

Instituto de Historia, Teoría y Praxis de la Arquitectura y la Ciudad HiTePAC
Facultad de Arquitectura Universidad Nacional de La Plata
**VI Encuentro de Docentes e Investigadores en Historia del Diseño,
la Arquitectura y la Ciudad “Iván Hernández Largaía”**

Eje temático: **6. Modalidad Taller**

La enseñanza de la Historia y la Teoría: Propuestas, recursos y estrategias.

Trabajo:

**LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA –
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL DISEÑO**

**EDUCATIONAL STRATEGIES IN THE LEARNING/ TEACHING OF DESIGN
HISTORY**

Autores:

Lidia Samar, Silvia Oliva, Carlos Zoppi, Adriana Menéndez, Pablo Ortiz Díaz y Luisina Zanuttini

Institución:

Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Universidad Nacional de Córdoba

E mail: arqzoppi@yahoo.com.ar

PALABRAS CLAVE

Estrategias didácticas – Problematización - Reflexión crítica – Aprendizaje significativo

KEYWORDS:

Educational Strategies – Problematize - Analytical Reflection – Meaningful learning

RESUMEN

La ubicación de nuestra asignatura Historia del Diseño Industrial II en el segundo nivel de la carrera constituye un verdadero desafío docente. En este curso, en el que se aborda la historia del diseño nacional e internacional desde el Siglo XX hasta la actualidad, el alumno que recibimos recién ha descubierto el abc de la disciplina, no alcanza a percibir el rol de la historia en la formación del profesional del diseño y menos aún su misión de promover la reflexión teórica sobre momentos culturales clave para poder entender e interpretar su quehacer.

Por ello procuramos un aprendizaje donde resulte sustancial el aporte de instrumentos para el desarrollo de las capacidades para:

- resolver problemas
- indagar
- analizar
- elaborar síntesis a partir de una actitud crítica

Los docentes debemos alejarnos cada vez más de la enseñanza de contenidos y promover en el alumno la formulación de preguntas, de ‘problematizar’ el aprendizaje, desarrollando elementos críticos y creativos de análisis, con una participación activa del alumno. De este modo el alumno otorgará significado al objeto de aprendizaje y construirá sus propios conocimientos.

SUMMARY

The Location of our subject Industrial Design History II on the second level of the career establish a truly teaching challenge. In this course, in which the history of national and international design is addressed from the twentieth century to the present, the students we received recently discovered the abc of the discipline, fails to

perceive the role of history in shaping the professional design and even less its mission to promote theoretical reflection on key cultural moments to understand and interpret their work. Therefore we seek learning where it is substantially the contribution of tools for capacity development to:

- Solve problems
- Research
- Analyze
- Develop a synthesis from a critical attitude

The teachers must separate themselves increasingly from teaching content and promote in students asking questions, “problematize” learning, developing critical and analytical reflection elements, with an active participation of the student. Thereby the student grants meaning to the learning object and will construct its own knowledge.

INTRODUCCIÓN

“... enseñar es aún más difícil que aprender... no porque el maestro deba poseer un mayor caudal de conocimientos y tenerlos siempre a disposición. El enseñar es más difícil que aprender porque enseñar significa: dejar aprender.”

(MARTÍN HEIDEGGER)

Dentro del contexto académico universitario, la educación superior se encuentra en permanente cambio. No sólo por las transformaciones en los planes de estudio sino, porque la misma sociedad se transforma y los ingresantes también presentan cambios en sus actitudes e intereses.

El área disciplinar Historia del Diseño Industrial II se encuentra en el segundo nivel de la carrera de Diseño Industrial, en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba.

La cátedra de Historia del Diseño Industrial II, está organizada por un equipo docentes que dirige como Profesora Titular la Mg. Arq. Lidia Samar, Profesora Adjunta Esp. D. I. Silvia Oliva, y los Profesores Asistentes – de taller- Arq. Adriana Menéndez, Arq. Carlos Zoppi, D. I. Pablo Ortiz Díaz y la D. I. Luisina Zanuttini.

Este área disciplinar se planifica a partir del **enfoque** centrado en el factor humano que considera al hombre como un ‘Ser Social’, un ‘Ser Concreto y un ‘Ser Histórico’ con el objetivo que el estudiante reflexione sobre el pasado desde su presente. En lo que refiere al planteo **metodológico** se proponen tres **estrategias** principales. La primera es la que divide el tiempo histórico, la segunda es la aplicación de los diferentes niveles de aproximación – General, Intermedio, Específico - y la tercera es la división de contenidos en dos grupos de conocimiento – un marco a nivel global y regional y el otro en un pensamiento que va de lo global a lo local-. En las clases de Historia del Diseño Industrial II se articulan instancias teóricas y prácticas, con modalidad taller.

La modalidad de trabajo “Taller” propuesta desde esta cátedra se asume como un lugar dónde:

*“-se produce un sistema complejo de relaciones e intercambios,
-existen búsquedas en común, puestas en común y participación,
-se asume un compromiso colectivo y compartido”¹*

¹ Samar, L (2013) “Lineamientos Historia del Diseño Industrial II”. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba, Pág. 6

El “Taller” es entendido como el espacio para crear una situación de equilibrio y desequilibrio constante, donde el estudiante se sienta libre de prejuicios de la misma sociedad, y encuentre en éste, un lugar que favorezca su crecimiento personal y académico. El trabajo del docente en el taller dista de otras modalidades de trabajo. Su función principal radica en generar un ámbito de trabajo donde se construyan colectivamente estructuras lógicas de conocimiento. Es por este motivo que encuentra especial importancia la intervención pedagógica, ya que el docente debe garantizar no sólo la participación sino guiar y acompañar los procesos de reflexión sobre los saberes. 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.²

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

En el campo de lo específico, resulta interesante plantear, que los objetos a lo largo de la historia no sólo se identifican con su valor de uso sino, por lo que ellos representan y significan para cada uno de nosotros. Por ello, es necesario comprender los valores de los objetos, porque allí nos damos cuenta de su relevancia en la construcción histórica del campo del diseño.

Siguiendo esta línea, proponemos desde el espacio de taller estrategias que vinculen las tres aproximaciones logrando de esta manera la relación entre *lo general* -acontecimientos políticos, económicos, sociales y culturales- *lo intermedio* –tendencias, vanguardias, escuelas – y *lo específico* – empresas, diseñadores y productos-. Un desafío constante consiste lograr que los nexos que se construyan, lo generen los propios estudiantes en particular y también de modo colectivo. Es aquí donde se van a poner en juego, tanto la capacidad de reflexión como la intervención del docente posibilitando que los alumnos encuentren y hagan conscientes las herramientas conceptuales que modifiquen sus propias estructuras de conocimiento. Indagar sobre la enseñanza del diseño implica repensar la relación entre los contenidos y las metodologías, con sentido y fundamento.

En este contexto el principal desafío de nuestra asignatura (en términos de docencia) lo constituye el hecho de que el alumno, que recién ha descubierto ‘el abc’ de la disciplina, no alcanza a percibir en su totalidad el rol de la historia en la formación del profesional del diseño y menos aún su misión de promover la reflexión teórica sobre momentos culturales clave para poder entender e interpretar su quehacer.

Por ello procuramos un aprendizaje donde resulte sustancial el aporte de instrumentos para el desarrollo de las capacidades para:

- resolver problemas
- indagar
- analizar
- elaborar síntesis a partir de una actitud crítica

Los docentes debemos alejarnos cada vez más de la enseñanza de contenidos y promover en el alumno la formulación de preguntas, de ‘problematizar’ el aprendizaje, desarrollando elementos críticos y

² Zanuttini, L. (2013) “*La importancia de las actividades de Taller, en la enseñanza de la historia del diseño para la formación de competencias*”. Segundas Jornadas de Intercambio de Experiencias Pedagógicas en Diseño - SPILIGÓMICAS, Pág. 2

creativos de análisis, con una participación activa del alumno. De este modo el alumno otorgará significado al objeto de aprendizaje y construirá sus propios conocimientos.

LAS EXPERIENCIAS

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.

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, recorrido que contribuye a alimentar en sentido inverso, el proceso de diseño de los alumnos en las materias proyectuales.

Apelamos a la construcción colectiva en taller de los posibles mapas de múltiples relaciones entre el diseñador, el objeto y el contexto social, político, económico, cultural, a través de los tres niveles de aproximación que hacen foco en la disciplina del Diseño Industrial. Niveles general, intermedio y específico, funcionan como el zoom de una cámara, permitiendo hacer acercamientos para observar el proceso histórico en sentido diacrónico y sincrónico a la vez, y establecer relaciones entre los diferentes aspectos en un momento dado y en el transcurso del tiempo. Este instrumento metodológico, (junto con otros) persigue brindar al estudiante una estructura que le permita incorporar información que, articulada, pueda constituir un aprendizaje significativo y operativo a su formación profesional. Estructura que el futuro diseñador podrá refutar, modificar, enriquecer, reemplazar.

Por otra parte, *“en la disciplina diseño industrial una parte del conocimiento se presenta bajo la forma del objeto. El producto de diseño como resultado de un proceso creativo, reúne tal complejo de relaciones que lo determinan como una síntesis material portadora de conocimiento.”*³ Una manera común en que los alumnos abordan el análisis de productos es sobre representaciones de los objetos en publicaciones (digitales o en papel) o sobre sus propios registros fotográficos que realizan como relevamiento de mercado. Es decir, que la mayoría del tiempo operan en un nivel conceptual y de experiencia abstraída, a través de “un encadenamiento exterior de intermediarios físicos o mentales que unen el pensamiento y la cosa.”⁴ Esto determina una diferencia entre operar sobre la materialidad del objeto y operar con la imagen del objeto. *“La cultura actual de las formas de comunicación centradas en lo visual, muchas veces expone al alumno a la tentación de trabajar únicamente con imágenes, con la pérdida que esto implica al quedar privado de los niveles de observación que resultan de la experiencia sensorial de la manipulación, del desarmado y armado del objeto, entre otros; y al alejarse del fenómeno de la cosificación, en donde la función del conocimiento es aproximarse a cómo se presenta para fijarlo de manera objetiva. La factibilidad de contar con la presencia del objeto en el taller o con elementos de su proceso de diseño, como borradores del autor, croquis de las ideas, documentación técnica, muestras de matricería, estudios de mercado que lo originan, materiales de*

³ Oliva, S. (2012) “La enseñanza del diseño y el rol del producto industrial como componente del patrimonio cultural. Estrategias de Articulación entre el Área Proyectual y el Área de las Ciencias Sociales”. CESEAD - Dir. Lidia Samar – Pág. 79

⁴ James, W. (1980); El Significado de la Verdad. Pág. 77

empaques para comercialización y transporte, etc. permite superar estas operaciones a nivel de conocimiento simbólico".⁵ Si "el conocer sólo puede consistir, puesto que las cosas conocidas son experiencias abstraídas, en pasar suavemente hacia ellas a través de las conexiones intermediarias que el mundo le proporciona"⁶, entonces el objeto visto y la representación o visión del objeto son sólo dos maneras de nombrar un hecho indivisible que es la experiencia.

La importancia del objeto en el ejercicio de historia

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.

En el campo de lo específico, resulta interesante plantear, que los objetos a lo largo de la historia no sólo se identifican con su valor de uso sino, por lo que ellos representan y significan para cada uno de nosotros. Por ello, **es necesario comprender los valores de los objetos, porque allí nos damos cuenta de su relevancia en la construcción histórica del campo del diseño.**

Para poder cumplir con los tiempos académicos (que siempre resultan escasos) y las demandas curriculares (que tratándose de una historia en permanente crecimiento, son cada vez mayores), la Cátedra instrumenta una serie de recursos didácticos comunes a todos los Trabajos Prácticos.

Uno de ellos es la Guía de estudios, que incluye para todos los casos, un **cuestionario de referencia** para puntualizar los temas ineludibles y delimitar la complejidad que se requiere para su abordaje. Con este instrumento, basado en los objetivos particulares, se establece una pauta de trabajo de carácter práctico y grupal para realizar en el taller.

Como parte de las actividades de taller desarrolladas durante el curso 2013 se destacan las siguientes experiencias:

- Trabajo Práctico: **EL DISEÑO EN LA DÉCADA DEL SESENTA - Niveles general intermedio y específico.**

Para poder trabajar en el alumno su capacidad de interpretar históricamente la interrelación diseño /producción / instancia cultural (en la década del sesenta), se recurrió a proponer la utilización de diferentes recursos técnicos y expresivos para sintetizar su comprensión de la relación contexto histórico – diseño de productos.

En esta la actividad práctica se planteó la elaboración de una lámina síntesis sobre la relación Cultura/Diseño reflejando la estética del momento estudiado. Para reforzar la caracterización, se solicitó la presentación de elementos materiales que contextualizaran el tema (música, objetos de la época,

⁵ Oliva, S. (2012) "La enseñanza del diseño y el rol del producto industrial como componente del patrimonio cultural. Estrategias de Articulación entre el Área Proyectual y el Área de las Ciencias Sociales". CESEAD - Dir. Lidia Samar – Pág. 80

⁶ James, W. (1980); El Significado de la Verdad. Pág. 78-79

videos, etc.). También se establecieron Temas Ejes para dar lugar a la profundización de algunas particularidades de interés:

1. **Crítica y ruptura: Contracultura y diseño en la década del sesenta**
2. **Las manifestaciones artísticas en los sesenta. Relaciones con el diseño**
3. **El diseño en los sesenta: las nuevas búsquedas expresivas y las posibilidades tecnológicas**
4. **El diseño en los sesenta: Los referentes y la producción en Europa y Estados Unidos**



Esta experiencia en el taller resulta categórica para los alumnos ya que con su material elaborado exponen de manera sintética la visión del grupo con respecto al tema abordado, construcción que se enriquece a medida que el resto de los grupos va comentando su visión particular del tema.

En este Trabajo Práctico los alumnos tienen la oportunidad de entender de manera fenoménica al Producto en relación a su Contexto. Así mismo los niveles de aproximación al estudio del tema les permiten entender que la Historia del Diseño Industrial se puede aprender partiendo desde lo específico, siguiendo por lo intermedio hasta llegar a lo general y viceversa.

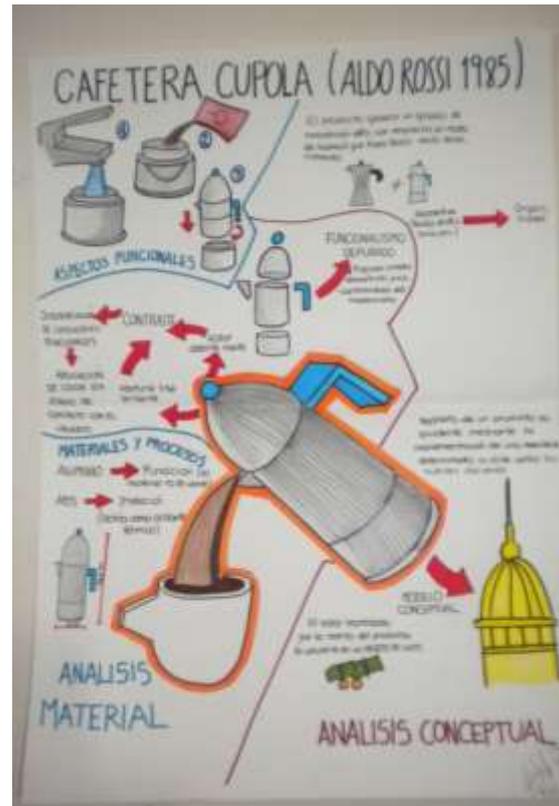
Lo motivador del trabajo es el modo de elaboración de su presentación, lo cual permite distintas posibilidades de argumentos de los Temas Ejes propuestos por la Cátedra, como resultado se obtienen propuestas creativas, reflexiones con cierto grado de complejidad, posturas personales que conducen al debate permanente y a la constante construcción del conocimiento de manera colectiva.

- Trabajo Práctico: **CULTURA, PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE 1970 A HOY - Niveles general, intermedio y específico.**

Con este ejercicio se buscó reforzar la capacidad del alumno para interpretar históricamente la interrelación cultura/diseño/producción, trabajando a partir de la reflexión sobre la situación del diseño en las circunstancias socioculturales posmodernas de manera comparativa en el contexto nacional e internacional. Por otra parte, se instrumentó una base metodológica para abordar el análisis de productos teniendo en cuenta:

1. el **Campo Material**, trabajando sobre los aspectos funcionales (función, funcionamiento, operatividad, mecanismos, accionamientos, mantenimiento, guardado); formales (lectura de la forma, uso de la geometría, criterios de constitución, uso del lenguaje estético, texturas, terminaciones) y tecnológicos (materiales, técnicas, definición de los recursos disponibles, tipo de respuesta tecnológica).
2. el **Campo Conceptual**, trabajando sobre el objeto (valor de signo, grado de innovación, aporte de diseño) el sujeto (comportamientos, conductas, modos y situaciones de uso) y la cultura (lectura del contexto, pautas sociales, impacto en el medio productivo).





Este Trabajo Práctico demanda a los alumnos un importante nivel de análisis y reflexión, se parte del análisis de una serie de productos que la Cátedra pone a disposición, y que son repartidos en los talleres para que los alumnos elijan uno por grupo y aborden su estudio desde los "campos" propuestos, el Conceptual y el Material. Esto les permite razonar las relaciones que en el diseño de un producto el hombre en su rol de diseñador debe tener presentes: aspectos funcionales, tecnológicos y formales que juntos se complementan para evidenciar la relación: objeto, sujeto y cultura. Y fundamentalmente hacer valiosos descubrimientos en relación a estas variables, que serían indetectables con la simple observación de una imagen del producto. Esta instancia que posibilita el contacto directo con el producto en situación de "laboratorio" de resulta altamente motivadora, ya que la búsqueda y la exploración siempre finalizan en el "hallazgo", hecho muy gratificante para los alumnos.

De esta forma ágil y expresiva, a través de sus conocimientos adquiridos en otras asignaturas los alumnos elaboran láminas con técnica grafico-conceptual, de elaboración manual.

Concluyen entendiendo al producto como resultado de un proceso intelectual obtenido en un tiempo y lugar determinado.

CONCLUSIONES

"No habrá final para nosotros en este recorrido, no puede haberlo. Las cuestiones importantes siempre se mantienen abiertas. (...) Hay siempre una tendencia a dirigirse hacia una conclusión, a acabar el boceto, a mirar hacia atrás y a contemplar un todo articulado."

(J. LARROSA)

A modo de síntesis, es importante plantear palabras claves (Articulación – Interface – Relación – Interdisciplina- Objeto – Sujeto - Proyecto – Proceso de diseño – Usuario – Producto – Transferencia – Síntesis-Reflexión –Relación- Crítica) e interrogantes que de alguna u otra manera ‘insisten’: ¿Qué enseñamos? ¿Cómo enseñamos? ¿Para qué enseñamos? ¿Por qué enseñamos? ¿Por qué es importante estudiar historia en diseño? ¿Cómo se entiende la relación del objeto/sujeto en la carrera de Diseño Industrial, en los diferentes niveles, y específicamente en la Cátedra de Historia del Diseño Industrial? ¿Cómo es posible repensar esta relación? Lo importante será entonces no dejar de llenarlos de preguntas que son las únicas que nos permiten ponernos en movimiento.⁷

La evaluación final del curso por parte del equipo docente y de los alumnos brindó indicadores que corroboran el alcance de ese objetivo. Transcribimos a continuación algunas opiniones de los alumnos:

“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”

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Méndez, J.M. (2001) “Evaluar para conocer, examinar para excluir.” Madrid: Ediciones Morata S.L.

Fandiño, Liliana (2013) Apuntes del Módulo III “Teoría del Aprendizaje de la Arquitectura y el Diseño” Especialización en Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño – CESEAD – FAUD – UNC

James, Williams (1909); El Significado de la Verdad. Aguilar, Argentina, 1980.

Pozo, J.I. (2003) Capítulo VII Teorías de la Reestructuración. 8va Edición. En: “Teorías Cognitivas del Aprendizaje” (p.p. 165-224) Madrid, España: Morata S.L

Samar, L (2013) Lineamientos Historia del Diseño Industrial II. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba.

⁷ Zanuttini, L. (2013) Producción Módulo I *La enseñanza de la Arquitectura y el Diseño* – CESEA - FAUD – UNC – Pág.4