

101 Cosas que Aprendí en la Escuela de Arte de Huelva

101 Things I learned at the Huelva Art School

Eulalia Alvarez-Gallardo¹



✓ Recibido: 2/febrero/2024
✓ Aceptado: 3/junio/2024
✓ Publicado: 29/noviembre/2024

📖 Páginas: desde 20-26

🌐 País
¹España

🏛️ Institución

¹Escuela de Arte y Superior de Diseño de Huelva

✉️ Correo Electrónico

¹eulalia.alvarez@escueladeartedehuelva.com

🆔 ORCID

¹<https://orcid.org/0009-0009-3242-0724>

Citar así:  APA / IEEE

Alvarez-Gallardo, E. (2024). 101 Cosas que Aprendí en la Escuela de Arte de Huelva. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(2), 20-26. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.516>

E. Alvarez-Gallardo, "101 Cosas que Aprendí en la Escuela de Arte de Huelva", RTED, vol. 17, n.º2, pp. 20-26, nov. 2024.

Resumen

En la Educación Superior de Diseño, los profesores al planificar las Unidades Didácticas de cada asignatura suelen incluir bases y requisitos de algún concurso, para que además de realizar los estudiantes un ejercicio evaluable pueda participar como diseñadores desde su etapa estudiantil, y así favorecer su inclusión en el mercado laboral. El objetivo de la investigación fue la creación de una producción artística la cual aúne la participación del alumnado con sus profesores, reuniendo 101 reflexiones sobre nuestros estudios, y consecuentemente, conlleve una mejora académica. La investigación se fundamenta en el método hermenéutico, paradigma pragmático, enfoque mixto, diseño dialéctico, tipo multifacética. La población de la investigación la conforma la comunidad educativa de la escuela de arte. Los instrumentos de recogida de información han sido entrevistas y cuestionarios-ficha elaborados por los propios estudiantes. El análisis crítico de los resultados se ha desarrollado como debate lucrativo en el aula, quedando el resultado final plasmado en una creación física, así como también digital, para ser difundida a otros centros. En definitiva, la investigación termina con un recurso útil que puede servir de consulta a otros centros similares de arte.

Palabras clave: Diseño, enseñanza, aprendizaje, innovación, educación.

Abstract

In Higher Education Design, when planning the Didactic Units of each subject, teachers usually include the bases and requirements of a contest. In addition to carrying out an evaluable exercise, students can participate as designers from their student stage, thus promoting their inclusion in the labor market. The research's objective was to create an artistic production that combines the participation of students with their teachers, gathering 101 reflections on our studies and, consequently, leads to academic improvement. The research is based on the hermeneutic method, pragmatic paradigm, mixed approach, dialectical design, and multifaceted type. The research population is made up of the educational community of the art school. The instruments for collecting information have been interviews and questionnaires prepared by the students. The critical analysis of the results has been developed as a lucrative debate in the classroom, with the final result reflected in a physical and digital creation to be disseminated to other centers. In short, the research ends with a useful resource that can serve as a reference for other similar art centers.

Keywords: Design, teaching, learning, innovation, education.

Introducción

En la Educación Superior de Diseño, los profesores al planificar las Unidades Didácticas de cada asignatura suelen incluir bases y requisitos de algún concurso, para que además de realizar los estudiantes un ejercicio evaluable pueda participar como diseñadores desde su etapa estudiantil, y así favorecer su inclusión en el mercado laboral. Cuando estas actividades difieren de lo usual de un examen o ejercicio práctico, observamos la reacción de nuestro alumnos/as al venir más motivados e involucrados con los compañeros para cumplir el objetivo, traen normalmente el material escolar necesario, son más tolerantes ante las instrucciones del profesorado y tratan de responder de un modo más resolutivo al que acostumbraban con clases teóricas. Un renovado enfoque en el proceso de aprendizaje del estudiante corresponderá un nuevo énfasis en la forma de enseñar el profesor (Prieto, 2008).

El Centro educativo donde se imparten estas enseñanzas de diseño es la Escuela de Arte y Superior de Diseño León Ortega de Huelva, centro público de enseñanza gratuita dependiente de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. En ella se imparten estudios de Bachillerato; Ciclos de Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño, de Grado Medio y de Grado Superior; además de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Producto. Dicha oferta hace que el centro sea un interesante punto de encuentro multidisciplinar de diferentes artes. La comunidad está formada por unos 400 alumnos con unos 50 profesores. El denominador común es la formación en oficios artísticos y profesionales del diseño, con una creativa capacidad emprendedora. El factor docente es el elemento clave de la transformación educativa, actor principal de la renovación de los modelos de enseñanza (Vezub, 2007). Este proyecto vislumbra una oportunidad propicia, ya que no es solo un trabajo de clase o de una asignatura, sino algo más que trasciende fuera del propio centro.

El diseñador de producto es un profesional capaz de proyectar, analizar, investigar, determinar las propiedades o cualidades físicas, así como los valores simbólicos aparte de comunicativos pues han de caracterizar sus producciones. Las creaciones gráficas son

producto del uso de aquellos significados arbitrarios comunes a un grupo social determinado (Balbuena, 2014). La Educación Superior debe tender a una formación integral (Martínez, 2008). Las Competencias que se han trabajado con este proyecto son coincidentes con la normativa que regula estos estudios Decreto 111/2014. Con este proyecto se justifica desde la correcta elección del material para el diseño del Producto final, la introducción de las distintas variables de maquetación y su conformación desde el origen de la idea hasta el total proceso de creación e innovación, utilizando las nuevas tecnologías de la comunicación, requisito indispensable en nuestros días (Allueba Pinilla & Aljandre, 2019). El profesor deja el carácter técnico, reproductor de contenidos, mutando a ser investigador de su propia práctica en su entorno (Cortés, 2016).

El objetivo de la investigación es la creación de una producción artística la cual aúne la participación del alumnado con sus profesores, reuniendo 101 reflexiones sobre nuestros estudios, y consecuentemente, conlleve una mejora académica. Con el objetivo de introducir cambios innovadores en la práctica docente o en la vida del centro para la mejora de los resultados (Hidalgo, 2021). Por otro lado, el clima emocional que se genera en el aula es uno de los factores que más influyen en el aprendizaje, esto es algo ratificado por la Neurociencia (Betancur, 2015). La participación del alumnado en el funcionamiento del centro escolar debe requerir una atención específica, ya que la posibilidad que se les ofrece de participar debe ser considerada más allá de aspectos puramente formales y organizativos (Jurado, 2009). Promover la autoformación, autodisciplina, trabajo en equipo, participación activa en la búsqueda, adopción junto a la consolidación en el tiempo del proyecto, es otro fin a cumplir.

Metodología

Con la finalidad de dar respuesta al objetivo planteado, la coordinadora se ha motivado en otros documentos del año 2009 y 2011, con el propósito de analizar y reproducir un spinoff. Con estos ejemplos se enfoca el producto final a conseguir y se diseña el proceso en todas las etapas del diseño. La investigación de un modo

hermenéutico con los datos recopilados conlleva una acción de análisis, en un primer tramo cuantitativo, un fondo cualitativo y etnográfico, basado en experiencias de la vida cotidiana de los individuos (Quintana, 2019). Esto permite así comprender mejor las prácticas sociales y educativas existentes. (questionpro.com, 2024)

La población de estudio ha sido el conjunto de alumnado y personal del centro. Todo el proceso ha sido desarrollado por el alumnado del Grado de Diseño de Producto. Tiene énfasis en la conveniencia de indagar si efectivamente la población estudiantil posee las "herramientas" para enfrentarse a nuevas formas de aprender, pasando de una posición receptora donde alguien erudito deposita los conocimientos a una protagonista de su aprender (Freire, 2008). Este desarrollo ha sido coordinado por los profesores que hemos sido unos meros *coaches* en nuestras asignaturas, hemos ido dirigiendo las acciones parciales de un todo, hemos revisado y lo hemos puesto en común.

La metodología de trabajo ha sido definida en una serie de pasos concatenados, donde la principal estrategia ha sido captar la atención de los alumnos desde el primer instante hasta el final de la actuación (Zavala, 2019), sintiéndose ellos los protagonistas del proyecto. Las **Fases** del proceso han sido:

- A. Presentación del proyecto a los alumnos de Diseño de Producto, de los cursos.
- B. *Brainstorming* o lluvia de ideas, barajando las distintas posibilidades de enfoque desde la perspectiva de las reflexiones y el diseño de cada página.
- C. Comienzo de la producción y de realizar entrevistas en el propio centro, hasta completar las 101 ideas. Se realizó un Concurso de Tarjetas donde se recogieron las manifestaciones y aprovechando los días de celebración del Mercadillo Navideño en diciembre, han podido recolectar casi la totalidad. Han colaborado alumnado de otros niveles educativos, antiguos alumnos y otros usuarios. También los alumnos diseñaron una camiseta identificativa para las actuaciones del proyecto.
- D. Formación de los participantes en materia de encuadernación física de su

propio ejemplar, y maquetación digital mediante el software InDesign, por parte de un ponente externo del Centro de Formación del Profesorado. Tras la formación, se realizó un Concurso de maquetación, y un Concurso de Portadas y Contraportadas, todo realizado por los alumnos.

- E. Evaluación final del equipo redactor del proceso y valorización de cada actuación y etapa en el desarrollo, utilizando los instrumentos de valoración previstos e indicadores de logro.
- F. Completado el producto, se publicó con ISBN y se dio a conocer a la comunidad educativa en el Claustro, y en las redes sociales del centro.

Un metaanálisis de todo el proceso implicó una síntesis cuantitativa de la evidencia acumulada sobre una pregunta de investigación previamente definida. Las principales características del metaanálisis han sido la precisión, la objetividad y la replicabilidad. La valoración general que se hace del papel del metaanálisis en la investigación en educación es positiva, aunque también se señalan áreas de mejora (Botella, 2017).

Resultados

El proyecto ayudo a descubrir 101 pensamientos reales que nos pueden llevar a establecer pautas de convivencia entre el alumnado. Todo ello sin olvidar que también puede mejorar que nuestro profesorado pueda impartir docencia con mayor eficacia, ya que, en muchas ocasiones, se reduce a tratar de progresar en nuestro contenido obviando otros problemas.

Personal Implicado

Los alumnos que han desarrollado el producto final son los 17 discentes de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Producto. A su vez han participado alumnos de otros niveles formativos, y algunos profesores involucrados en colaborar para rellenar hasta las 101 reflexiones. El Departamento que desarrolla este proceso es el "departamento de Diseño de Producto" (ver Figura 1).

Figura 1

Ejemplo de Maquetación de Libro de García.



Nota. 101 cosas que aprendí en la escuela de Arte, elaborado por White (2011).

El producto final ha sido un documento digital y físico, reproducible, de fácil comprensión, y de una gran riqueza y variedad de puntos de vista. Puede llegar a ser una guía útil de reflexión para otros alumnos y docentes, con la intención de mejorar el proceso recíproco en las dos direcciones de la enseñanza. Los objetivos marcados inicialmente se han cumplido parcialmente, ya que en ocasiones algunas actividades priorizaron restando espacio a otras, por el dilatado tiempo necesitado de coordinación entre todos. Pero, sí fue conseguida la colaboración entre los alumnos, el aprendizaje de nuevos programas informáticos, el diseño de tarjetas, camisetas y portadas, obteniendo tras el proceso un certificado de participación en el programa, añadido al de publicación como autores de un libro.

El proyecto ha recibido felicitaciones por parte del Centro del Profesorado de Huelva y la Inspección educativa. El impacto esperado incluye el conocimiento de primera mano del profesorado, sobre el pensamiento y sentimientos del alumnado. Ello promueve un buen clima en el aula, y conlleva una mejora educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Queda de manifiesto un reto educativo conseguido. La tarjeta ganadora del concurso fue la representada en la Figura 2. El diseño de la camiseta en ambas caras elegido por el tribunal fue el que se presenta en la Figura 3. Tras deliberar los profesores y la



directora del centro Carmina Galeote, se eligió la maquetación mostrada en la Figura 4.

Figura 2

Diseño Tarjeta Ganadora para Recoger las 101 Impresiones.



Nota. Tarjeta ganadora, elaboración del alumnado (2023).

Figura 3

Camiseta Diseñada por los Alumnos.



Nota. Foto de elaboración propia (2023).

Figura 4

Maquetación Ganadora en el Programa Informático InDesign.



En la escuela aprendí que, mediante la técnica, los conocimientos, su correcta justificación y el correcto uso del dibujo, cualquier elemento puede constituir una obra. Desde el más mínimo y simple punto, hasta la obra más intrincada.

84

101 Cosas que aprendí en la Escuela de Arte

En la Figura 5 se muestran las portadas y contraportadas ganadoras para la edición de la revista en tamaño A5. En la Figura 6 se aportan dos fotos de parte del equipo de participantes de este proyecto.

Figura 5

Portada y Contraportada Ganadora.



Nota. Revista digital: <https://n9.cl/z0z9ru> Página web Escuela en donde está publicado <https://n9.cl/8oanh>, elaboración del alumnado (2023).

Nota. Elaboración del alumnado (2023).

Figura 6

Parte del Equipo de Participantes.



Nota. Fotos originales de la autora, elaboración propia (2023).

Discusiones

El conjunto de acciones llevadas a cabo en este proyecto de innovación se ha desarrollado a lo largo de un solo curso académico. El proceso ha sido continuo, desafiante, pero a la vez motivador y desalentador. Las idas y venidas en las acciones han llevado a originar una serie de conflictos entre las etapas de los estudiantes, provocando una marcha asincrónica en ocasiones. La coordinación entre distintos cursos, incluso entre el profesorado participante con ritmos de enseñanzas u horarios diferentes, ha sido complicada en ocasiones. Por otra parte, la realización de cada etapa en el progreso previsto ha supuesto un pequeño paso conseguido en el avance temporal junto al objetivo final.

La creación de la tarjeta nos llevó a reunir un modelo por estudiante, en el que previamente quedaron establecidos los requisitos necesarios a incluir en el diseño final. Una vez todas reunidas, delante de los propios autores, el profesor ha explicado el motivo de descarte de algunos diseños para que, con una crítica constructiva, puedan aprender y reflexionar sobre sus errores. Igualmente, en el diseño de logos y texto de las camisetas, la ilegibilidad o ininteligibilidad del contenido ayuda al alumnado a autocorregirse. Las tareas de reunión de modelos elegibles adaptados al ejercicio requerido, incluyendo su puesta en común, ha enriquecido el conocimiento de contenidos y áreas de aprendizajes. Unido al hecho de tener también una recompensa económica con el fin de adquirir material escolar, hizo que los trabajos fuesen más alentadores.

Cuando el tiempo apremia, y la fecha está cerca, es el momento de darlo todo. Es en la maquetación del libro, donde más tiempo se ha dedicado. Con tal efecto, se dividió el contenido entre todos los participantes, siendo reunidos finalmente en un solo archivo. El análisis del contenido, revisión del mismo y maquetación final, ha sido tarea del profesorado, fuera de su horario laboral, puesto que las clases tenían que continuar con el temario. Finalmente, se dependía de la obtención de un ISBN en edición, y envío a la Imprenta quien lo publicaría en papel. Ha sido una cuenta atrás estresante, con el tiempo establecido dentro del programa de la Consejería dentro del curso académico. Todo un proceso de debate, diseño y creación gratificante como experiencia, culminado en una Revista que puedes sustentar en tus manos.

Conclusiones

Todo el proceso innovador de enseñanza-aprendizaje ha sido importante, pero lo más destacable es el contenido de esas manifestaciones. La mayor parte de ellas son expresiones sentimentales, de pertinencia y bienestar en el centro. Eso hace posible saber lo que piensan y sienten los alumnos. El resto de las tarjetas ponen en entredicho cuestiones meramente académicas o de contenido curricular; otras en minoría refieren inspiraciones de diseñadores o profesores en su futuro profesional; fue es una verdadera lección.

Los profesores del centro deben familiarizarse con este libro para comprender el funcionamiento de la institución y el progreso

educativo de sus estudiantes. Asimismo, sería beneficioso en otras instituciones si implementan proyectos similares con la intención de mejorar el ambiente escolar y la calidad de la enseñanza. Sin embargo, como coordinadora, considero más recompensable la calificación otorgada al alumnado respecto al trabajo e implicación en el proyecto. La certificación expedida a los participantes en este programa puede empezar a engrosar su currículum vitae y experiencia profesional, ensalzando su motivación por las enseñanzas. Es un proceso bidireccional en que los profesores también aprendemos con ellos.

Declaración de Conflictos de Intereses

La autora declara no tener ningún conflicto de interés.

Declaración de Aprobación del Comité de Ética

La autora declara que la investigación fue aprobada por el Comité de Ética de la institución responsable, en tanto la misma implicó a seres humanos.

Referencias

- Allueba Pinilla, A., & Aljandre Marco, J. (2019). *ENFOQUES y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Balbuena Palacios, M. (2014). *Teoría de la Representación simbólica en la comunicación gráfica* [Tesis doctoral].
- Betancur-Franco, M. I., & Gómez-Sicard, N. (2015). *Clima emocional del aula: una revisión sistemática*. <https://n9.cl/8bzey>
- Botella, J. & Zamora, A. (2017) *El metaanálisis: una metodología para la investigación en educación*. *Educación XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 20 (2), 17-38. <https://n9.cl/grja7h>
- Cortés Rincón, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente* [Tesis doctoral]. Universidad autónoma de Barcelona. <https://n9.cl/c7jhm>
- Freire, P. (2008). Pedagogía del oprimido. *Revista historia de la educación latinoamericana*, 10, 57-72. <https://n9.cl/u6l3r9>
- García, M. (2009). *101 cosas que aprendí en la escuela de Arquitectura*. <https://n9.cl/vzgdw>
- Hidalgo Apunte, M. E. (2021). Reflexiones acerca de la evaluación formativa en el contexto universitario. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(1), 189–210. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.32>
- Jurado Gómez, C. (2009). *La participación educativa del alumnado*. Innovación y experiencias educativas. ISSN 1988-6047.
- Martínez Clares, P., Martínez Járez, M., & Muñoz Cantero, M. (2008). Aprendizaje de competencias en educación superior learning of competence in higher education. *Revista galego-portuguesa de psicología e educación*, 16, 1-2.
- Prieto Navarro, B., Morales Vallejo, P., & Torre Puente, J. (2008). *La enseñanza universitaria centrada en el aprendizaje: estrategias útiles para el profesorado*. Octaedro/ICE-UB. <https://n9.cl/5skxv>
- Quintana, L. (2019). *La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica*. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 16(2), 73-80. <https://n9.cl/qutcz>
- Vezub, L. F. (2007). La formación y el desarrollo profesional docente frente a los nuevos desafíos de la escolaridad. *Profesorado Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 11(1). <https://n9.cl/oaxid>
- White, K. (2011). *101 cosas que aprendí en la escuela de Arte*. Editorial Gustavo Gili.
- Zavala López, M. (2019). *El papel del docente en el proceso enseñanza aprendizaje, con o sin tecnología, para captar la atención del estudiante*. <https://n9.cl/3kyf9>