

Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes

Actas de Diseño (2025, julio),
Vol. 50, pp. 121-124. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: mayo 2025
Versión final: julio 2025

María Celina Monacchi, Rocío Canetti y Lucía Díaz (*)

Resumen: Iniciar a los estudiantes en el campo de investigación del diseño resulta complejo, porque la perspectiva de enseñanza suele estar más enfocada a la práctica material que a los procesos de comprensión y reflexión que propone la investigación. Sumado a ello, nuestra disciplina tradicionalmente no ha ocupado esos espacios, lo cual exige un nuevo posicionamiento del diseño y encontrar sus propias herramientas y metodologías. Este microensayo pretende describir una experiencia de iniciación a la investigación con un grupo de estudiantes de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Mar del Plata, dentro del Grupo de Investigación de Diseño Sustentable.

Palabras clave: Investigación – Diseño – Metodologías de diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 124]

Introducción

Pareciera a simple vista que la práctica de diseño y la investigación, se encuentran en fronteras bastante alejadas, porque presentan naturalezas y características diferentes. Sin embargo, luego de transcurrir algunos años como becarias de investigación y docentes, podemos aseverar que en la práctica de diseño hay más procesos de investigación de los que realmente comunicamos en los talleres. Beatriz Galán (2011, 2018) ha sido una de las pioneras en nuestro país en conceptualizar las prácticas de investigación-acción dentro de la enseñanza de diseño, y hacerlas transversales a los talleres. Según este enfoque, el diseñador se convierte en investigador-actor proyectual y es un “sujeto posicionado éticamente en el lugar del conocimiento, con una perspectiva democrática de la cultura, capacidad técnica y logística y un “lente zoom” sobre la realidad, entendiendo sobre un recorte amplio las dinámicas sociales y sus implicancias cognitivas en las decisiones de proyecto y producto.” (Galán, 2011, p.117). La perspectiva de la investigación-acción invita a reflexionar a partir de las teorías, pero requiere de complementar con aquello que está sucediendo en el entorno, para poder revalidar o cuestionar dichos conceptos.

Los procesos de enseñanza-aprendizaje que se proponen en la carrera de Diseño Industrial intentan que los estudiantes articulen capacidades diversas y amplias (analíticas, reflexivas, propositivas, etc), consideradas competencias esenciales en los profesionales de diseño. Podemos hablar de un aprendizaje por competencias: Perrenoud (1998) considera que este tipo de aprendizaje hace hincapié en un conocimiento holístico, reflexivo y práctico. Los talleres verticales, en conjunto con otras materias (por ejemplo, Economía y Márketing o Informática Industrial) proponen adquirir estas competencias mediante una metodología de proyecto o *learning-by-doing*. En estas se abordan las diferentes etapas del proceso proyectual, incluso la que Mazzeo y Romano (2007) llaman “de información” y que refiere a relevar, analizar y organizar la información que servirá de base al proyecto.

Sin embargo, estas prácticas suelen cruzarse con las limitaciones del taller. Las primeras prácticas en investigación (como adscripciones o becas) permitirían enriquecer el proceso de enseñanza propuesto por el Plan de Estudios. De alguna forma, contempla estilos de aprendizaje y enseñanza diferentes, ampliando la enseñanza universitaria mediante diversos didácticos (Mora y Anijovich, 2009). Permitiría poner de manifiesto el abordaje de la investigación-acción, en el que el diseñador metaboliza los conocimientos, los construye en el territorio y luego debe colaborar en los procesos de institucionalización de los mismos. Promovería la idea de desbordar lo material y comenzar a analizar y reflexionar sobre nuevas variantes para proyectar: territorio, perspectiva, usuario, interfaces, global-local.

Si bien discursivamente pareciera haber un acuerdo en este sentido, el límite difuso entre la investigación y la práctica del diseño genera cierto desconcierto -en estudiantes, graduados, docentes e incluso investigadores-. También cabe aclarar que la sociabilización de los productos de investigación suele ser limitada, generalmente a espacios de difusión netamente académicos a los cuales no acceden los estudiantes. Desde nuestra experiencia personal, dentro de la carrera de Diseño Industrial de la UNMdP y del Grupo de Investigación en Diseño Sustentable (GIDSu), estos fenómenos retardan y limitan el acercamiento de estudiantes con potencial, poniendo un freno al crecimiento o renovación del grupo. Esta inquietud como docentes e investigadoras nos ha llevado a reevaluar cómo estábamos conduciendo y acompañando los procesos estratégicos y de investigación, hacia adentro y hacia afuera de nuestro Grupo. Entre ellos podemos mencionar: la convocatoria, acompañamiento y dirección de nuevos becarios, el posicionamiento de los docentes/investigadores activos, la organización interna y difusión, la proyección del Grupo en tiempo y recursos.

La mirada docente/investigador

Este año 2022, luego de dos años de pandemia, fue necesario reformular y repensar nuestro espacio de trabajo y las posibilidades de crecimiento y de proyección. Uno de los puntos más conflictivos detectados fue cómo incorporar nuevos estudiantes al proyecto, lo cual resulta clave para pensar en la sostenibilidad del Grupo en el tiempo. Como muchos de los investigadores del proyecto participamos en cátedras, la convocatoria a los estudiantes se realiza de forma personal. Sin embargo, brindarles un correcto acompañamiento para que puedan comprender la labor del investigador, la estructura administrativa y las posibilidades dentro del ámbito de investigación en la Universidad son tareas más complejas. Una de las propuestas piloto fue la convocatoria a estudiantes de nivel intermedio y avanzado, interesados en nuestra temática general – diseño sustentable –, para introducirlos paulatinamente en el mundo de la investigación. Estructuramos la metodología de trabajo bajo tres pilares

- **Introducir a las personas interesadas en los aspectos burocráticos y laborales de la investigación, y reconocer sus intereses y perfiles.** Para esto programamos una serie de encuentros donde intentamos responder qué es la investigación del diseño, qué son las becas de investigación y las adscripciones, cómo se debe postular, qué tareas se deben cumplir. Así mismo, proveímos algunos textos o presentaciones explicativas, donde los introducimos brevemente a terminología y cuestiones metodológicas. En estos encuentros se abrió la posibilidad a preguntas y cuestionamientos. También discutimos sobre las temáticas de interés de los estudiantes. En algunos casos, suele suceder que el interés del estudiante queda subyugado a la temática del proyecto en curso, lo cual es razonable por la trayectoria y *expertise* del Grupo; pero en este caso nos parecía importante tener en claro dónde estaba puesta la motivación de los participantes.

- **Organizar tareas individuales y grupales coordinadas, sobre las líneas temáticas de los investigadores.** Viendo el perfil de los estudiantes les propusimos trabajar en el campo global de los *wearables* (dispositivos inteligentes) con foco en la experiencia de usuario. Se trató de una combinación de dos líneas temáticas que ambas venimos trabajando. Con nuestro pequeño conocimiento de los temas, proveímos de un marco teórico conciso (resumido y reelaborado) y bibliografía. Sobre esto, se solicitó a los estudiantes hacer un relevamiento de los casos que aparecían en internet. Los datos se volcaron a una matriz comparativa. Al momento, analizamos los casos encontrados y subdividimos en dos líneas de trabajo, una orientada al diseño sustentable en este tipo de dispositivos, y la otra a la experiencia de usuario en este tipo de tecnologías. Cada una de estas líneas de trabajo, está liderada por una investigadora, las cuales van explicitando los pasos a seguir, marcando los tiempos, proveyendo la información necesaria y coordinando el desarrollo de la investigación.

Esta forma de trabajo se debe a varias cuestiones: primero, porque consideramos que aún es escasa la vinculación de los futuros diseñadores con la lectura y elaboración escrita

durante la carrera de Diseño. Por tanto, debe ser paulatina la selección literaria y la apropiación de los conceptos. Segundo, entendemos que la prioridad del estudiante debe ser su carrera universitaria y la participación en investigación resulta una actividad complementaria que debe nutrir y no obstaculizar. Parte del relevamiento se hizo de forma individual, de forma que cada estudiante se autorregula sus tiempos. Por último, consideramos importante pautar un esquema de trabajo en tiempos y objetivos; como aprendizaje como estudiantes pero también preparándose para el campo profesional.

- **Oficializar la participación de estudiantes y graduados.** En este caso, se propone terminar el proceso de investigación con la escritura de dos artículos científicos – aún en curso-. Finalizar el proceso en un producto “materializable” tiene varios fines: primero, definir un objetivo claro, concreto y alcanzable; segundo, funciona como antecedente ante becas o presentaciones laborales. Obviamente esto constituye una motivación extra para el estudiante, además de un ejercicio adentrándose a las dinámicas de la labor en investigación.

La mirada de los estudiantes

Observar la problemática de la investigación del diseño y su acercamiento a los estudiantes avanzados, requiere de escuchar y dar espacio a los principales interesados. Lucía Díaz, estudiante avanzada de la carrera de Diseño Industrial, becaria CIN y hoy becaria UNMdP. Desde el año pasado, Lucía colabora con nosotros en el Grupo de Investigaciones en Diseño Sustentable.

Desde la perspectiva de los estudiantes, el área de investigación de diseño tiene un matiz un poco difuso. En algunos casos, poseen cierto conocimiento previo por compañeros de otros años o incluso amigos o familiares de otras carreras donde el área de investigación tiene un camino mucho más definido. Cuando existe inquietud sobre la temática, el primer punto de vinculación y consulta suelen ser las cátedras. Lucía lo explica de la siguiente forma:

...[en]materias como diseño, lenguaje proyectual, sociología y tecnología se introducen varias metodologías de investigación. En las primeras dos, los conocimientos que adquirimos son más relacionadas a las metodologías de diseño para poder llevar a cabo un proyecto concreto. Creo que sociología nos introduce más concretamente a lo que sería la práctica de la investigación y la teoría en torno a las herramientas que se utilizan. (...) A mi parecer, en muchas de estas materias investigamos pero no sabemos que estamos investigando, y que está relacionado a lo que uno puede después plantear en un plan de trabajo de una beca.

Lucía también comenta que una de las trabas personales para acercarse a la investigación fue el “no sentirse capaz”. Estas inseguridades pueden provenir de no comprender con claridad qué significa investigar, las capacidades que se requieren o el prejuicio de que sea una labor individual y aislada.

Asimismo, Lucía participó del proceso junto al GIDSu en este primer semestre 2022. Si bien ella pertenece a otro grupo de investigación en el CIPADI-FAUD, tenía interés en la temática de los wearables y fue invitada a participar. Nos cuenta lo siguiente: “Una de las cosas que más destacó como positiva es que realmente se trabaja como un grupo y a mi eso me parece que enriquece un montón la experiencia de aprendizaje. También destacó la facilitación de herramientas, metodologías y bibliografía; ya que muchas veces no sabemos cómo abordar tanta cantidad de información, y cómo poder organizarla para realmente poder aprovechar todo nuestro trabajo, al no tener experiencia sobre los modos de trabajo dentro del área de investigación.”

Como pondera ella misma, el trabajo en grupo se vuelve vital teniendo en cuenta que durante la carrera de Diseño constantemente se incita a la participación colectiva y en equipo. Como estudiantes y diseñadores, estamos acostumbrados a las dinámicas grupales y colaborativas. Plantear propuestas de investigación que sigan con esta línea es un punto a favor en la inserción de nuevos estudiantes. Por otro lado, la comunicación del proceso, sus etapas y los objetivos compartidos a los cuales se apuntan genera seguridad y definición: “Me pareció siempre muy clara la manera que tienen de explicarnos los objetivos, cómo se organiza el grupo, en que instancias estamos y qué es lo que queda por realizar. Y el acompañamiento en las diferentes instancias me parece que es clave para no sentirnos perdidos, y ayudarnos a organizarnos.”

Debates finales

La iniciación a la investigación en diseño es un aprendizaje para nuestro grupo de investigación, como también debe serlo a nivel de gestión universitaria. Particularmente, como docentes e investigadoras también posiciona nuestro doble rol y nos adjudica un compromiso con la enseñanza y transmisión del conocimiento, difusión y socialización dentro de las cátedras. Consideramos que la dinámica de trabajo de la primera parte del 2022 permitió acercar el ámbito de investigación a los estudiantes interesados. Destacamos algunas pautas de este proceso:

- Demostrar que la investigación no es una labor aislada e individual. Los encuentros informativos y de trabajo colectivo, tuvieron el objetivo de mostrar que el Grupo tiene una gran importancia para llevar a cabo sus proyectos, apoyarse del conocimiento de los demás, trabajar colaborativamente, articular con docentes e investigadores de otras temáticas e inquietudes;
- Fomentar el diálogo abierto, fluido y claro, donde los estudiantes puedan sentirse libres para preguntar y consultar, y encuentren en el docente/investigador un interlocutor que pueda orientarlos en los procesos dentro de investigación;
- Consensuar y resaltar los puntos complementarios que tiene la investigación con la práctica del diseño;
- Dentro del proyecto, ser claros en los objetivos, medibles y definidos en tiempo y recursos;

- Empatizar y acompañar las realidades estudiantiles, sus tiempos, capacidades para la apropiación del conocimiento;
- Sociabilizar en las cátedras la labor de investigación que se realiza en los distintos grupos, con un lenguaje accesible, y las posibilidades de inserción como estudiantes;
- Proyectar estratégicamente como grupos de investigación sobre cómo acompañar y formar a los estudiantes y futuros becarios, para darle trazabilidad y proyección.

Referencias bibliográficas

- Anijovich, R; y Mora. (2009) *Estrategias de enseñanza*. Aique: Buenos Aires.
- Galán, B., (2018) *Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa. Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 67 | pp 63-100. Universidad de Palermo, Argentina.
- (compiladora, 2011). *Diseño, proyecto y desarrollo. Miradas del período 2007-2010 en Argentina y Latinoamérica*. Wolkowicz Editores.
- Mazeo, C.; Romano, A. M. (2007) *La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Nobuko: Argentina, Buenos Aires.
- Perrenoud, P. (1999) *Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿por qué?, ¿cómo?.* Revista de Tecnología Educativa; XIV, n° 3, 2000, pp. 311-321. Santiago de Chile. En línea: http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2000/2000_26.html

Resumo: Iniciar os alunos no campo da pesquisa em design é complexo, pois a perspectiva do ensino costuma estar mais focada na prática material do que nos processos de compreensão e reflexão propostos pela pesquisa. Além disso, nossa disciplina tradicionalmente não ocupou esses espaços, o que exige um novo posicionamento do design e a busca por suas próprias ferramentas e metodologias. Este microensaio pretende descrever uma experiência de iniciação à pesquisa com um grupo de alunos do curso de Design Industrial da Universidade Nacional de Mar del Plata, dentro do Grupo de Pesquisa em Design Sustentável.

Palavras-chave: Pesquisa – Design – Metodologias de design.

Abstract: Introducing students to the field of design research is complex because teaching tends to focus more on practical skills than on the processes of understanding and reflection that research involves. In addition, our discipline has not traditionally occupied these spaces, which requires a new positioning of design and the development of its own tools and methodologies. This micro-essay aims to describe an introductory research experience with a group of industrial design students at the National University of Mar del Plata, within the Sustainable Design Research Group.

Keywords: Research – Design – Design methodologies.

(*) María Celina Monacchi: Diseñadora Industrial graduada en la UNMdP (2016) y magíster en diseño orientada a la Estrategia y la Gestión de la Innovación por la UNNOBA (2021). Participo desde 2015 en el Grupo de Investigación en Diseño Sustentable, CIPADI, FAUD, UNMdP. Fui becaria estudiante avanzada durante dos períodos y posteriormente becaria de posgrado. Mis temas de interés son la sustentabilidad en el ámbito textil-indumentaria local, y actualmente enfoco mis investigaciones al campo prospectivo de los wearables – prendas inteligentes – y su relación con la sustentabilidad. También ejerzo como docente del Taller Vertical de Diseño Textil, UNMdP y trabajo profesionalmente en el campo de la ingeniería electrónica con un proyecto interdisciplinar. **Rocío Canetti:** Marplatense, Diseñadora Industrial Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMdP). Fui Becaria Doctoral CIC con un proyecto sobre experiencias y materiales sustentables para arquitectura, finalista de Innovar 2017. Actualmente, soy docente parcial en Diseño Industrial Textil (Cátedra Martínez)

en la FAUD UNMdP e investigó en el Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones de Diseño Industrial (CIPADI). Soy estudiante de la Especialización en Docencia Universitaria FH UNMdP, con una tesis que aborda las estrategias didácticas de para la enseñanza de prácticas de investigación en las carreras proyectuales. Además, me desempeño como diseñadora de experiencias e interacción en Join Attic S.A. **Lucía Díaz:** Estudiante avanzada de Diseño Industrial en orientación textil de la UNMDP. Participó desde el 2020 en el Grupo de Estudios de Medios Digitales en Diseño y Arquitectura (EMIDA), CIPADI, FAUD, UNMDP. Actualmente, estoy colaborando también en el Grupo de Investigación en Diseño Sustentable, CIPADI, FAUD, UNMDP. Fui becaria CIN en el año 2021, y actualmente soy becaria UNMDP en la categoría de estudiante avanzado. Cumpló funciones docentes por la Beca UNMDP en el Taller Vertical de Lenguaje Proyectual (nivel IV), y soy ayudante estudiante en la cátedra Lenguaje Proyectual I desde el 2019, ambas materias de la UNMDP.