

Buenas Prácticas de Cultura de Paz



Emprendizajes creativos: Propuesta de cátedra para la paz, la innovación social y el bienestar autosostenido

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollar competencias de comunicación y colaboración
- ✓ Articular pensamientos e ideas con claridad mediante comunicación efectiva, tanto oral como escrita
- ✓ Demostrar habilidad para trabajar efectivamente con diversos grupos interdisciplinarios
- ✓ Actuar con flexibilidad y voluntad para ayudar en la realización de los acuerdos necesarios para alcanzar una meta común
- ✓ Asumir responsabilidad compartida para trabajar de manera colaborativa
- ✓ Enfatizar y practicar la comunicación no violenta, empática y asertiva
- ✓ Desarrollar una mentalidad propicia para el pensamiento creativo e innovador
- ✓ Demostrar originalidad e inventiva en el trabajo
- ✓ Tener apertura y responder a perspectivas nuevas y diversas en pro del desarrollo humano

PARTICIPANTES:

- ✓ Estudiantes subgraduados del seminario de fin de carrera en el programa de Diseño Gráfico de la Escuela Internacional de Diseño de la Universidad del Turabo
- ✓ Profesora Mariam (Mara) Robledo Arcos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La cátedra 2013-2014 de la profesora Mara Robledo Arcos se basó en el metadiseño y la comunicación gráfica sostenible. Su iniciativa, *design4changeproject*, explora la práctica del diseño con responsabilidad social (metadiseño), se basa en la teoría sobre innovación social y utiliza una metodología del diseño verde para reducir el impacto negativo de productos o servicios sobre las personas y el medio ambiente. Ante este principio, el diseñador emergente debe entonces reflexionar sobre su rol en la sociedad y poner sus destrezas y talentos al servicio de diversos grupos sociales y poblaciones minoritarias. La filosofía del Diseño Centrado en el Usuario propone métodos y técnicas que tienen por objetivo la creación de productos o servicios que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo así la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible. A continuación se presentan la propuesta educativa *Emprendizajes creativos* y varios de los proyectos de diseño de productos y servicios exhibidos en el Primer Foro de Comunicación Gráfica Sostenible, organizado por la Profesora y sus estudiantes.



Introducción

Prácticas ontológicas y modelos de aprendizaje transformativos

Alcanzar la conciencia cósmica a la que se refieren los cosmólogos y los físicos teóricos ya no se alcanza únicamente por vía de la práctica de filosofías orientales, espirituales o new age. Además de las Ciencias Noéticas, la Neurociencia provee otro espacio en la investigación y experimentación que nos ofrece oportunidad de adentrarnos en la naturaleza y potencialidades de la conciencia, empleando para ello múltiples métodos de conocimiento, incluyendo la intuición, el sentimiento, la razón y los sentidos. Por consiguiente explorar el mundo interior de la mente, la conciencia, el alma, el espíritu y cómo se relaciona con el universo físico, ahora está a mayor alcance de todo aquel que se aplique en ello. Es ahí que radica la relevancia de desarrollar destrezas meta para aprender a ser el ciudadano global que el nuevo milenio requiere. Las posibilidades de obtener tal conciencia a través del proceso creativo y la práctica ontológica del diseño y las comunicaciones son amplias.

Por otro lado, en la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior de la UNESCO de 2009, se establecen una serie de recomendaciones en torno a la nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo. En sus conclusiones se afirma que “por su condición de bien público y de imperativo estratégico para todos los niveles de la enseñanza, y por ser fundamento de la investigación, la innovación y la creatividad, la educación superior debe ser responsabilidad de todos los gobiernos y recibir su apoyo económico.” De sus 52 postulados, señalamos tres para establecer la urgencia por la toma de responsabilidad activa en la co-creación de modelos de aprendizaje sustentables:

36.) Resulta cada vez más difícil mantener un buen equilibrio entre la investigación básica y la aplicada, debido a los altos niveles de inversión que necesita la investigación básica y al reto que representa el vincular el conocimiento de ámbito mundial con los problemas locales. Los sistemas de investigación deberían organizarse de manera más flexible con miras a promover la ciencia y la interdisciplinariedad, al servicio de la sociedad.

38.) Las instituciones de Educación Superior deben buscar áreas de investigación y enseñanza enfocadas al bienestar de la población así como establecer unos cimientos sólidos para una ciencia y tecnología localmente relevantes.

40.) Ante la creciente escasez de recursos, se insta a las partes interesadas a que estudien e intensifiquen el uso de los recursos e instrumentos de las bibliotecas electrónicas, con miras a apoyar la enseñanza, el aprendizaje y la investigación.



Fundamento pedagógico

La cátedra se sustenta en tres prácticas pedagógicas centrales:

1.) Aprendizaje basado en la indagación/investigación creativa

En lugar de simplemente presentar los hechos, se utilizan preguntas, problemas y escenarios para ayudar a los estudiantes a aprender a través de la investigación y de su propia autogestión.

2.) Aprendizaje basado en el servicio a la comunidad

Diseño de proyectos que impulsan la participación cívica en los estudiantes y ayudarles a tomar la iniciativa para fortalecer su comunidad.

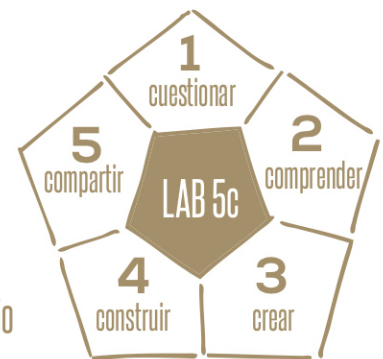
3.) Emprendizaje Creativo

Integrar al currículo de diseño gráfico los principios básicos del diseño sostenible para desarrollar emprendimientos sociales y ambientales.

Los **Emprendizajes Creativos** son experiencias de expresión lúdico-creativa centradas en el diseño empático, basadas en proyectos de investigación y experimentación en los que se aplican los fundamentos teóricos y metodológicos de las disciplinas del diseño.

LAB-5c

fundamentos teóricos y
metodológicos del diseño



CLI-6c

desarrollo de destrezas
de inteligencias múltiples
y mentalidad creativa

Su principal objetivo es fomentar el aprendizaje autogestionado para toda la vida. En ellas se involucra al participante en un proceso de reflexión que propicia el entendimiento ontológico, personal y grupal que facilita el desarrollo personal y profesional, mediante la identificación de los sistemas de creencias y las formas en las que se adquiere y construye nuestro conocimiento. Pero sobre todo, ayuda a posicionarnos en relación al contexto y a nuestros valores internos para darle significado a nuestras experiencias, relaciones y prácticas profesionales.



Metodología

La cátedra se desarrolló en las siguientes cuatro etapas:

- | | | | |
|------------------------|---------------------------|----------------------|-----------------|
| Motivación > | Investigación > | Ideación > | Difusión |
|------------------------|---------------------------|----------------------|-----------------|
- ✓ Identificar las motivaciones individuales y grupales
 - ✓ Elegir un método de investigación cualitativa y conocer las necesidades de los usuarios finales
 - ✓ Identificar un aliado real, del sector privado o público, con quien desarrollar el proyecto
 - ✓ Identificar un producto o servicio que resuelva sus necesidades y se ajuste a sus capacidades, expectativas y motivaciones
 - ✓ Diseñar un prototipo/maqueta para ponerla a prueba con el usuario
 - ✓ Organizar el Primer Foro de Comunicación Gráfica Sostenible para presentar los hallazgos de las investigaciones

Usando de la metodología de **Investigación Acción Participativa** (*Participatory Action Research*) en las disciplinas del diseño, los participantes adquieren y transfieren su conocimiento en tres niveles prácticos:

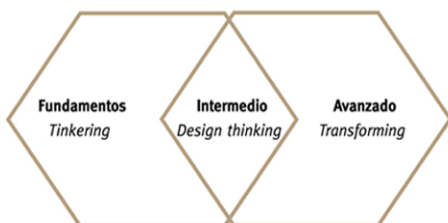
- Información (Literacy):** leer, ver, analizar, apreciar, escribir ideas
- Notación (Numeracy):** calcular, conciliar, producir y visualizar estadísticas
- Modelado (Design awareness):** fabricar y hacer artefactos o publicaciones

Este saber se construye sobre la base axiológica de los cuatro pilares platónicos:

- Prudencia:** Ser realista y saber lo que es proactivo
- Justicia:** Ser ético, saber lo que es bueno
- Fortitud:** Ser capaz, saber lo que es comprensivo y posible
- Templanza:** Ser efectivo, saber cuando dejar algo quieto



Este modelo de **Emprendizajes Creativos** está estructurado para adquirir desde edad temprana, los fundamentos y métodos del diseño así como las disposiciones necesarias.



Fundamentos

Thinking

Saber Ver
Estética
Forma
Producto
Diseño
Mensaje
Creatividad

Intermedio

Design Thinking

Estructura
Contenido
Usuario
reDiseño
Narrativas
Complejas
Sustentabilidad

Avanzado

Transforming

Saber Cuestionar
Estrategia
Sistema
Experiencia
Metadiseño
Nuevo paradigma
Innovación



Ciudadano diseñador / Diseñador ciudadano



Saber, es la dimensión COGNITIVA: Es a través de la investigación que adquirimos pensamiento crítico, conocimiento y entendimiento de nuestro contexto y de nuestra inter-conectividad e interdependencia.



Sentir, es la dimensión SOCIO-EMOCIONAL: El proceso de desarrollar un sentido de pertenencia a la humanidad, a través de la empatía, la compasión y la comunicación no violenta. Identificando nuestras necesidades humanas, compartiendo valores y responsabilidades con respeto y solidaridad con la diversidad, abrazando nuestras diferencias.



Hacer, es la dimensión CREATIVA: Siendo proactivos, actuando efectiva y responsablemente, primero a nivel individual y después a nivel local, nacional y global en pro de un mundo más pacífico, equitativo y sustentable.



+



+



=

**ciudadano diseñador
diseñador ciudadano**



Proyectos de Investigación

A continuación se muestran tres proyectos de un curso de nivel intermedio aplicado en el desarrollo de tres investigaciones centradas en el valor social del diseño. Estas giraron en torno a la empatía, la sostenibilidad y la responsabilidad social.

NutriAtleta

Investigación centrada en los requerimientos dietéticos de la población de atletas universitarios de la Universidad del Turabo.

Estudiante: Wilsirée Martínez Silva

Consejeras: Roxana Tosca, nutrición
Yahayra Concepción Cora, desarrollo sostenible



Resultados:

- ✓ Se colaboró con el Centro de Promoción de la Salud (CENPROS) de la institución.
- ✓ Se investigó el nivel de conocimiento nutricional de los atletas activos en los programas deportivos.
- ✓ Se comprobó la vulnerabilidad de la población de la Universidad del Turabo, debido a su localización dentro de un "Desierto Alimenticio" según definido por la USDA.
- ✓ Se identificó la necesidad de asignar recursos humanos para la orientación constante de los atletas y se logró la asignación a tiempo completo de una nutricionista. Junto con ella se diseñaron prototipos con material infográfico sobre los diferentes requerimientos nutricionales.
- ✓ Se identificaron áreas de oportunidad para emprendimientos relacionados a productos de alto valor nutricional.



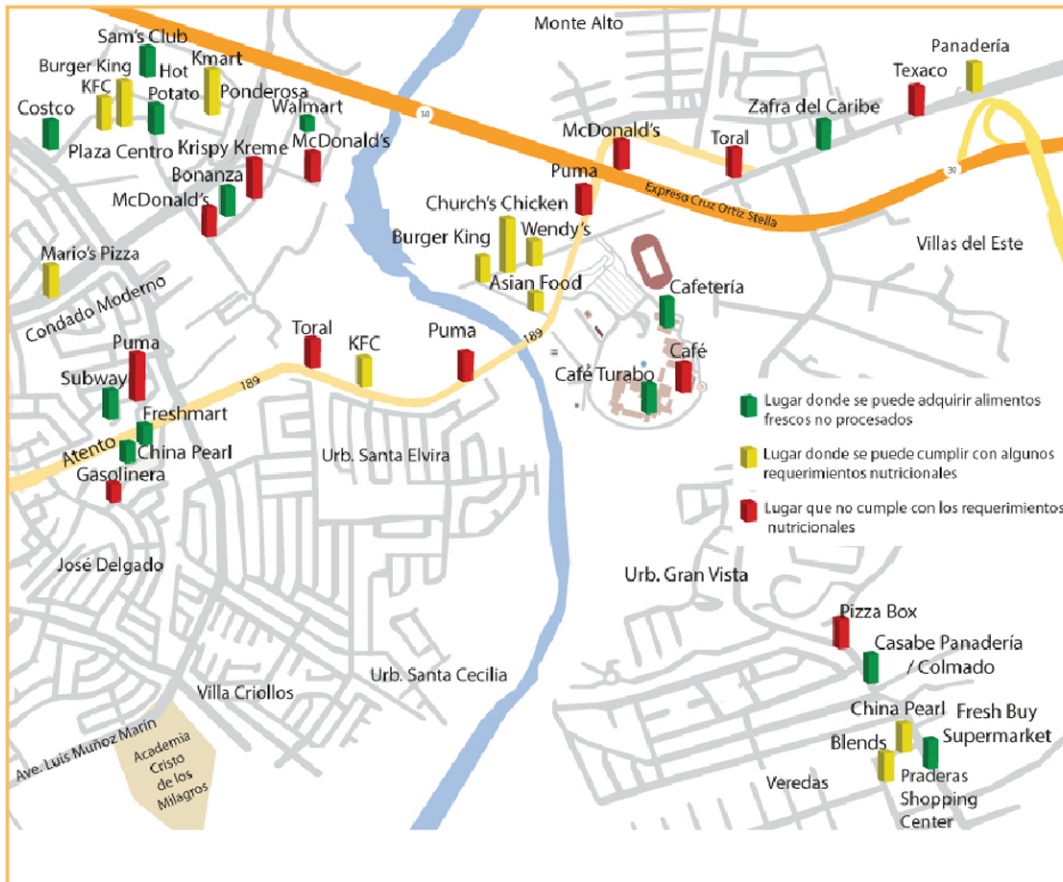


Establecimientos que cumplen con los requerimientos nutricionales se encuentran a una **distancia considerable** de los predios de la universidad.



La cantidad de establecimientos donde se puede adquirir alimentos saludables es limitada en referencia al radio de **1.5 millas** en el contexto de la Universidad del Turabo.

DESIERTO ALIMENTICIO



Escúchame

Investigación centrada en el usuario, usando la técnica de Fotovoz, para identificar necesidades de familiares de niñas, niños y jóvenes con diagnósticos dentro del espectro de autismo.

Estudiante: Juliana Cintrón Pomales

Consejeras: Maricarmen Hernández Galarza,
salud pública
Laura Pérez, patología del habla



Propósito

Este proyecto de investigación tiene como propósito poner en práctica la metodología del diseño centrado en el usuario. Identificando un sector de la población puertorriqueña que tradicionalmente no tendría acceso a esta, debido a su desconocimiento o falta de recursos, geográficos, materiales y económicos.

METODOLOGÍA CENTRADA EN EL USUARIO

ETNOGRAFÍA

Resultados:

- ✓ Se colaboró con las trabajadoras sociales del Centro de Autismo de San Juan y con algunos familiares de niños, niñas y jóvenes entre las edades de 8 a 18 años.
- ✓ Se identificaron oportunidades de servicio y productos dirigidos a esta población, así como la importancia de la participación de los comunicadores visuales como aliados en los procesos de desarrollo e implementación de políticas públicas para este sector.





Figura 8: Muestra de imágenes tomadas como parte del proceso de Photovoice.

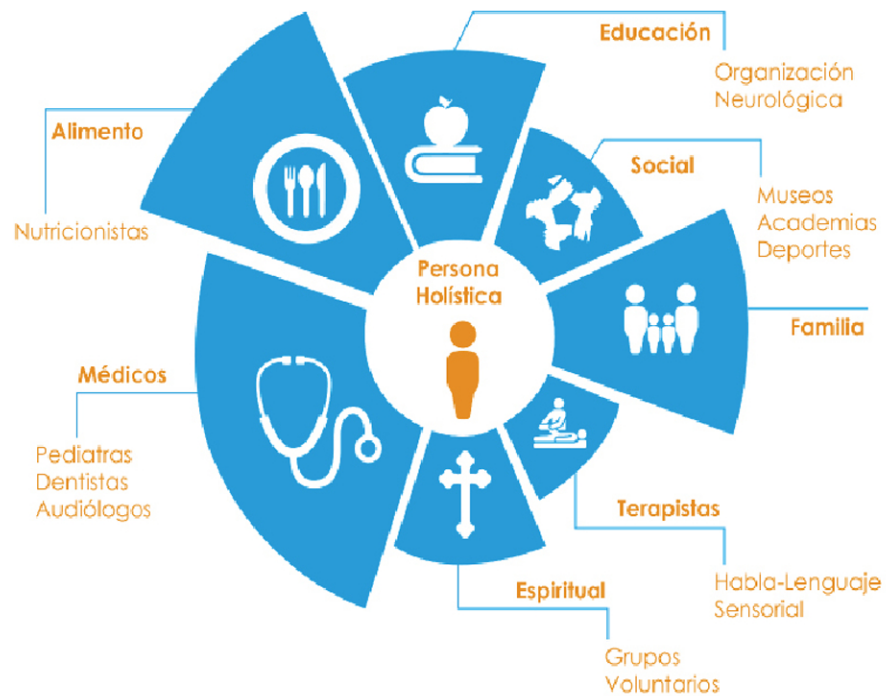


Figura 13: Diagrama de las necesidades de una persona holística.



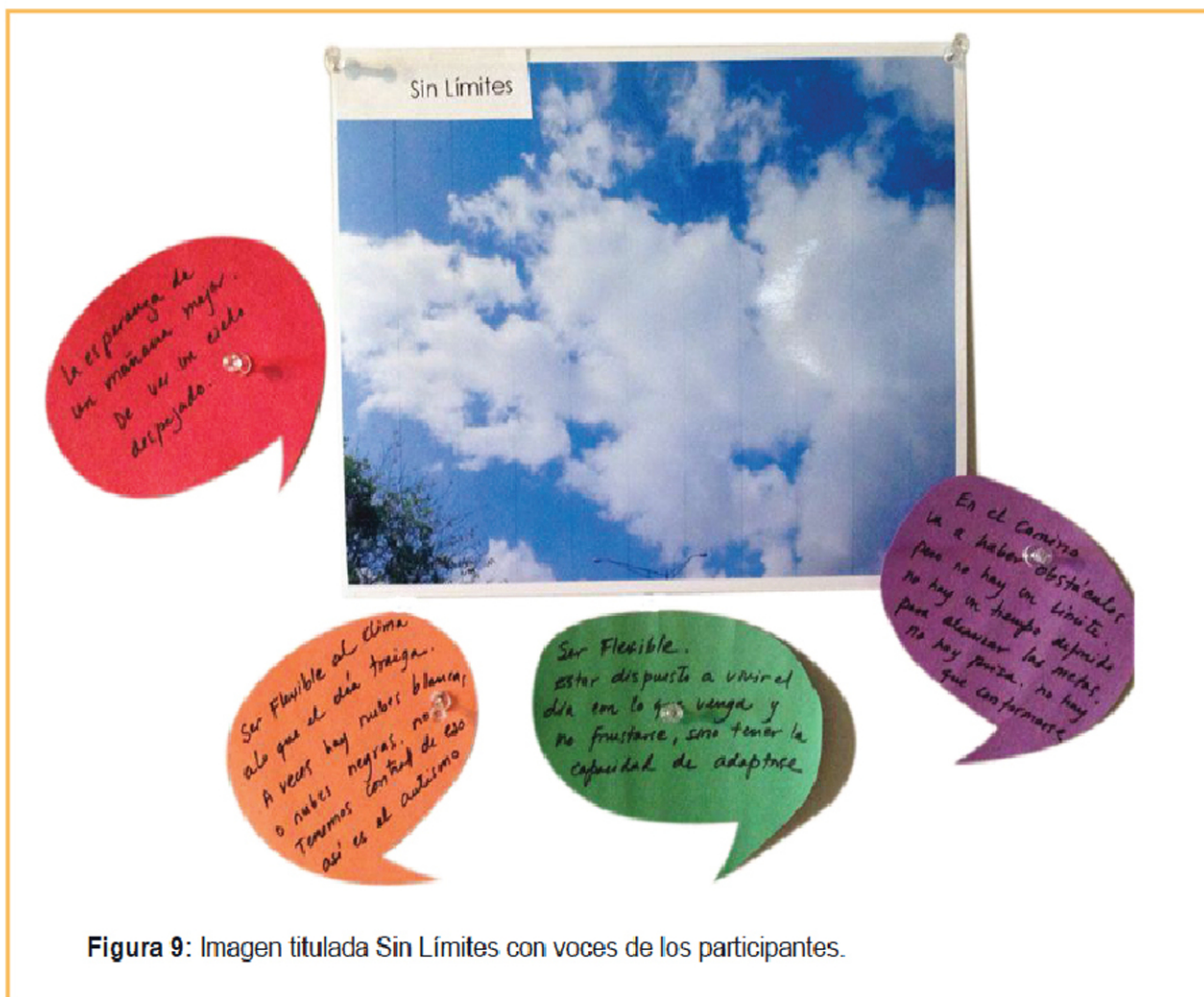


Figura 9: Imagen titulada Sin Límites con voces de los participantes.

Primer Foro de Comunicación Gráfica Sostenible

Investigación para identificar los niveles de conocimiento en los practicantes del diseño y comunicación gráfica acerca de las prácticas sostenibles y la sustentabilidad

Estudiante: Josué Castro Flusa

Consejeras: Yahayra Concepción Cora,
desarrollo sostenible
Mara Robledo, metadiseño



Resultados:

- ✓ Se colaboró con la investigación graduada de la diseñadora Amy Dritz de la Maestría en Desarrollo Sostenible de MCAD Minneapolis College of Art.
- ✓ Se desarrolló una bibliografía y una lista de proyectos de referencia.
- ✓ Se identificaron profesionales, empresas y proyectos basados en el diseño/arte gráfico sostenible y en la innovación social para participar en un foro, abierto al público y a la comunidad estudiantil, para presentar los proyectos de la clase graduanda 2014. Participaron el diseñador gráfico Flor Iván Camacho en representación de American Paper Corp., Jessica Padilla de la imprenta comercial Impression Associates, Inc. y los jóvenes del Proyecto de Emprendimiento Social Olita, ganadores del primer premio en innovación social del concurso Enterprize de Guayacán. Este Primer Foro se organizó como antesala de la celebración mundial de la comunicación gráfica que se lleva a cabo el 27 de abril de cada año.



Reflexión final

La próximas generaciones de “diseñadores ciudadanos” requerirán una conexión más profunda personal, social y cultural con su trabajo. Como educadores de diseño necesitamos estructurar oportunidades que les ayuden a tener experiencias de profundidad y a propiciar una mentalidad más favorable para que logren integrar el desarrollo autosostenido y la responsabilidad social en su diario vivir. - Mara Robledo, Metadiseñadora



Dime y olvidaré...
muéstrame y podré recordar,
involúcrame y ¡ entenderé !



Referencias

Berman, David (2009). *Do Good Design: How Designers Can Change the World*. Berkeley, CA: New Riders.

UNESCO (2009). *Conferencia Mundial sobre la Educación Superior - 2009: La nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo*. Disponible en http://www.unesco.org/education/WCHE2009/comunicado_es.pdf

Dougherty, Brian (2008). *Green Graphic Design*. New York: Allworth Press.

Farson, Richard (2008). *The Power of Design: A Force for Transforming Everything*. Colorado Springs, CO: Greenway Communications.

International Council of Communication Design (2000). *Icograda Design Education Manifesto*.

Celebrarán foro sobre diseño gráfico sostenible en la Universidad del Turabo. (2014, 23 de abril). Disponible en:
<http://www.miprv.com/celebraran-foro-sobre-diseno-grafico-sostenible-en-la-universidad-del-turabo/>

Cómo citar este documento:

Robledo Arcos, M. (2016/). *Emprendizajes creativos: Propuesta de cátedra para la paz, la innovación social y el bienestar autosostenido*. En Buenas Prácticas de Cultura de Paz, Cátedra UNESCO de Educación para la Paz, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras. Disponible en <http://unescopaz.uprrp.edu/buenaspractscultpaz.html>

Edición: Yara L. Gorbea Colón

Diseño gráfico: Juan C. Vadi-Fantauzzi, Ed.D., Yara L. Gorbea Colón

Fotos y gráficas: Mariam Robledo Arcos, MFA

