso que, como representantes de la Fundación Universitaria del Área Andina, habíamos adquirido.

Marco teórico

La práctica pedagógica de la asignatura Diseño de Experiencias se desarrolla con base en el método del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el cual se desprende de la teoría constructivista del aprendizaje (Hernández, 2013). Ahora bien, este modelo de aprendizaje busca que el estudiante aprenda haciendo; que parta de la búsqueda de respuestas y soluciones a un problema específico o realidad simulada, aplicando

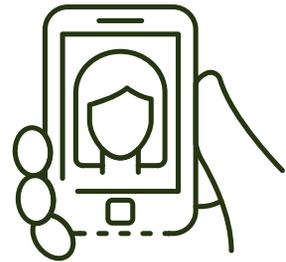
correctamente el uso, manejo y resolución de supuestos prácticos (Morales y Landa, 2004).

Así, como quiera que el modelo ABP se desprende de la teoría del constructivismo, se busca que el estudiante construya su propio conocimiento a partir del mundo que lo rodea (Heydrich, Rojas y Hernández, 2010). Por lo anterior, es importante entender que el constructivismo consiste en la propia experiencia que queda grabada en esquemas y valoraciones propias, que luego usará para interpretar su realidad. Esta realidad no tiene por qué ser entendida y valorada por igual por otras personas, sino que cada persona va construyendo y entendiendo su realidad basándose en experiencias pasadas, capacidades y conocimientos (Hernández, 2005).

Igualmente, la teoría constructivista del aprendizaje sostiene que los individuos pueden desarrollar y potenciar su capacidad de cognición por medio de procesos de interacción a través de diversas herramientas. Esto les permite desarrollar diferentes maneras de solucionar problemas y, por lo tanto, replantear sus concepciones sobre el conocimiento y sobre el mundo (Freire, 2004).

Entendido esto, es prudente señalar que la base de la asignatura Diseño de Experiencias la constituye la palabra *experiencia* y lo que ella representa: i) hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo; ii) práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo; iii) conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas; iv) circunstancia o acontecimiento vivido por una persona; v) experimento, ya que los seres humanos responden a ella y aprenden de ellas (RAE, 2020).

Por consiguiente, dado que el diseño es una forma de expresarnos y de relacionarnos con el mundo, es decir, de experimentar con formas, texturas y tipografías para comunicar, construir un diálogo que responde a una in-



La teoría constructivista del aprendizaje sostiene que los individuos pueden desarrollar y potenciar su capacidad de cognición por medio de procesos de interacción a través de diversas herramientas.



teracción entre hombres, objetos, mensajes y espacios, se trata de causar un impacto (Valenzuela, 2016), con lo que el punto fundamental de la asignatura gira en torno a la relación entre el sentido, la experiencia, la emoción y el impacto que causa un diseño, lo que hace que el objetivo mismo sea estudiar los eslabones diseño-sentido-emoción. En ese sentido, el propósito de esta práctica pedagógica es diseñar una *experiencia vivencial* entre una comunidad vulnerable y los estudiantes de diseño a través del Aprendizaje Basado en Problemas.

Descripción de actividades y procedimientos de la práctica

El curso de treinta estudiantes tuvo que aterrizar a la realidad y buscar la manera de impactar a las diferentes comunidades de manera remota, por lo que el fin de la práctica pedagógica era desarrollar aprendizaje a través de proyectos basados en problemas reales, a través de la interacción entre los estudiantes de diferentes programas académicos de la Facultad de Diseño (Diseño Gráfico, Diseño de Modas y Gastronomía). Para lograrlo, los estudiantes debían ponerse en los zapatos de los individuos pertenecientes a las comunidades de la Fundación Fundei y el Club La Roma, es decir, sus clientes, con lo que el estudio de la comunidad debía realizarse de manera directa para poder conocer la gente, estudiarla, generar empatía, determinar sus necesidades, sus gustos, identificar los

perfiles de quienes la componen, crear un modo de comunicarse y relacionarse con ellas, para hacer realidad una experiencia, diseñar una propuesta de valor clara y concreta que respondiera a su *diferencialidad*.

Entre ellos, se incentivó la capacidad creativa, ya que todas las experiencias estaban sostenidas en el apoyo tecnológico (TIC). El trabajo de aula de la práctica pedagógica, compuesta en ejercicios de ABP, en la virtualidad, se realizó cumpliendo las siguientes etapas:

a. Empatizar (aprender de la comunidad, buscar en el entorno, conocer qué pasa)

Cada grupo se comunicó con la representante y con miembros de la fundación y del club para realizar entrevistas y encuestas. Tuvieron que empezar desde cero, pues muchas personas de las comunidades no tenían computador ni correo electrónico, no conocían plataformas digitales, no sabían de clases virtuales y mucho menos de Diseño de Experiencias.

En este ejercicio, también crearon grupos de WhatsApp y se encontraron por la plataforma Google Meet. En los espacios sincrónicos, los estudiantes les enseñaron a las personas de las fundaciones a crear vídeos y a enviarlos, en un esfuerzo permanente para, desde la responsabilidad individual y grupal, estar a disposición de los integrantes de su comunidad y sus necesidades. Con el resultado de las entrevistas, los estudiantes realizaron un Mapa de Empatía de cada comunidad (ver figuras 1 y 2), el cual daba una idea general acerca de lo que quieren, lo que les gusta y lo que no.

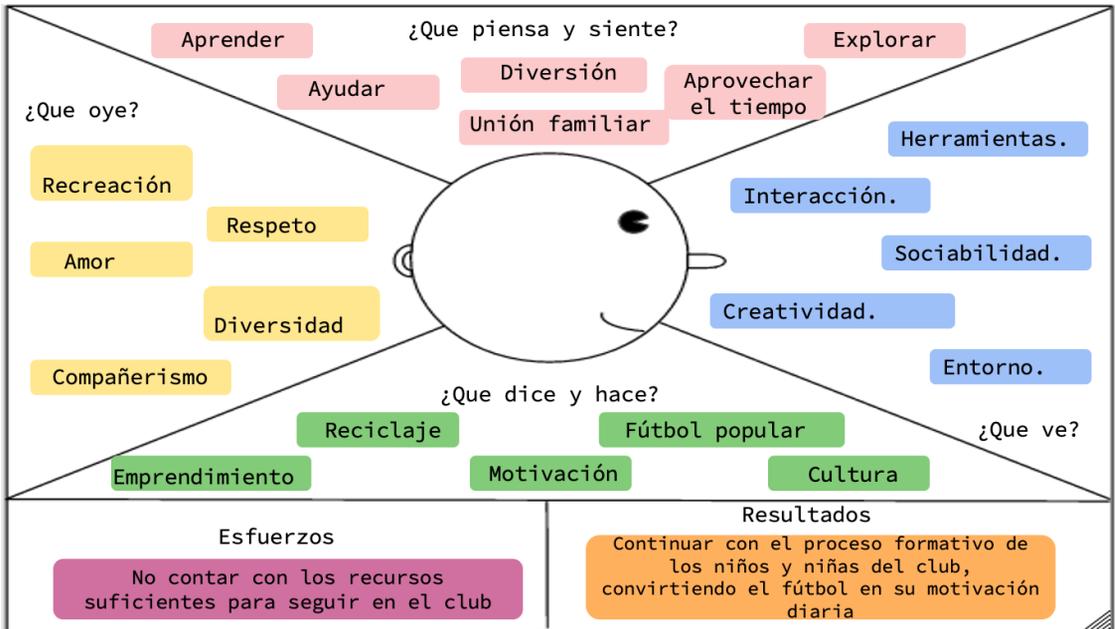


FIGURA 1.

MAPA DE EMPATÍA CLUB LA ROMA.

b. Definir, interpretar y construir un punto de vista basado en las necesidades de la comunidad

Con el mapa de empatía, el grupo propuso las posibles experiencias a realizar que sean acordes y oportunas a cada comunidad.

Definir ideas CLUB LA ROMA



FIGURA 3.

IDEA 1 PARA EL CLUB LA ROMA.

Definir

- Realización de un *recetario de ideas fáciles para realizar en cuarentena para los integrantes de la fundación, desde los administrativos, voluntarios y grupo poblacional beneficiario.*
- Realizar una *receta saludable con frutas o verduras, para que los niños sepan porque es importante en su edad consumir este tipo de alimentos y que los implementen en sus hábitos nutricionales.*

FIGURA 4.

IDEA 1 PARA LA FUNDACIÓN FUNDEI.

c. Idear (imaginar experiencias creativas)

Una vez resuelto el camino a tomar a partir de la lluvia de ideas se definieron una serie de objetivos y, asimismo, se plantearon los correspondientes cronogramas de actividades, horarios, insumos y se convocó en cada fundación a los que querían participar.



IDEA 2

2. Diseño de los tenis del equipo de fútbol La Roma por los mismos niños del club.

Por medio de un concurso los niños podrán crear unos tenis tipo guayos de su equipo La Roma teniendo en cuenta el escudo y sus significados .

Concurso con eliminatoria donde se escogen los mejores diseños premiando al ganador con la idea más innovadora.



FIGURA 5.

PROPUESTA PARA LA FUNDACIÓN FUNDEI.

Idear

Realizar un breve recetario, donde se les mostrara 8 recetas sencillas para realizar en época de cuarentena, donde estará evidenciado los ingredientes con sus respectivas cantidades y correspondiente paso a paso. Adicional a esto, se realizará un video conmemorativo para todos los miembros pertenecientes a FUNDEI, agradeciendo por tan hermosa labor.




FIGURA 6.

PROPUESTA PARA LA FUNDACIÓN FUNDEI.

d. Prototipar (idea final). Socializar la experiencia real a la comunidad.

Es el momento después de aprobar y validar la propuesta entre docente y el grupo de estudiantes. En este espacio, las comunidades acceden a las ideas a ejecutar por un periodo de tiempo establecido previamente.



IDEA 3

3. Crea un video mostrando tus habilidades con el balón.

Por medio de un concurso, los niños de la ROMA realizarán un video con las habilidades futbolísticas aprendidas, divididos por categoría. Se harán varias etapas en las que deben cumplir con un reto con el balón. Ejemplo realizar 10 toques al balón con el pie sin dejarlo caer. Los que cumplan con el reto van avanzando en cada etapa hasta obtener un ganador de cada categoría (sub 10 y sub 12)



IDEA FINAL

La premiación del concurso se realizará luego de finalizado el concurso (28 de mayo) por medio de un vídeo que se subirá al Facebook de la Roma, en el cual se premiará al niño o niña de cada categoría que haya cumplido con los 5 retos. Este día se hará entrega de los premios, estos se les hará llegar a los hogares de los ganadores.

FIGURA 7.

PROTOTIPO CLUB LA ROMA.



FIGURA 8.
PROTOTIPO FUNDACIÓN FUNDEI.

Resultados

Entre las experiencias realizadas, se destacan las siguientes:

» *Challenge de habilidades con el balón para los niños del Club La Roma:*

Para esta comunidad, los estudiantes crearon diferentes pruebas con el balón de fútbol, diseñadas especialmente para los niños, a las cuales se inscribieron treinta. Los niños enviaban videos en los que hacían los distintos desafíos y se iba haciendo una eliminatoria siguiendo el sistema usado en la Copa del Mundo, donde ellos también podían votar. Se hizo una premiación con tres ganadores a los que se les envió un balón de regalo, el cual fue aportado por los estudiantes.



FIGURA 9.

EVIDENCIAS CLUB LA ROMA.

» *Taller de churros Fundación FUNDEI:*

El grupo de estudiantes al que le correspondió esta comunidad era de gastronomía, por lo que, luego de realizar toda la investigación sobre la comunidad, decidieron que, pese a que los niños de la fundación tienen limitaciones y habilidades distintas, están en plena capacidad para realizar un taller virtual de churros, apoyándose en el acompañamiento de las mamás.

Enviaron la invitación con los ingredientes y se inscribieron 15 personas, pero, el día del taller, se duplicó ese número y llegaron 30, pues hubo mayor interés de lo esperado. Los cuatro estudiantes del grupo, virtualmente dirigieron la receta, diseñada para que los niños de la Fundación pudieran realizarla, uniformados con su delantal de la Universidad, enseñaron a hacer churros.

Estas actividades permitieron al docente asumir y entender el punto de vista de quien aprende acerca de las condiciones que favorecen u obstaculizan el aprendizaje, en cuanto a que se trató de un instrumento que se aplicó en forma individual y, a la vez, grupal, a los estudiantes, vinculando las respuestas con las situaciones y las condiciones de aprendizaje, lo que permitió identificar las fortalezas y debilidades del trabajo realizado en la virtualidad y clarificar las situaciones problemáticas sobre las que hay que trabajar para promover aprendizajes más significativos.

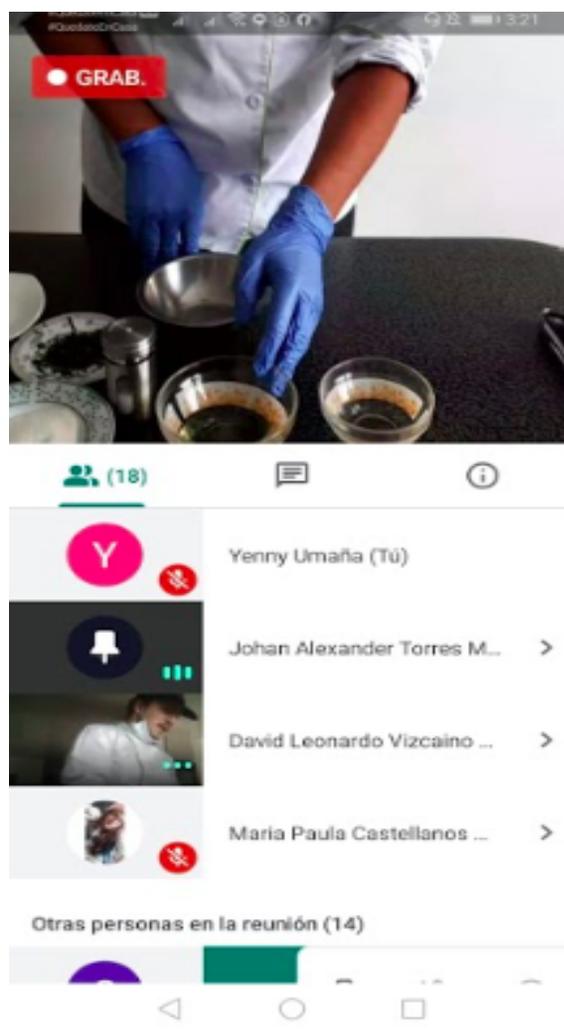




FIGURA 10.
EVIDENCIAS FUNDACIÓN FUNDEI.

Reflexión

Con el cambio metodológico de la clase Diseño de Experiencias, causado por el aislamiento general por el COVID-19, durante el primer semestre del año 2020, el logro más importante se dio con la interacción entre los estudiantes de los programas de diseño gráfico, diseño de modas y gastronomía de la Fundación Universitaria del Área Andina y las fundaciones, logrando realizar experiencias reales a más de 150 miembros, entre adultos mayores, niños y personas con diferentes vulnerabilidades que decidieron participar.

De esta manera, con el proyecto de aula realizado en la asignatura Diseño de Experiencias, realizada bajo la metodología de enseñanza remota, se permitió que los estudiantes desarrollaran nuevas competencias comunicativas, de esta manera se cumplieron los objetivos del ABP y se cumplió un objetivo que, inicialmente, estaba oculto: que las comunidades vendieran una experiencia a los estudiantes, despertando en ellos el ADN social de nuestro nodo de Orientación al Servicio, de tal forma que los estudiantes, que iniciaron pensando que estaban brindando un servicio a la comunidad, al brindar soluciones, de diferentes tipos, a las necesidades reales grupales, al final fueron los verdaderos influenciados.

Así, los estudiantes, tuvieron el acercamiento al trabajo comunitario que no habían tenido. Aprendieron a pensar en el otro. Se salieron del rol de estudiante e hicieron un proceso de enseñanza y aprendizaje más complejo, generando espacios para la reflexión en aspectos de su formación y en su personalidad.

Por su parte, las comunidades conocieron a los estudiantes, se beneficiaron con sus enseñanzas, valoraron el esfuerzo que ellos realizan en su proceso de formación y se sintieron apoyadas, al punto de que los miembros de las diferentes comunidades, al finalizar expresaron su agradecimiento, y decían: *“Gracias por pensar en mí”*.

La experiencia se vendió.

Referencias

- Freire, P.(2004). *Pedagogía de la autonomía*. Sao Paulo: Paz e Terra.
- Hernández Rojas, G. (2005). La comprensión y la composición del discurso escrito desde el paradigma histórico-cultural. *Perfiles educativos*, 27(107), 85-117.
- Hernández Rojas, G. y Díaz Barriga, F. (2013). *Una mirada psicoeducativa al aprendizaje: qué sabemos y hacia dónde vamos*. México: Sinéctica.
- Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2012). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21. Recuperado de <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743>
- Morales Bueno, P. y Landa Fitzgerald, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13, 145-157.
- Valenzuela. (2016). ¿El diseño de la experiencia? Recuperado el 13 de agosto de 2020 de <https://www.roastbrief.com.mx/2016/07/el-diseno-de-la-experiencia%E2%80%A8/>

