

VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2016
Córdoba, ARGENTINA
22 al 24 de Septiembre de 2016

Arq. Barra, Silvina; Arq. Mayorga, Adriana; Srta Chiesa, Melina
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de Córdoba
mayarg@gmail.com ; barrasilvina@gmail.com

PERSPECTIVAS ACTUALES EN LA ENSEÑANZA
DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN DISEÑO INDUSTRIAL

TEMA: Docencia

SUBTEMA: Nuevas Técnicas Pedagógicas para la enseñanza de la Expresión Gráfica

ABSTRACT:

Industrial Design is a disciplinary field of science, technology and project based in constant questioning of reality, which requires creative and innovative proposals for achieving those modifications. Therefore, teachers have the challenge of rethinking strategies to stimulate the development of understanding performances, the capitalization of complex knowledge and the assimilation of new behaviors that define creative, innovative and competent designers according to the profile required. Teaching implies the search of creativity. It is necessary to implement a new set of strategies and procedures, aimed at promoting learning, the development of a complex and creative knowledge and the professional skills required.

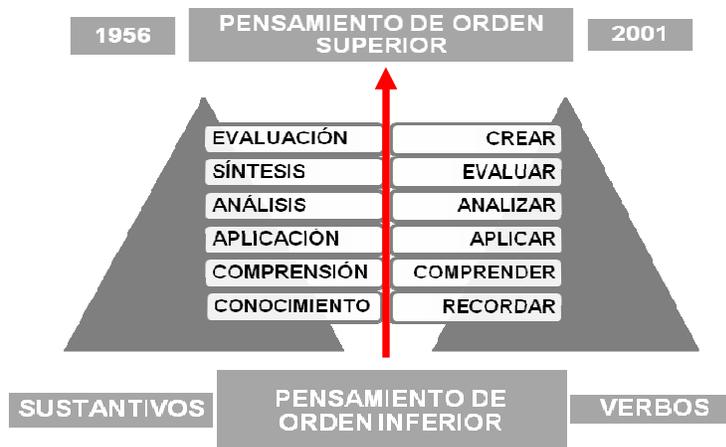
RESUMEN:

El Diseño Industrial es un campo disciplinar científico, tecnológico y proyectual cimentado en cuestionamientos constantes de la realidad, que requiere propuestas creativas e innovadoras para modificarla. Por ello, los docentes debemos enfrentar el desafío de replantear estrategias que estimulen el desarrollo de desempeños de comprensión, capitalización de pensamientos complejos y asimilación de nuevas conductas, que perfilen diseñadores creativos, innovadores y competentes acorde al perfil profesional requerido. La enseñanza está sujeta a tres condicionantes: el contexto cultural, la formación docente y las dinámicas áulicas de Enseñanza y Aprendizaje, teniendo como requerimiento central la creatividad.

Varios autores, incluido Roig, 2014, sostienen que “el pensamiento creativo es lo mismo que el pensamiento divergente.....no hay solo una solución, sino muchas posibles soluciones,.....en lo que se refiere a la producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad”. Es importante enfatizar, a la innovación como el factor más versátil y el que produce la realimentación para que la relación entre ciencia y tecnología pueda producir conocimiento.

Las nuevas tecnologías han llegado a cambiar nuestra manera de pensar, de trabajar, de comunicarnos. El campo del diseño no es la excepción y de manera particular se ha visto afectado por la aparición y evolución de nuevas técnicas de representación. Según Dorta. (2009) “el ordenador se ha incorporado a la práctica de las disciplinas de diseño sin haber evaluado antes su impacto sobre la creatividad y la innovación. Ernest Redondo (2011) asegura que las “estrategias para la creación y modificación de formas”, así como también la “expresión” de las mismas, en el campo del diseño han cambiado mucho. Existen variantes actuales que encuentran en el medio digital su motor.

Tal como expresamos, se hace necesario implementar un conjunto de estrategias y procedimientos, tendientes a favorecer el aprendizaje, el desarrollo de un pensamiento complejo y creativo para la adquisición de competencias.



Taxonomía de Bloom y revisión de Anderson