

*teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”.* Alcalá: E-Lis Repository.  
Zeitlin, I. (6 de 10 de 2012). *Universidad Autónoma de Barcelona*.  
Obtenido de <http://ddd.uab.cat/pub/papers/02102862n15/02102862n15p97.pdf>

**Abstract:** Within the incentive projective model (DobertiI, 2008), PreMedITar (Specify / Measure / Research / Draw / Collate and review technique spacing as consolidation of knowledge) is the proposed method on which the action should be to carried out as a recreational activity to knowledge through holistic shortcuts where students learn by practical use, supporting its results on the potentialities and probabilities, risk-based and productivity of the game.

**Key words:** Learning - Architecture - Teaching - Research - Juices - Measurement.

**Resumo:** Dentro do modelo projetivo (DobertiI, 2008), PreMedITar (Precisar/Medir/Pesquisar/Traçar/Cotejar e a técnica de revisão espaçada como processo de consolidação de conhecimentos) é o método

proposto sobre o que se devesse efetuar a ação como atividade lúdica para chegar ao conhecimento através de atalhos holísticos onde o aluno aprende por utilidade prática, apoiando seus resultados nas potencialidades e probabilidades, em função do risco e a a produtividade do jogo.

**Palavras chave:** Aprendizagem - Arquitetura - Professor - Pesquisa - Jogos - Medição.

(\*) **Adriana Granero.** Doctora en Arquitectura y Urbanismo - Universidad de Bio-Bio, Concepción, Chile (2013). Magíster en Computación Gráfica - Universidad de Belgrano - Título conjunto con Ecole d'Architecture Marseille, Luminy, Francia (2001). Arquitecta - Universidad de Belgrano, Buenos Aires, Argentina (1991). **Rodrigo García Alvarado.** Arquitecto por la Universidad Católica de Chile, 1988. Master en Informática, por la Universidad Politécnica de Madrid, España, 1994. Doctor en Representación Arquitectónica, Sistemas y Tecnologías, por la Universidad Politécnica de Catalunya, España, 2005.

## El viaje y la etnografía: una experiencia de aprendizaje fuera del aula

Coppelia Herran Cuartas, Sandra Vélez Granda y Alejandro Villa Ortega (\*)

Actas de Diseño (2018, julio),  
Vol. 25, pp. 156-159. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2014  
Fecha de aceptación: septiembre 2015  
Versión final: agosto 2017

**Resumen:** Con el objetivo de transformar en diseños artesanales los conceptos asociados a la identidad del departamento de la Guajira en Colombia, los estudiantes de Diseño Industrial emplean la etnografía como método de investigación, para enfatizar en cuestiones descriptivas e interpretativas de una ámbito social concreto, por fuera del aula de clase durante un período de tiempo. Con una observación directa del lugar, nuestros estudiantes emplean diferentes herramientas de investigación cualitativa, logrando entender el contexto del mundo real sin alteraciones, mientras conocen de cerca los patrones de comportamiento y los rasgos más significativos que hacen parte de la identidad de esta parte de Colombia.

**Palabras clave:** Diseño - Artesanía - Etnografía - Identidad - Comunidad.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 159]

De acuerdo a André Ricard (2010) la globalización conlleva a producir en grandes series para cubrir un mercado único global. Aunque globalizar supone uniformizar y homogenizar el mercado, no es posible dejar de lado los conocimientos ancestrales y los matices particulares que cada cultura aporta a través de los objetos que ha elaborado a lo largo de su historia.

Según Ricard hubo un tiempo en el que se temía que los procesos productivos industriales fueran a relegar la artesanía a un nivel testimonial como vestigio del pasado en forma de suvenires, entendidos estos como objeto característico de un lugar que sirve como recuerdo de un viaje a ese lugar. Sin embargo las producciones en masa

de diseños y productos de forma industrial, han hecho que cada día se valoren más las cualidades que ofrece la elaboración artesanal.

Partiendo de la idea de que el trabajo artesanal ha sido parte de la cultura de muchas comunidades a lo largo y ancho de nuestro país, se retoma la definición que hace el diseñador Enrico Roncancio de la artesanía, como resultado de la creatividad y la imaginación plasmada en un producto, en cuya elaboración se ha transformado racionalmente materiales de origen natural, con procesos y técnicas manuales cargados de un alto valor cultural, convirtiéndose muchas veces de acuerdo a su proceso, en piezas únicas.