

Inteligencia Perceptiva aplicada al Proyecto de Diseño

Actas de Diseño (2019, diciembre),
Vol. 29, pp. 177-181. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: febrero 2017
Versión final: diciembre 2019

Cristina Amalia Lopez y Paolo I. G. Bergomi (*)

Resumen: El desarrollo de las inteligencias múltiples y la empatía nos permiten percibir el mundo con ojos curiosos despertando al descubrimiento de lo que nos rodea. La capacidad de percibir aún los detalles en apariencia insignificantes, de percibir las oportunidades, de saber acumular esas percepciones, encaminándolas a un proyecto, a un propósito determinado, es clave para el éxito. Recordemos que la más provechosa de todas las escuelas, es la escuela de la dificultad. La diferencia entre los individuos consiste en gran parte, en la capacidad de observación, aplicándola como una herramienta de innovación cultural y formación profesional. Solo la mirada inteligente del observador atento permite avanzar en ese camino superador.

Palabras clave: Educación - Inteligencias Múltiples - Percepción - Proyecto - Diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 180-181]

La diferencia de inteligencia entre los hombres depende más de la temprana educación, de ese hábito de atención que de una gran diferencia entre facultades de uno u otro individuo (Edgeworth citado por Samuel Smiles, en *Ayúdate*, p. 27). Cultiva cuidadosamente el hábito de la atención activa del cual dependen principalmente las elevadas cualidades del trabajo intelectual.

Partiendo de la definición de estos dos conceptos: Inteligencia y Percepción queremos referirnos a su aplicación en los proyectos de diseño;

Inteligencia: del latín *intelligentia*. Entendida como Potencia intelectual, representa la facultad de conocer, de entender, de comprender (Enciclopedia Sopena. Ramón Sopena Editor. 1926 / MAP).

Percepción: del latín *perceptio*, acción de percibir, es la sensación interior resultante de una impresión material, hecha en los sentidos (Enciclopedia Sopena. Ramón Sopena Editor. 1926 / MAP).

En este contexto proponemos enfocarnos en cinco ejes: Capacidad neuronal / Capacidad muscular / Ejercicio de anticipación / Observación. Sagacidad / Anticipación sistemática, un paso antes, caer parado, no torcerse luxarse el tobillo. Saltar.

Más que hablar de capacidad del cerebro humano entendemos que habría que hablar de potencial, ya que el cerebro contiene unos cien mil millones de neuronas, en consecuencia, el mito del 10 % del cerebro es una creencia popular muy extendida que afirma que la mayoría de los seres humanos solo usamos ese porcentaje y sin embargo no es así. Nos proponemos analizar desde el aporte de las neurociencias como la plasticidad neuronal, también llamada neuroplasticidad o plasticidad sináptica, nos permite conocer el funcionamiento de las neuronas cuando estas establecen comunicación, y modulan la percepción de los estímulos del medio y la transferencia de la información, contribuyendo a la construcción de la cosmovisión, en donde lo anterior modifica la percepción de lo siguiente, facilitando el ejercicio de anticipar.

Todos hemos comprobado que la educación física ha contribuido al accionar educativo como un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-sico-social, y sus vínculos interdisciplinarios han permitido planificar y llevar a cabo, actividades que le permitan satisfacer al alumno sus propias necesidades de movimiento, con la valoración del estado de sus capacidades físicas y habilidades motrices que acompañan una buena salud. Dentro de las capacidades y cualidades físicas básicas podemos hacer la siguiente clasificación:

- Capacidades motrices: resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.
- Capacidades perceptivo-motrices: coordinación y equilibrio.
- Capacidades resultantes: agilidad.

Estas capacidades enumeradas, sumadas a nuestra capacidad de mirar el mundo con ojos curiosos, despertando nuestra percepción y habilidad de observar desde el lugar del descubrimiento, nos permite abordar el mundo desde la investigación y la comprobación, estudiar hechos y protagonistas, desarrollar nuestras sensibilidades.

La realidad circula junto al individuo. Este puede percibirla o no. Circula por y con la realidad, y en ella se suman componentes como; Estímulos / Inspiraciones / Conflictos. Y ante ellos uno; Descubre - Anticipa - Define, tomando en cuenta el Desarrollo emocional y la Capacidad dormida. Analizaremos entonces los Hábitos de la inteligencia emocional, cuando uno:

- Se concentra en lo positivo: poniendo el foco en lo realizable como tarea posible
- Se rodea de entusiastas: generando espacios de cooperación motivado por el trabajo en equipo
- Propone soluciones: en el fluir de las ideas surgen los procesos de pensamiento que resultan motivadores
- Resuelve los problemas sin ira: nadie se enoja porque no priman sus intereses personales cuando lo importante

es la resolución de problemas concretos a los cuales el diseño debe dar respuestas.

- Aprende de sus errores: comenzar una y otra vez a rever las equivocaciones constituye un aprendizaje altamente provechoso porque el revisar los pasos conlleva a un análisis permanente.
- Uno está en constante aprendizaje: justamente cuando entiende que se trata de un círculo de evolución.
- Busca ser más feliz: sin lugar a dudas a través de realizar una tarea que lo represente y sentirse así útil a la sociedad. Claramente la Inteligencia cooperante con la inteligencia emocional, se integran y disgregan a la vez. Aparece así la Capacidad de ver/asir las oportunidades.

Aunque muchos creen de manera equivocada que el éxito cae del cielo, la mayoría de personas que lo tienen han sufrido para conseguirlo, y han tenido una vida llena de sacrificios, y mientras que solo un porcentaje ínfimo de los casos se debe a la suerte, la mayoría de las personas talentosas siguen un patrón de conducta donde se consideran muchos factores como la motivación, el recoger experiencias analizando las consecuencias de sus actos, revisando el pasado, reflexionando sobre el presente para predecir el futuro de una manera mejor para tomar decisiones importantes. Incluso los que tienen éxito son igual de emocionales que los demás, pero saben controlar su afectividad, saben cómo explicar las cosas, y si no lo saben, aprenden a hacerlo. Las personas más fuertes mentalmente son las que saben cuáles son sus sentimientos y saben cómo influyen sobre sus pensamientos, logran autocontrolarse, por eso se preparan, leen, aprenden y tienen sed de conocimiento. Mark Zuckeberg el creador de Facebook lee un libro cada dos semanas y Elon Musk aprendió a diseñar cohetes espaciales leyendo un poco cada día. Es importante aprender a ser disciplinado, a desarrollar búsquedas interiores como oportunidades para reflexionar o para crear. Un estudio llevado a cabo por el National Institute of Mental Health de Estados Unidos demostró que ser concienzudo es el mejor predictor del éxito en hombres de negocio y en estudiantes, y una cualidad destacada es la persistencia, para levantarse una y otra vez de los fracasos para pensar en positivo. La motivación al hacer “Quizás lleva el bastón del mariscal en su mochila” (Napoleón I). Reformular nuestra capacidad de ver el mundo desde puntos de vista diferentes genera apertura. La recomposición mental en términos de diseño, es un desafío en la vida del individuo-diseñador.

En un medio conflictivo como el mercado, su capacidad creativa se ve afectada por la crisis constante del hacedor que supone adaptarse a requerimientos y condicionamientos ajenos al ars aspergendi (mencionado el artículo, “Latinoamérica, tierra prometida del diseño” presentado en el anterior congreso) y que nos lleva a imaginar el permanente escenario de evo=involución como una oportunidad de constante desafío y desarrollo.

Las dicotomías que se deben enfrentar condicionan el resultado final del proyecto, alejan el sueño inicial aceptando modificaciones a veces caprichosas, otras incompetentes e invasivas.

El diseñador no puede ni debe ser un conformista y si se respeta esta regla de oro se deberá reconocer que su fortaleza interior se ve debilitada e insatisfecha, aún con

la anuencia positiva del comitente frente al resultado juzgado. El diseño, territorio en constante evo=involución, podría ser: el teléfono rojo del cambio, una válvula de escape en base a las multiplicidades de lecturas involucradas en su formación y es cuando trabajar junto a otros favorece la capacidad neuronal y nos hace más permeables a potenciar habilidades.

Los atributos de la empatía

La relación entre pares de un equipo interdisciplinario debe conducirse con los principios de convivencia y si bien el complejo tecnológico diseña los espacios de “con=vivencia”, la formación humanística del diseñador lo convierte en el actor articulador de las vinculaciones del equipo, en el promotor del afecto societatis que tan necesario es al resultado del proyecto en curso.

La importancia del aprendizaje constante, compartir espacios de reflexión y debatir sobre la calidad educativa nos permitirá pensar y hacer una mejor educación, y para alcanzar este objetivo es necesario este afecto societatis. Solo cuando aprendemos de las experiencias y de los errores incluso de los fracasos logramos alcanzar ese éxito que tanto anhelamos. Dice Alejandro Jodorowsky, “Un verdadero maestro tiene muchos defectos. Un falso maestro no tiene ninguno”. Si estamos reflexionando sobre nuestras prácticas es porque entendemos que se hace preciso, una mirada innovadora en la planificación de una enseñanza pensada para desarrollar la percepción de las realidades con una sensibilidad que potencie el talento de nuestros estudiantes.

En la India, se enseñan las cuatro leyes de la espiritualidad. La primera dice; La persona que llega es la persona correcta, es decir nadie llega a nuestras vidas por casualidad, todas las personas que nos rodean y que interactúan con nosotros están allí por algo, para hacernos aprender y avanzar en cada situación, en un ciclo evolutivo que no tiene fin lo que nos hace confirmar que “cuando el alumno esté listo el maestro aparecerá”.

Lo que sucede es la única cosa que podría haber sucedido, en esta segunda ley, absolutamente nada de lo que sucede en nuestras vidas podría haber sido de otra manera (el destino hace lo suyo), lo que pasa en nuestras vidas es para que aprendamos la lección (la reflexión de lo que hubiera podido ser o si lo hubiera hecho de tal o cual forma es parte del proceso de entender el por qué?, de entender el cómo?, del comprender razones y circunstancias). La tercera regla dice que “En cualquier momento que comience es el momento correcto”, porque todo comienza en el momento indicado, ni antes ni después, sino cuando estamos preparados para que las cosas sucedan, y por último, “Cuando algo termina, pues termina” porque es parte de nuestra evolución. Es por eso que las relaciones dinámicas son las que favorecen territorios de evolución.

La empatía alimenta la conexión y hace que seamos sensibles con las personas generando resiliencia, la capacidad de ponerse en los zapatos de otro nos permite entender su realidad.

Por otra parte, tener perspectiva, poder tomar la perspectiva de otra persona, o reconocer esa perspectiva, como

la verdad de esa persona, justamente favorece la oportunidad de generar espacios de confraternidad.

En segundo lugar no emitir un juicio, y también reconocer las emociones de otra persona para finalmente comunicárselo, nos ayuda a relacionarnos inteligentemente.

La empatía es una elección y puede ser una decisión vulnerable, porque para conectarme con alguien primero tengo que conectarme conmigo mismo, explorando mis propios sentimientos y abordar mis conocimientos para accionar en consecuencia, lo que hace la tarea del diseñador, un desafío al intelecto y un permanente mix entre ética, creatividad, innovación e intelectualidad, donde la cultura juega un papel fundamental a la hora de decidir. El punto clave es tratar de mejorar la situación, y para ello es necesario involucrar a todos los interesados.

En búsqueda de la evolución constante; El diseñador no puede ni debe ser un conformista y si se respeta esta regla de oro, se deberá reconocer que su fortaleza interior se ve debilitada e insatisfecha, aún con la anuencia positiva del comitente frente al resultado juzgado.

Ciertamente que un creativo insatisfecho frente a su obra es el aliciente al crecimiento constante.

Sentir y sufrir el diseño nos pone en la trincheras

La evolución de las tecnologías, la necesidad de ampliar los campos del conocimiento y a la vez ajustar las especialidades, propone, y a vez exige, formas de trabajo cooperativo.

El tránsito del trabajo individual al colectivo instala nuevas realidades.

El escenario del trabajo interdisciplinario es un espejo de la capacidad de adaptación y convivencia en un mismo plano de reconocimiento de capacidades y búsqueda del mejor objetivo-resultado.

La recomposición mental en términos de diseño, es un desafío en la vida del individuo-diseñador para no involucrar. En un medio conflictivo como el mercado, su capacidad creativa se ve afectada por la crisis constante del hacedor que supone adaptarse a requerimientos y condicionamientos ajenos.

Las dicotomías que debe enfrentar condicionan el resultado final del proyecto, alejan el sueño inicial, aceptando modificaciones a veces caprichosas u otras incompetentes e invasivas.

Solo la mirada inteligente del observador atento da valor a fenómenos aparentemente triviales. Un asunto tan insignificante como la vista de ramas flotando que pasaban al lado de su carabela, puso a Colón en estado de poder sofocar el motín que ocurría entre sus marineros por no descubrir tierra.

La diferencia entre los individuos consiste en gran parte, en la capacidad de observación. Dice el proverbio ruso refiriéndose al no observador “ Cruza el bosque y no ve la leña para el fuego...”

Muchos habían visto vibrar el mesurado balance de un peso suspendido, pero fue Galileo, en sus diez y ocho jóvenes años, quien al ver oscilar una lámpara de aceite colgada en la catedral de Pisa, concibió la idea que podía aplicarla a la medición del tiempo (Galileo Galilei biogra-

fía. La Enciclopedia bibliográfica en Línea. Disponible en Internet <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/galileo/>). Cincuenta años de estudio y experimentación le hicieron dar a luz, valga la analogía con la antigua lámpara, a la invención de “péndulo”, cuya importancia a partir de entonces resulta indiscutible.

Destacamos la experiencia del Taller Mirar - Mirando que realiza Paolo I. G. Bergomi como técnica aplicada al posible desarrollo de la capacidad de observar, de mirar. Decimos posible porque somos conscientes que no todos pueden desarrollarla, pero si convencidos que esa gimnasia de la inteligencia perceptiva es imprescindible al diseñador como una de sus cualidades distintivas.

La experiencia verificada en los talleres del Mirar Mirando nos dice que los niños son aún más perceptivos que los adultos, como una cualidad innata, fresca y atenta en los primeros años, descuidada, adormecida o simplemente pasiva con el andar del tiempo. Ciertamente recuperable y temáticamente tratable en las aulas.

“El diseñador es un actor cultural inmerso en la Sociedad Civil, en la cual debe saber convertirse en un traductor de valores, no solo a través de sus proyectos, sino además, a través de su capacidad de accionar e involucrarse en los hechos”.

La capacidad de percibir aún los detalles en apariencia insignificantes, de percibir las oportunidades, de saber acumular esas percepciones, encaminándolas a un proyecto a un propósito determinado, es clave para el éxito. Recordemos que la más provechosa de todas las escuelas, es la escuela de la dificultad. “Un genio es un espíritu de grandes facultades generales, aplicado accidentalmente en una dirección particular” (Johnson, citado por Samuel Smiles, cap. “El arte de aprovechar oportunidades”. Tip. Garnier Hnos, 1905).

El emprendedor tiene dentro de sí una especie de arte expansivo, un ars aspergendi

Nos referimos al ars aspergendi como un impulso vital que le brota en grandes oleadas apremiantes y ansiosas, que busca convertirlo, muy pronto, en algo que se pueda tocar, tangible, concreto.

El emprendedor posee una psicología fascinante. Es tal la fuerza y la capacidad emprendedora de los latinos que han logrado superar e imponerse, contra viento y marea, a una historia propia y ajena plagada de ideologías estatistas y populismos burocráticos y demagógicos, nacidos por cesárea y finiquitados en el olvido sobre sus propias y olvidables cenizas. Nada detiene la imaginación de nuestra gente.

Un hombre se propone la tarea de “diseñar” el mundo. Pasando los años, puebla un espacio con imágenes de provincias, de reinos, de montañas, de bahías, de islas, de peces, de casas, de instrumentos, de astros, de caballos, de personas. Poco antes de morir, descubre que aquel potente laberinto de líneas traza la imagen de su rostro... (Jorge Luis Borges).

ALADI sostiene que:

El diseñador es un actor cultural inmerso en la Sociedad Civil, en la cual debe saber convertirse en un traductor de valores, no solo a través de sus proyectos, sino además, a través de su capacidad de accionar e involucrarse en los hechos.

Seguimos pensando que el gran desafío es provocar la inserción del diseñador en grupos interdisciplinarios para participar de proyectos que favorezcan el crecimiento de la región, ampliando el campo de intervención del diseño. Estamos convencidos que si el conocimiento necesariamente debe fluir para provocar crecimiento, pensar diseño desde una perspectiva que involucre la inteligencia emocional desarrollará una sociedad más justa, equitativa y responsable.

Latinoamérica hoy más que nunca y sigue siendo la tierra prometida del diseño. Latinoamérica es la tierra prometida de millones de hombres y mujeres con la capacidad de revolucionar la globalización con ideas y hechos avanzados, empresas innovadoras y proyectos visionarios. Hagámoslo juntos !!!

Gracias por leernos

Ponencia presentada en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2016. Comisión Innovación Cultural

Bibliografía consultada

- Boyatzis R. y Goleman, D. (2006). *Inteligencia Social*. Kairós.
- Carretero, M. y Castorina, J. (2012). Desarrollo cognitivo y educación / Los inicios del conocimiento / Procesos del conocimiento y contenidos específicos. Reseña de Libros disponible en Internet http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852013000200008
- Chapman, M. (1988). *La evolución del Constructivismo: orígenes y desarrollo del pensamiento de Piaget* (Constructive evolution: origins and development of Piaget's thought). Cambridge: Cambridge University Press
- Diaz, L. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona.
- Edgeworth, F. Y. (1881). *Mathematical Psychics: An Essay on the Application of Mathematics to the Moral Sciences*. London: Kegan Paul. La caja de Edgeworth. Disponible en Internet <http://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-es-la-caja-de-edgeworth>
- Enesco, I. (2001). *Psicología del Desarrollo*. Disponible en Internet: El concepto de inteligencia http://pendientedemigracion.ucm.es/info/psicoevo/Profes/IleanaEnesco/Desarrollo/Sensoriomotor_I.pdf
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Editorial. Kairós. Disponible en Internet resumen del libro <https://www.lifeder.com/inteligencia-emocional>
- Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*. Kairós.
- Kitchener, R. (1986). *Piaget's theory of knowledge*. [La teoría del conocimiento de Piaget] New Haven: Yale University Press.
- Linares, A. (2007). *Desarrollo Cognitivo*. Las Teorías de Piaget y Vygotsky. Master de PaidoSiquiatria. Informa de la Universidad Autónoma de Barcelona disponible en Internet. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Lopez, C. (2015). Aulas Creativas e Innovadoras con experimentación y praxis profesional. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación XXV* año 2015, Universidad de Palermo. Disponible en Internet http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=536&id_articulo=11100
- Lopez, C. (2012). Educación, formación y capacitación para un diseño sostenible con identidad latinoamericana. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación XIX*. Universidad de Palermo. Disponible en Internet http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=380&id_articulo=8310
- Lopez, C. y Bergomi, P. (2015). Latinoamérica, tierra prometida del Diseño. Ponencia disponible en Internet <http://cristinaamalia.lopez.blgoo.com.ar/latinoamerica-tierra-prometida-del-diseno-presentacion>
- http://cristinaamalia.lopez.blgoo.com.ar/media/users/23/1171059/files/327694/Latinoam_rica_tierra_prometida_del_dise_o_de_Cristina_Amalia_Lopez_y_Paolo_Bergomi_documento.pdf
- Lopez, C. y Bergomi, P. (2015). EVO = INVOLUCIÓN. Presentación de la ponencia disponible en Internet http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/33192_114729.pdf
- Lopez, C. La enseñanza del diseño fase dos "Producción y Financiamiento" Financiado proyectos iniciales con programas de ayuda al neo diseñador (2016) XI Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño Julio 2016, Buenos Aires, Argentina. Publicado en *Actas de Diseño 21*. Disponible en Internet http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=601&id_articulo=12530 // Ponencia presentada http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1146_3643_1771con.pdf
- Piaget, J. (1969). *Psicología del niño* (primera edición 1969 y última en 2015) con Bärbel Inhelder. Madrid. Ediciones Morata. Disponible en Línea <http://educacion.relacionarse.com/146165/>
- Piaget, J. (1926). *La representación del mundo en el niño* (En español: (1973) Madrid: Ediciones Morata. Escrito por Jean Piaget y otros diez colaboradores.
- Abstract:** The development of multiple intelligences and empathy allows us to perceive the world with curious eyes waking up to the discovery of what surrounds us. The ability to even perceive seemingly insignificant details, to perceive the opportunities, knowing accumulate these perceptions, directing them to a project for a particular purpose, is key to success. Recall that the most profitable of all schools, school is difficult. The difference between individuals is largely in observation skills, applying it as a tool of cultural innovation and vocational training. Only the intelligent look attentive observer can advance that superior way.
- Keywords:** Education - Multiple Intelligences - Perception - Project - Design.
- Resumo:** O desenvolvimento das inteligências múltiplas e empatia nos permite perceber o mundo com olhos curiosos acordando para a descoberta do que nos rodeia. A capacidade de até perceber detalhes aparentemente insignificantes, de perceber as oportunidades, sabendo acumular essas percepções, direcionando-os para um projeto para um propósito particular, é a chave para o sucesso. Lembre-se que o mais rentável de todas as escolas, a escola é difícil. A diferença entre os indivíduos é em grande parte na capacidade de observação, aplicando-o como uma ferramenta de inovação cultural e à formação profissional. Apenas o olhar inteligente observador atento pode avançar dessa forma superior.
- Palavras chave:** Educação - Inteligências Múltiplas - Percepção - Projeto - Design.

(*) **Cristina Amalia Lopez**. Investigadora, escritora y comunicadora social, desarrolladora de proyectos institucionales. Docente de la Universidad de Palermo / Presidente de la Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura / Presidente de la Asociación Argentina de la Moda / Directora de MODELBA / Co Directora de BOOK 21 / Miembro del Instituto Latinoamericano de la Calidad - LAQI / Miembro de ALADI / Socio de ACAD / Investigadora en

temas de Multiculturalismo. **Paolo I. G. Bergomi**. Gruppo Bergomi / Diseñador / Diplomado en Patrimonio / Presidente de ALADI - CEPRODI / Director del Museo del Diseño y de la Industria HECHO EN ARGENTINA / Director del Museo de Arte de Piriápolis en ROU / Miembro de Instituto Latinoamericano de la Calidad - LAQI / Co Director de BOOK 21 / Fundador y Pas Director del Instituto Tecnológico y Carreras de Diseño de la FADU-UM.

El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial de la UNC

Actas de Diseño (2019, diciembre),
Vol. 29, pp. 181-184. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: febrero 2017
Versión final: diciembre 2019

Mario Emilio Ivetta, Ana Cecilia Etkin y Fernando Gustavo Rosellini (*)

Resumen: El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial de la UNC se hace con base en clases teóricas (usualmente expositivas, unidireccionales y centradas en el docente) y clases prácticas (en el aula taller, flexibles, participativas, experimentales, reflexivas y con construcción conjunta de conocimiento a partir de saberes previos). Los trabajos prácticos se desarrollan con dinámicas didácticas que coordinan elementos personales, materiales y contextuales para realizar las tareas de re-elaboración teórica, praxis proyectual, evaluación continua y formativa, etc. La tradicional presencialidad en estas materias es hoy motivo de reflexión para producir dictado a distancia mediante las TIC.

Palabras clave: Dictado - Materia - Diseño - Didáctica - Clase - Modalidad - Dinámica.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 184]

El Plan de estudios de la carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), según el proyecto de creación de esta carrera del año 1989, se organiza en tres ciclos y tres áreas de conocimiento. El Ciclo Básico se desarrolla únicamente con el primer año “para la homologación de conocimientos de todos los inscriptos. Introducción a la temática promoviendo la integración de los contenidos e instrumentar las herramientas básicas para el desarrollo de la carrera”. El Ciclo Medio, el más extenso de los tres, que abarca segundo, tercer y cuarto año, se propone para “la instrumentación y práctica necesaria para la formación profesional de los estudiantes en crecientes niveles de complejidad. Se entiende como la etapa donde deberán cumplimentarse los contenidos básicos formativos (conceptuales y operativos) que determina la incumbencia profesional”. Y el Ciclo Superior, que comprende un quinto año, “se caracteriza como tendiente a la simulación del ejercicio del rol profesional dentro de la estructura académica de grado, de introducción a la investigación interdisciplinaria y de orientación hacia una especialidad”. Las áreas a las que pertenecen las materias de la carrera, incluidas las electivas, son: Área Proyectual, Área Ciencias Sociales y Área Técnico-Científica. En el Área Proyectual, según el Plan de estudios, “se reúnen todos

aquellos contenidos que se proponen proveer, estimular e instrumentar en el estudiante una capacidad proyectual esencial y práctica que le permita, ya profesional, encarar idónea y adecuadamente todo tipo de problemas de diseño industrial en relación con las incumbencias profesionales. Estos contenidos se contemplarán en distintos grados y complejidad creciente referidos al número de variables a tener en cuenta, profundidad de desarrollo y creciente grado de autogestión por parte del estudiante”. A esta área, junto con otras materias, pertenecen Introducción al Diseño Industrial, Diseño Industrial I, Diseño Industrial II, Diseño Industrial III y Diseño Industrial IV - Trabajo Final, las cuales son consideradas troncales porque, en conjunto, constituyen el eje curricular de la carrera y porque en ellas se da la confluencia y se llevan a la práctica sus propios contenidos y los provenientes de las demás asignaturas.

El plan fija con suficiente amplitud y precisión los objetivos, contenidos, duración, régimen de aprobación y correlatividades de las materias troncales. Sobre su modalidad de dictado se limita a expresar que tendrán “características de Taller, en el cual se realizarán trabajos prácticos”.

Estas materias son anuales, con una duración total de 300 horas distribuidas en diez horas y en dos días por semana lo más distanciados posible entre ellos con el propósito