



Área temática: POLÍTICA EDUCATIVA, SOCIEDAD Y ENTORNO PRODUCTIVO

Título: La enseñanza de la historia del diseño y la integración de saberes en el desarrollo de las competencias profesionales

Autor(es):

Samar, Lidia DNI 11.195.236; Oliva,

Silvia DNI 22.794.912; Zoppi, Carlos DNI 14.514.719;

Menéndez, Adriana DNI 12.872.680;

Ortiz Díaz, Pablo DNI 24.447.219;

Zanuttini, Luisina DNI 33.218.612.

Argentina

Dirección de correo electrónico:

lidia.samar@gmail.com - olivasilvi@yahoo.com.ar

Institución: Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba.

Eje: Enseñanza

Introducción

Los nuevos escenarios, originados en los cambios sociales, la globalización y el desarrollo tecnológico, requieren que los profesionales del diseño estén capacitados para:

- interpretar las demandas individuales y/o sociales tanto en sus aspectos culturales como ambientales
- establecer pautas de diseño a partir de esa interpretación
- dar respuesta a través del diseño a las necesidades, aspiraciones y expectativas reconocidas en dichas demandas.

La inserción del campo de conocimiento Historia del Diseño Industrial en la formación del diseñador industrial de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño además de proveer formación teórica promueve el conocimiento histórico-crítico del diseño industrial como fundamento conceptual para el aprendizaje y la práctica proyectual. El Diseño es un hecho cultural y su proyectación debe estar sustentada por una Teoría la que a su vez tiene sus fundamentos en el devenir, en la Historia.

La praxis debe sustentarse en las lógicas proyectuales y justamente es desde la visión histórica donde se obtienen los fundamentos de los cambios, permanencias y rupturas que han ido delineando los modos de 'pensar y hacer' en el campo de diseño.

Por ello desde la Cátedra de Historia del Diseño Industrial II en la Universidad Nacional de Córdoba partimos de las siguientes consideraciones:

- en un contexto como el nuestro, el concepto de Valor social del diseño y Cultura Tecnológica aunados a la Economía y la Producción nos permite enriquecer conceptualmente la enseñanza y el aprendizaje del diseño.
- la selección de contenidos con referencia a campos problemáticos que se reconocen en la propia realidad del contexto del alumno, facilitan la integración entre teoría y práctica y promueven el desarrollo de competencias en la aplicación y profundización de conceptos y teorías.

En la asignatura se aborda el marco socio – cultural, político – económico y científico – técnico en el que se desarrolla el Diseño Industrial en el contexto mundial y nacional,

interrelacionándolo con los distintos movimientos y tendencias de diseño que se producen desde 1914 a hoy.

PERÍODOS	CONTENIDOS BÁSICOS
1914 - 1945	EL DISEÑO DEL MOVIMIENTO MODERNO Y LOS PIONEROS DEL DISEÑO EN ESTADOS UNIDOS
1945 - 1960	EL DISEÑO EN LA SEGUNDA POSGUERRA Y EN LA DÉCADA DEL CINCUENTA
1960 - 1970	EL DISEÑO EN LA DÉCADA DEL SESENTA
1970 a hoy	EL DISEÑO EN LA CULTURA POSMODERNA

Estos contenidos permiten brindar los elementos para que el alumno pueda comprender las circunstancias en que se desenvuelven los diseñadores y se gestan y producen los objetos. Cada periodo se va vinculando con el precedente de modo de captar, como refiere Ricard (2000), que el verdadero aporte que cada época realiza se visualiza y consolida en la posterior.

Objetivos

- Brindar el conocimiento sobre los aspectos históricos culturales trascendentes para la comprensión del diseño
- Potenciar la historia como un recurso de diseño factible de ser instrumentado en la instancia Proyectual
- Operar de manera crítica sobre la visualización de los aspectos *demanda-problema*, y sobre la construcción de los elementos *fundantes* para la toma de decisiones.
- Promover en el alumno la inferencia y elaboración de interpretaciones de los distintos puntos de vista e intenciones de diseño de referentes del diseño- tanto internacional como regional y local- frente a aspectos clave como lo son: la dimensión social y la dimensión tecnológicos.

Propósito:

Nos centramos en superar la visión de la “Historia relato” promoviendo en el alumno la consideración de “la Historia problema” a partir de los siguientes interrogantes:

- ¿Cómo enseñar el marco histórico-cultural tecnológico en diferentes tiempos y espacios?
- ¿Cómo surgen los objetos como respuestas a demandas de la sociedad dentro de ese marco histórico, y cuáles tienen mayor protagonismo en cada época?
- ¿Cuáles son las características que presentan los objetos en relación a las diversidades de las instancias culturales y tecnológicas en las que se surgen?

Consideramos que el docente debe facilitar espacios de reflexión a través de interrogantes que posibiliten la construcción de conocimientos teóricos y prácticos que le favorezcan al

estudiante en el pensar y en el hacer. Es decir, propiciar el espacio para que el estudiante logre construir su propio proceso de diseño, en el cual el campo disciplinar de la Historia pueda contribuir a interpretar y comprender la cultura en planos generales y específicos.

Será importante ir buceado en lo disciplinar específico, como así también en lo interdisciplinario, de manera que se vayan articulando los contenidos y las reflexiones sobre los mismos.

Métodos

El eje está puesto en el alumno, promoviendo que la reflexión sea una constante en su modo de pensar y actuar fortaleciéndolo en el trabajo en equipo, en la valoración de las ideas de los otros, preparándolo para afrontar los desafíos, amenazas y oportunidades del contexto y momento en que opera. Se trata de una formación integral cuyo desafío es a decir de Barnett (2001), hacer converger el mundo académico con el mundo del trabajo en una comprometida relación con el mundo real, un mundo cambiante al que se lo debe entender desde una visión histórico-cultural aportando solidariamente a su desarrollo humano. Hablar de competencias requiere de cambios didácticos considerando a todas las asignaturas como transversales.

Entendemos que el estudio de la Historia del Diseño Industrial debe servir no sólo como toma de conocimiento sobre los eventos trascendentes que determinaron cambios y /o rupturas en los paradigmas técnicos científicos, y que enmarcados en el conjunto de acontecimientos político-culturales permitirían comprender el desarrollo que llevaron a las particulares soluciones materiales. Sino que también debe actuar como una herramienta de diseño factible de ser instrumentada en la instancia proyectual, ya que constituye un modo de pensamiento para operar de manera crítica sobre la visualización de los aspectos 'demanda-problema', y sobre la construcción de los elementos 'fundantes' para la toma de decisiones.

Resulta de gran importancia que en su proceso de aprendizaje el alumno vincule sus propias experiencias mediante asociaciones, comparaciones e interpretaciones, un proceso que parta de lo vivencial para arribar a lo conceptual. Esto, además de comprometerlo activamente, crea un ámbito de aprendizaje favorable para que alcance niveles de comprensión más profundos y logre un aprendizaje significativo e integrador a partir de un análisis histórico-crítico sustentado en criterios de valoración y en relación a los aportes realizados por los diseñadores.

Asimismo nos centramos en la importancia del objeto en el ejercicio de historia porque, a lo largo de la historia, los objetos no sólo se identifican con su valor de uso sino, por lo que ellos representan y significan para cada uno de nosotros. Es necesario entonces comprender los valores de los objetos, porque allí nos damos cuenta de su relevancia en la construcción histórica del campo del diseño.

Transitar el camino desde el objeto de diseño a los conceptos que subyacen en su ideación, en tanto producto social e histórico implica reflexionar sobre lo que el acto de proyectar pone en juego de manera consciente o no. Es un recorrido que contribuye a alimentar en sentido inverso, el proceso de diseño de los alumnos en las materias proyectuales. El alumno trabaja a partir del objeto según el siguiente esquema de aspectos para el análisis:



Como generalmente los alumnos abordan el análisis de productos sobre representaciones de los objetos en publicaciones o sobre sus propios registros fotográficos operando en un nivel conceptual y de experiencia abstraída de la realidad material y obviamente no resulta lo mismo operar sobre la materialidad del objeto que operar con la imagen del objeto, en algunos ejercicios se parte del estudio del objeto ya que la Cátedra está armando su colección como base de un pequeño Laboratorio de Productos contando actualmente con algunos productos de procedencia tanto nacional como internacional.





Trabajo de análisis de producto en Taller con Alumnos de la Cátedra Historia del DI II

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de Córdoba

Resultados

La detección de diferentes líneas de pensamiento y acción en los diseñadores, con interpretaciones que se realizan sobre los distintos tipos de búsquedas estudiados, que tienen que ver con su carácter -universal o particular-, con la ubicación espacio-temporal, las dimensiones social y tecnológica, y demás aspectos relevantes, permite una modalidad de lectura de los acontecimientos desde una perspectiva actual y crítica, que abarca tanto la mirada de lo local-regional como de lo universal, dentro de una lógica de relaciones complejas, fortalece al alumno de segundo año en la comprensión de la complejidad de variables en las que se mueve el diseñador.

Como ya lo planteara Alexander Manu, es prioritario afrontar desde el diseño, los desafíos del momento actual profundizando la comprensión de las necesidades humanas reformulándolas como lo que verdaderamente son: el deseo, los deseos y visiones de un mejor entorno material puesto que el hombre no debe ser considerado solamente en términos mercadotécnicos.

Conclusiones

Desde el campo disciplinar, podemos afirmar que la formación por competencias fortalece el compromiso y la importancia de estrechar los vínculos entre los saberes teóricos y prácticos, adhiriendo a la afirmación de que saber resolver problemas requiere comenzar por definirlos y

de este modo superar la enseñanza tradicional que prioriza el saber teórico y lo separa del saber práctico.

Los alumnos en su mayoría manifiestan su interés por la propuesta de trabajo de la Cátedra. Transcribimos aquí algunas de sus opiniones vertidas en la evaluación final del curso:

“Nos ayuda a transferir los conceptos que utilizan diferentes diseñadores a otras materias”

“Me facilitó en algunas materias a la hora de reconocer productos. También, a la hora de analizar un producto en Diseño, en donde buscabas sus antecedentes, donde había distintos materiales, procesos, usuario, etc. “

“La cátedra brinda aportes para generar una conciencia crítica...”

“Nos pone en un papel crítico a la hora de diseñar y también nos nutre de herramientas históricas tan necesarias para lograr un completo pensamiento proyectual”

“El trabajo de cierre me ayudó a razonar muchas cosas inclusive más allá del diseño” “Me ayudó a reflexionar y ver la forma de pensar y actuar de los diseñadores, ya que en otras materias no vemos, y nos determina un camino a seguir”

Palabras clave: enseñanza – historia del diseño – aprendizaje significativo- competencias profesionales

Bibliografía:

- Barnett, R; (2001) *“Los límites de la competencia. El conocimiento, la educación superior y la sociedad”*. Editorial Gedisa Barcelona, España.
- Camilloni, A. W; (2001) *“Sobre la programación de la enseñanza de las ciencias sociales, en Didáctica de las Ciencias Sociales”* Editorial Paidós, Bs. As. Argentina.
- Díaz-Barriga A. F. (2010). *“Los profesores ante las innovaciones curriculares”*. Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES), IISUE-UNAM/Universia, - de <http://ries.universia.net/index.php/ries/article/view/35> - Extraído el 10 diciembre, 2013. México.
- González J. Z. & Ortiz García, M. *“Las competencias profesionales en la Educación Superior”*. http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol25_3_11/ems11311.htm Extraído el 10 enero, 2012.
- Huerta Amezola, J. et al. (2000). *“Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales.”* Revista Educar, abril-junio, Universidad de Guadalajara <http://educar.jalisco.gob.mx/13/13Huerta.html> - Extraído el 10 enero, 2012. , Guadalajara México
- Manu, A. (1994) *“Tendencias futuras. La forma acompaña el estado del espíritu”*. Ponencia en el Foro Internacional Diseño y Diversidad Cultural '94. Edición del Laboratorio Brasileiro de Diseño, Brasil.
- Mazzeo, C. & Romano, A. M. (2007). *“La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior.”* Editorial Nobuko. Buenos Aires, Argentina.
- Ricard, A. (2000) *“La aventura creativa. Las raíces del diseño”* Editorial Ariel, Barcelona, España.
- Samar, L. (2014) *“Lineamientos Historia del Diseño Industrial II”* - Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba; Córdoba, Argentina.
- Schön, D. (1992). *“La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones”*. Editorial Paidós. Barcelona, España.