

Contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de una disciplina proyectual

Melecia Granero / María de las Nieves Rizzo

RESUMEN

Esta reflexión está basada en la experiencia adquirida como docentes e investigadoras en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, pretendiendo realizar una contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de una disciplina proyectual a partir de la materia Pensamiento Contemporáneo, homologada a Historia de la Arquitectura, en el marco del proyecto de investigación denominado “Contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de una disciplina proyectual. A través del análisis transdisciplinar aplicado a un caso: Línea de artefactos domésticos para el confort. Argentina, periodo de sustitución de importaciones”.

En este proyecto definimos artefacto desde su origen en la expresión latina arte factus, que significa “hecho con arte”. Por eso el primer significado que la Real Academia Española reconoce del término hace referencia a la obra mecánica hecha según arte. En el lenguaje cotidiano, un artefacto es una máquina o un aparato creado con un propósito técnico específico. Los artefactos tienen diversas complejidades, ya que una vasija puede ser considerada como un artefacto al igual que una máquina electrónica.

PALABRAS CLAVES

Proceso de enseñanza-aprendizaje; disciplina proyectual; enfoque transdisciplinar; artefacto

CONTRIBUTION TO THE PROCESS OF LEARNING OF A PROYECTAL DISCIPLINE

ABSTRACT

This reflection is based on the experience acquired as teachers and investigators on the Faculty of Architecture, Urbanism and Design of the National University of Mar del Plata, trying to realize a contribution to the process of education - learning of a discipline proyectual from the matter Contemporary Thought authorized to History of the Architecture, on the frame of the project of investigation named "Contribution to the process of education - learning of a discipline proyectual. Across the analysis transdisciplinar applied to a case: Line of domestic appliances for the comfort. Argentina, period of substitution of imports".

In this project we define appliance from his origin in the Latin expression *art factus*, that fact means "with art". Because of it the first meaning that the Real Academia Española recognizes of the term refers to the mechanical work done according to art. In the daily language, an appliance is a machine or a device created with a technical specific intention. The appliances have diverse complexities, since a jar can be considered to be an appliance as an electronic machine.

KEYWORDS

Process of education learning; disciplines proyectual; approach transdisciplinar; appliance.

DATOS DE LOS AUTORES

María de las Nieves Rizzo

Arquitecta. Especialización Docencia Universitaria. Maestría Gestión Patrimonio Urbano y Arquitectónico. Profesora adjunta Historia de la Arquitectura I; Pensamiento Contemporáneo II, Tecnicatura Gestión Cultural e investigadora. mnrizzo@mdp.edu.ar

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, UNMDP.

Melecia Granero

Arquitecta. Especialización Docencia Universitaria. Maestría Gestión Patrimonio Urbano y Arquitectónico. Docente investigadora Historia de la Arquitectura I y Pensamiento Contemporáneo II, Tecnicatura Gestión Cultural, Construcciones II mgranero@mdp.edu.ar

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNMDP

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo es producto de un proyecto de investigación anterior, “Calidad de vida urbana desde una perspectiva histórica. Aspectos disciplinares, socio-culturales y normativos para la ciudad de Mar del Plata. 1920-60”, de Textos de Cátedra de “Lenguajes Artísticos 3”, “Lenguajes Artísticos 4” para la carrera de Técnico Universitario en Gestión Cultural, y apuntes elaborados con fines didácticos para las asignaturas de Pensamiento II y Lenguajes de la carrera de Diseño Industrial en la que los integrantes del equipo somos docentes y hemos realizado la Especialización en Docencia Universitaria, esto nos ha permitido profundizar en el conocimiento de nuestro objeto de estudio en sus aspectos específicamente académicos y disciplinares (derivas tipológicas, tecnológicas y expresivas y aspectos histórico sociales).

A los fines de este trabajo entendemos el diseño como la sistematización de procesos creativos, técnicos y científicos que garanticen el desarrollo de modelos, la representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual), para exhibir como será la obra que se planea realizar. Al diseñar, la persona no solo tiene en cuenta aspectos estéticos sino también cuestiones funcionales y técnicas, esto exige a los diseñadores estudios, investigaciones y tareas de modelado que le permitan encontrar la mejor manera de desarrollar el objeto que pretenden crear. El objeto de diseño es la reflexión sobre las funciones llevado por las condiciones cambiantes de la tecnología así como la conversión creativa de la inmaterialidad en materialidad.

Acordamos con Stenhouse (1991) que el mayor éxito de un proceso educativo consiste en la utilización del conocimiento como instrumento de producción y agregamos además, de autogestión en la adquisición de nuevos saberes. Sin embargo hemos verificado que este procedimiento no se efectiviza satisfactoriamente.

Nos proponemos revertir esta situación a través de un enfoque transdisciplinar de análisis que relacione consideraciones morfo-genéticas, entendiendo éstas como la explicación de los acontecimientos que determinaron o explicaron las cualidades formales de un artefacto, con aspectos sociales, económicos, culturales, etc. Considerando el objeto industrial, en una visión dialéctica, donde el artefacto es un producto de ciertas tensiones y asimismo productor de otras. De esta manera lo entendemos como emergente material de un determinado momento histórico, donde intervienen diversas variable cruzado por cualidades sensibles referidas a lo que el artefacto es en sí mismo,

estudiado únicamente en relación a las reglas correspondientes al sistema perceptivo (visual, táctil, auditivo, etc.), a su materialidad, desde el punto de vista de los materiales y los procedimientos técnicos utilizados desde su construcción, a su capacidad de responder a una serie de requisitos de uso para los cuales, se supone, el artefacto fue planeado. Sin duda, esta perspectiva de análisis implica un alto grado de abstracción y reflexión propio del espacio curricular de Pensamiento Contemporáneo.

A los fines de nuestro trabajo tomaremos como ejemplo de aplicación el análisis de la línea de artefactos domésticos para el confort, entendido como aquello que brinda comodidades y genera bienestar al usuario, focalizándonos en el llamado “período de sustitución de importaciones”.

OBJETIVOS

-Contribuir al proceso de producción y autogestión de la adquisición de nuevos saberes del alumno de disciplinas proyectuales a través de la conceptualización del diseño como un discurso transdisciplinar.

-Verificar, en la práctica docente, la aplicación de este método de adquisición de conocimiento, en la disciplina de Lenguaje y Pensamiento, de la carrera de Diseño Industrial a fin de poder implementar trabajos coordinados.

-Contribuir con el aporte de material para la modificación de los planes de estudio de Diseño Industrial

-Realizar una publicación sobre el tema de estudio, teniendo en cuenta la aplicación del tema investigado con fines didácticos.

MÉTODOS Y TÉCNICAS A EMPLEAR

El procedimiento analítico se enmarcará en una estructura, donde se construirá una “trama” a través de “verticales” diacrónicas y “horizontales” sincrónicas, siendo las primeras construidas por elementos del campo disciplinar del diseño y las segundas del campo de la realidad cultural, histórico-social y económica.

El argumento del cuerpo teórico se consolidará con textos que provienen de diversas disciplinas como lo son la historia, la sociología, el diseño y la didáctica para carreras proyectuales de manera que las posturas tomadas serán reflejo de su influencia y del vínculo interdisciplinar. De esta manera, para elaborar la estructura general del trabajo se sigue un

método sistemático que consiste en precisar los diversos enfoques, que se van a ir desglosando, explicando y conformando cadenas argumentativas.

Asimismo se empleara el método comparativo selectivo, estudiando las transformaciones en los destinos planos intervinientes en el período de estudio. A los fines del trabajo se elaboraran mapas conceptuales que pongan en relación actores diversos que actúan en el mismo o en distinto nivel, con el fin de establecer praxis renovadoras.

Por lo tanto, el mapa conceptual funcionara como una herramienta que sintetiza y resume los datos que percibimos de un entorno y dentro de éstos, siendo su objetivo explicar las articulaciones intervinientes en el proceso de construcción del artefacto y sus distintos planos de acción.

INTRODUCCIÓN

Este artículo pretende dar cuenta de algunos aspectos referentes a la articulación de las estrategias docentes de la enseñanza - aprendizaje del diseño industrial, orientadas al logro de la integración de los objetivos del enfoque educativo universitario, a la demanda en el campo profesional y, en nuestro caso especialmente, a la discusión teórica del hacer como practica reflexiva. Proponemos algunos conceptos y criterios operativos que tienen como objetivo ayudar a la articulación y planificación de las estrategias docentes, a fin de propiciar un aprendizaje integral, creativo, multidimensional y reflexivo acorde con los cambios que permanentemente se producen en nuestra sociedad.

Históricamente la enseñanza se basó en el sistema en que el docente proyecta las estrategias de enseñanza-aprendizaje en función de la solución de un problema dado, marcando las etapas para su elaboración. En estos casos y según la mirada del profesor se orientará la estrategia, para la reflexión en la acción, pudiendo determinarse tres maneras de considerar el problema:

- teniendo en cuenta la separación entre los **finés y los medios**, la correcta solución entre los problemas está dada por el procedimiento técnico, eficaz para conseguir un objetivo preestablecido
- teniendo en cuenta la separación entre la **investigación y la práctica**, la evaluación resulta de considerar a ésta como una aplicación a los problemas instrumentales de las teorías y técnicas basadas en la investigación, donde la objetividad y generalidad son derivadas del método de experimentación controlada

- teniendo en cuenta la separación entre el **conocimiento y la acción**, la acción es solo una implementación y una comprobación de la decisión técnica.

El diseño, como otras actividades del hombre fue moldeado por la razón, dándole confianza en la técnica, en los procesos, en la separación entre medios y fines, siendo éstos algunos de los principales conceptos del diseño contemporáneo. La reflexión sobre estos aspectos evitaría actitudes pasivas invitando, mediante la investigación, a prácticas reflexivas contribuyendo a la formación de una epistemología de investigación de la práctica del diseño. Sin embargo dentro de los modelos científicos positivistas es bastante difícil de entender la investigación como una práctica del diseño ya que, en estos procesos intervienen la creatividad, el azar, el ensayo y el error.

En las disciplinas proyectuales los problemas de diseño se caracterizan por no estar bien definidos, no existen criterios unívocos que indiquen si la solución es correcta, es por ello que la formación de la competencia de la creatividad es prioritaria, siendo permeable a los cambios de idea.

En este sentido el docente debe planificar un proceso de enseñanza-aprendizaje flexible, innovador e inspirador, estimulando la imaginación y la fantasía; expresándolas mediante códigos, terminologías y métodos del lenguaje visual, plástico, verbal, gestual, corporal y audiovisual que en última instancia enriquecen las posibilidades de comunicación, preparando al alumno para enfrentar los nuevos desafíos. Las ideas creativas son parte de un proceso de diseño holístico, y abierto hacia infinitas posibilidades.

Las fuentes que ayudaran a desarrollar la creatividad son múltiples y variadas, entre ellas podemos contar la poesía, la literatura, las transformaciones culturales, la historia, la geometría, los materiales, la naturaleza, el arte, etc. Todo ello tiene como fin lograr una formación, donde el estudiante a partir de pasos pautados logra **conocer**, en primera instancia, **hacer** basándose en el conocimiento previo y finalmente **ser**, logrando un desempeño intuitivo, construyendo así, una nueva realidad, conformada por un tejido complejo, problemático y multidimensional. Asimismo prepararlos como futuros profesionales con capacidad para identificar, desarrollar e implementar oportunidades sostenibles, sabiendo interpretar las características reales del entorno siendo capaces de enfrentar los inconvenientes que se presenten visualizándolos como oportunidades y no como escollos. En este camino la participación del alumno es eje de la tarea docente.

Se torna necesario discutir los criterios y las estrategias de enseñanza-aprendizaje que orienten la formación integral del profesional del diseño. En esta reflexión debemos tener en cuenta algunos conceptos, tales como:

- El diseño es siempre un acto comunicativo cuya orientación debe siempre tener en cuenta la pertinencia social.
- El diseño es en sí mismo un proceso y un producto.
- Como disciplina, el diseño comprende saberes multidimensionales, complejos y totalizadores. La transdisciplina, entonces, debe ser una estrategia docente y el diseño debe ser una práctica reflexiva.

Habida cuenta de que los profesionales abocados a la enseñanza en las disciplinas de diseño industrial y de arquitectura son generalmente reacios a reflexionar sobre su tarea docente; es sin embargo necesario, dada la complejidad que esta tarea implica realizar algunas breves reflexiones. Están implícitas en ellas formas complejas de pensamiento en las cuales se deben considerar múltiples variables que respondan a características sociales, culturales, económicas, éticas, ambientales, legales, etc., donde se establecen relaciones entre distintos valores, en algunos casos conflictivos entre sí, concibiéndose proyectos de acciones alternativas; al hacerlo se transforman situaciones indefinidas en soluciones concretas, relacionando ideas, artesanía y ciencia.

Desde los primeros años de institucionalización en la Bauhaus, la enseñanza del diseño se realiza a través de proyectos, identificados, en algunos casos con la realidad social, o bien con propuestas estéticas, pero siempre poniendo un especial énfasis en la práctica y en la producción, de modo tal de comprender un enfoque integral que es parte esencial de esta disciplina, dado que el proceso de diseño es mediador entre lo ético, lo estético y lo técnico. En nuestra facultad esta integración se realiza especialmente en los talleres de la materia “Lenguajes” y “Pensamiento Contemporáneo” que integran conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

En un contexto en que la contingencia parece ser el denominador de la enseñanza del diseño, en el marco en que los mecanicismos y utilitarismos son los ejes que dominan los procesos creativos, siendo las tendencias las que definen un mercado o una moda, podemos decir que el proceso creativo se desarrolla a partir de múltiples perspectivas en búsqueda de realizar algo nuevo, resolver problemas e innovar la realidad con la finalidad de mejorarla, manteniendo la mente abierta frente a lo aparentemente absurdo o inusual. En este sentido, creemos

importante, como un aporte de primer orden, la reflexión, el pensamiento complejo y las ciencias humanas que nos indican aspectos que deben ser tenidos en cuenta en la formación y acción del diseñador; al mismo tiempo que muestran los caminos para desarrollar una epistemología propia del diseño y su consecuente investigación.

De la enseñanza y el diseño.

El objetivo del diseño es, en su forma más simple, conceptualizar y luego producir cambios con fines positivos. Asimismo la enseñanza es comprender tanto el proceso de diseño como al estudiante, y luego diseñar y favorecer las circunstancias en el que el aprendizaje del alumno emerja. En este sentido, la enseñanza está influenciada, entre otras cosas, por el conocimiento que tiene el profesor de sus alumnos, por su punto de vista sobre el diseño y el proceso de diseñar e incluso sus convicciones respecto al rol del diseño en la sociedad. Esto influye en la enseñanza: en la manera en que los profesores planifican el estudio, y la forma de trabajar con los alumnos. La tarea docente comprende fundamentalmente, dos instancias de enseñanza del diseño para que sea efectiva. Una **es pensar en un buen problema**, en nuestro caso, la línea de artefactos domésticos para el confort. Argentina, periodo de sustitución de importaciones, y la otra es **ayudar a los estudiantes a dar una respuesta**, cómo y porqué el objeto de estudio emerge en un determinado contexto. La primera, el diseño de problemas, se basa en la experticia del profesor como profesional del diseño y como diseñador educativo, para la segunda, es necesario crear condiciones de estudio en las que las habilidades, el conocimiento y la comprensión de los estudiantes pueda expresarse.

Los problemas de diseño efectivos cumplen múltiples objetivos, algunos de ellos son: ampliar la experiencia de los alumnos, ampliar la gama de respuestas posibles de un alumno a un problema complejo, hacer un extenso análisis de ubicación y trabajo de investigación, proporcionar a los alumnos una práctica en el trabajo de investigación en equipo, llegar a sucesivos y cada vez mayores análisis detallados, cada uno con productos específicos y conseguir que los alumnos presenten sus trabajos de forma inteligible. Un problema de análisis bien planteado puede ser un prototipo para analizar otros casos. Es importante destacar que si se enfocan los conflictos proyectuales entendiendo las raíces del mismo, entonces ellos se pueden aplicar a otros conflictos de igual o similar naturaleza. Este método ayuda a aumentar la confianza y la

flexibilidad intelectual ya que apoyándose sobre situaciones conocidas, el alumno puede diferenciar las divergencias con el caso testigo o estudiado. De esta forma se equilibran las habilidades y el aprendizaje previo del estudiante con la necesidad de retos cada vez mayores.

En resumen la primera tarea del docente es diseñar un proyecto de estudio que sirva para múltiples objetivos, que sea armónico con el currículum existente, y que proporcione nuevas oportunidades para que los estudiantes progresen en su aprendizaje. Un problema bien diseñado es prototípico y utiliza el producto de su estudio no solo para comunicar los resultados del diseño sino también el proceso de diseñar. Al indagar la enseñanza del diseño marcamos un ejemplo para el examen reflexivo de toda la enseñanza en dicho campo, ya que ella es en sí misma una forma de diseño. Es posible que se necesite equilibrar el conflicto entre las preferencias del estudiante por un tipo de enfoque y el de los requerimientos personales del docente; influyendo, de esta manera, en la forma en que los alumnos piensen el problema, pudiéndolos ayudar a ver, que el problema es importante y que la solución de problemas como ese es valiosa, y que mientras aprenden a resolverlo también aprende a enfocar muchos otros parecidos. Deben tener en cuenta las diversas necesidades y capacidades de muchos estudiantes; deben maniobrar alrededor de las limitaciones impuestas por el currículum; a menudo deben conciliar sus propios valores en conflicto con el aprendizaje, la disciplina y la productividad de los alumnos. Al considerar estrategias alternativas para ayudar a los estudiantes a aprender, conciben y proyectan las consecuencias del aprendizaje de los alumnos para cada estrategia. En suma, el papel del profesor es convertir las capacidades y destrezas desconocidas de sus alumnos en profesionalismo consciente.

“En todos los procesos y prácticas de la enseñanza y en los del aprendizaje coexisten, al menos, dos condiciones. En primer lugar, deberán participar personas que posean diferentes niveles de comprensión respecto de un determinado campo de conocimiento o habilidad que se ha de enseñar. En segundo lugar, estas personas deberán poseer metas complementarias, es decir, una de las partes deberá querer “aprender” y construir nuevos conocimientos, mientras que la otra deberá querer compartirlo y “enseñarlo”. Sin embargo, el proceso de enseñanza es algo más complejo que sólo transmitir información de manera directa y lineal. Por lo general aquellos que están preocupados por enseñar, lo hacen a partir del propio conocimiento acerca de los saberes previos de quien aprende, sus niveles de

comprensión respecto de un determinado contenido e implementando estrategias didácticas de diverso tipo”. (Mercer y González Estepa. 2000)

De la interacción entre docente-alumno

Los profesores ejercen su influencia en la forma en que los estudiantes responden al trabajo. A través de nuestra experiencia hemos podido detectar diferentes estilos de respuesta al trabajo estudiantil. Algunos profesores guían a los alumnos cambiando su trabajo, canalizándolo en una mejor dirección o en la solución preferida por él, revisando el trabajo del estudiante sin explicar su forma de pensar. Otros, guían a los alumnos no modificando su trabajo sino elaborando sobre el trabajo ya hecho, explorando el pensamiento y progreso del alumno haciendo surgir ideas sobre cómo interpretar el problema, apoyando sus sugerencias en el pensamiento y progreso del alumno, ofreciendo soluciones alternativas y ayudando a los estudiantes a valorar sus opciones.

Los profesores también ejercen como críticos de la producción de los estudiantes, sirviendo, de esta manera a variados objetivos, generalmente los docentes al emitir juicios de valor, en forma individual o grupal, esperan que los estudiantes aprendan la manera de rediseñar sus conceptos y mejorar su trabajo, a partir de las críticas realizadas al trabajo de sus compañeros, y también para realizar un intercambio académico entre profesores y alumnos.

Habida cuenta de los saberes previos y la comprensión de los estudiantes, los docentes hábiles no utilizan un solo “lenguaje”; los temas serán entonces descriptos de todas las formas que sean posibles, considerando la importancia de las representaciones gráficas en el diseño.

De los docentes

Los profesores aportan a su enseñanza toda una vida de percepciones, creencias, expectativas y experiencias que influyen en su trabajo con los estudiantes, provocando cambios con vistas a un objetivo positivo, convirtiendo situaciones indeterminadas en otras determinadas, coordinando una red de movimientos proyectados y consecuencias. No se trata de promover una sola idea unificadora de la teoría o ideología del diseño sino destacar su naturaleza plural. Utilizamos el término “marco conceptual” para describir la totalidad de estas influencias que pueden incluir los puntos de vista del profesor sobre el mundo y el lugar que ocupa el diseño dentro de él, su percepción del diseño y del proceso de diseñar y sus creencias sobre proceso de aprendizaje.

Por ejemplo consideremos nuestro caso de estudio, el análisis del diseño de un artefacto domestico, en el que el marco conceptual del profesor ejerce su influencia sobre su forma de enseñar. En primer lugar, el papel del diseñador es pensar en alternativas creativas y significativas que marquen una diferencia en la calidad de vida de la gente, no se trata de elegir sino de ofrecer alternativas. Y preparar al alumno para entender al artefacto como emergente temporal y material de un determinado contexto social que es intrínsecamente efímero, ya que cambian las necesidades de la sociedad, los medios tecnológicos con que cuentan los fabricantes y, también porque no reconocerlo, las preocupaciones e intereses de los propios diseñadores.

Este punto de vista indudablemente influirá en las expectativas del profesor sobre las perspectivas que los estudiantes deben incorporar a su formación. Al hacerlo, debe dirigirse a la indeterminada variedad de antecedentes, habilidades y conocimiento de los diversos alumnos, empleando variedad de técnicas para sacar lo mejor que hay en ellos, e improvisar para adaptar su habilidad para enseñar a las necesidades de cada alumno. Como consecuencia diseñara el proyecto para que cambie la forma que tienen los estudiantes de ver el entorno objetual que lo rodea, obligándolos a verlo todo de una forma distinta a como lo hacen habitualmente.

Otro aspecto del marco conceptual del profesor es su punto de vista sobre el diseño y el proceso de diseñar, estas concepciones impregnan su trabajo. Los profesores más habilidosos comprenden que no solo deben utilizar su experiencia personal, sino que deben colocar el aprendizaje del estudiante por encima de su propio pensamiento, siendo capaces de promover la confianza del estudiante en sí mismo, planteando problemas que sean suficientemente abiertos para constituirse en desafíos, y al mismo tiempo suficientemente específicos como para poder ser abordado por los alumnos. Es importante, asimismo, considerar los saberes previos que el estudiante trae consigo, comprender de que manera su aprendizaje descansa sobre esos antecedentes. Es por ello necesario realizar un diagnostico de las características del estudiante, y construir a partir de este conocimiento sus objetivos para el aprendizaje que deben volcarse en el diseño del curriculum. “La mejora de la enseñanza por medio de la investigación y desarrollo del curriculum se produce gracias a la mejora del arte del profesor, no por los intentos de mejorar los resultados de aprendizaje pretendidos de antemano”. (Stenhouse 1980)

De los alumnos

Los buenos profesores adaptan sus explicaciones a las necesidades de sus alumnos, mientras que los más limitados sólo conocen su propio lenguaje y hablan a partir de su experiencia personal, lo que no ayuda al alumno. En la instancia de la corrección, el profesor debe explicitar sus juicios, de manera de transparentar la crítica, ya que una de sus responsabilidades es la de ayudarles con un método en el proceso de diseño, dejando sugerencias para sus próximos pasos.

Las estrategias a emplear para que los alumnos arriben hacia una solución adecuada son múltiples, por ejemplo: comunicar entusiasmo sobre un problema y mostrar a los estudiantes las oportunidades que el problema presenta, dar fechas límite intermedias para que los alumnos adelanten y no dejen retrasar el trabajo, crear el máximo número posible de oportunidades para la óptima conclusión del trabajo, etc.

Al diagnosticar la forma de pensamiento de los alumnos y guiarlos para que mejoren, los docentes actúan como diseñadores; descubren, analizan y modifican igual que si estuvieran diseñando la solución para un complejo programa, con cada estudiante encuentra un nuevo desafío, una historia única, una combinación compleja de pensamiento y acción revelada a través de los productos y las palabras del alumno. Cuando los profesores pasan de un alumno a otro, cambian su pensamiento de un reto al siguiente.

Un aspecto importante de la enseñanza es la improvisación, pero ésta está lejos de ser casual, la capacidad de improvisar está en su vasta experiencia, en el conocimiento de los estudiantes y en su habilidad para valorar y responder a circunstancias complejas constituyendo un desafío intelectualmente estimulante. Sin embargo los proyectos de estudio deben ser realizados de forma reflexiva y con habilidad para favorecer el aprendizaje y posibilitar que el alumno aprenda de sus proyectos, ayudándolo a planificar su forma de enfocar los problemas, diagnosticar su progreso, y ampliar su visión y a enfocar sus soluciones.

De la práctica y de la evaluación

En las disciplinas proyectuales, el “problema” que el profesor plantea a sus alumnos proporciona el contexto para el aprendizaje que se inicia de esta manera con la acción y análisis del alumno y progresa en función de la respuesta del profesor hacia una solución positiva.

Son muchas las variables que pueden influenciar la planificación de una tarea de diseño. Por ejemplo, un problema de estudio bien pensado

puede basarse en un marco teórico referido a otros proyectos.

El curriculum de la carrera de diseño ejerce otra influencia externa sobre el problema de estudio, que debe incluirse de forma armónica dentro del curriculum, aprovechando saberes de años previos y de otras materias, añadiendo nuevos elementos cuidadosamente escogidos y preparando a los estudiantes para trabajos futuros.

En los primeros pasos del alumno, el docente define el problema y especifica sus limitaciones, a medida que el alumno avanza en el aprendizaje, es deseable que sea él quien proponga el problema para luego dar con la solución.

Siendo la evaluación una reflexión crítica sobre el trabajo del alumno es importante repensar los criterios con los cuales se ejecuta ya que a partir de ella se promueve el aprendizaje. Esta instancia involucra una gran responsabilidad para el docente, que va más allá de la crítica que pueda realizar sobre el trabajo ya que en ella aplica su experiencia y vuelca la reflexión que tiene sobre la educación.

Los alumnos deben comprender que las críticas dadas en referencia a su trabajo no son improvisaciones ni meras opiniones, sino que son producto de reflexiones que aportaran a la disciplina, criterios y conceptos producto de un conocimiento experimentado.

Es importante en esta instancia, escuchar la voz del alumno, sus objetivos e intenciones, realizar preguntas a fin de obtener mayor información y en la medida de lo posible escuchar la voz de otros críticos a fin de ampliar los propios criterios docentes adecuándolo al contexto educativo. El buen docente sabe que al realizar una evaluación crítica racional y analítica, sobre el trabajo de los alumnos debe ser comunicada en forma clara y constructiva

REFLEXIONES

En este momento, cuando aun la disciplina profesional del diseño no termina de consolidarse, la diversidad de posturas y el continuo replanteo de lo aceptado son los comunes denominadores, no existiendo un corpus teórico que goce de una amplia aceptación los logros conseguidos, si bien parciales constituyen un gran aporte en un tema aún no concluido. Reflexionar en torno a la idea de diseño y de las estrategias de enseñanza constituye un reto para los diseñadores que por entender su oficio desde el hacer en algunos casos consideraran esto como una pérdida de tiempo.

Sin embargo, para todo aquel que, teniendo la experiencia suficiente se

enfrenta a la cotidiana tarea de la docencia resulta vital recapacitar de manera ordenada y constructiva sobre lo que posibilita el razonamiento del diseño.

Este proyecto, de carácter didáctico, promueve resultados positivos sobre las prácticas docentes en sus aspectos teóricos y prácticos y en la formación de los estudiantes a quienes van dirigidas.

Las diferentes estrategias de enseñanza, como por ejemplo el ejercicio de la crítica sobre los procedimientos didácticos usuales y los diferentes estilos de aprendizaje conducen a una conformación superadora de la didáctica tradicional.

En las disciplinas proyectuales, la morfo-génesis es uno de los ejes centrales para la formación del estudiante. Desde las clases teóricas y prácticas se facilita la comprensión de la temática a partir del empleo de nuevos recursos digitales que se suman a los tradicionales.

Esta propuesta debería insertarse en una mayor que comprenda el currículo universitario a fin de evitar la fragmentación actual y lograr una mirada holística que reformule la didáctica de grado en un marco inclusivo, solidario y ético.

Es objetivo de esta propuesta, a partir de la aplicación de este método de trabajo y de la acción conjunta de los medios tradicionales y digitales la ampliación del campo de acción de la enseñanza, la investigación y la práctica profesional.

BIBLIOGRAFÍA

Ballent, A. (1999) La “casa para todos”: grandeza y miseria de la vivienda masiva. En Madero, M.; Devoto, F.(Ed.) Historia de la vida privada en la Argentina. Tomo III, p.19-47. Buenos Aires, Taurus.

Bourdieu, P. (1999), Razones prácticas sobre la teoría de la acción. Argumentos, Barcelona: Anagrama.

Cazden, C. (1991). El discurso en el aula. El lenguaje de la enseñanza y del aprendizaje. Barcelona, Paidós.

Chevallard (1991) La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado. Buenos Aires: Aique.

Dancel, B. (2003). “Método” en Cuestiones Pedagógicas. (ed. Jean Hossaye) México, Siglo XXI.

Huberman, A. M., 1973, Cómo se realizan los cambios en la educación: una contribución al estudio de la innovación, París, Unesco.

Iglesia, R. (2011) La vida doméstica y los objetos. Seminario de crítica. N° 165, p. 18-32 Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas.

Liernur, J. F. (1997) El nido en la tempestad. La formación de la casa moderna en la Argentina a través de manuales y artículos de economía doméstica (1870-1910).En Entre pasados. N° 13, p. 7-36.

Mercer, N y González Estepa, F. (2000). La educación a distancia, el conocimiento compartido y la creación de una comunidad de discurso internacional. En Edith Litwing compiladora. La educación a distancia .p 31-40 Buenos Aires Amorrortu .

Rybczynski, W. (1993) La casa. Historia de una idea. Buenos Aires, Emecé.

Stenhouse, L. (1991) Investigación y desarrollo del currículum. Tercera Edición. Madrid:

Morata.

Stenhouse, L. (1980) Curriculum, Pedagogy and Educational Research. Elliott&Nigel Londres (2012)

