

Didáctica de la Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior

Actas de Diseño (2018, julio),
Vol. 25, pp. 160-163. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: septiembre 2015
Versión final: agosto 2017

Silvia Mariel Leeuw (*)

Resumen: La Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior, ha sufrido cuestionamientos, muy pocas veces documentados, desde que el Diseño dejó de ser un oficio histórico para ser una profesión titulada en instituciones ya sean terciarias y/o universitarias. Las capacitaciones pedagógicas aportan muchísimo a las construcciones didácticas que los profesionales del diseño implementan con sus estudiantes. Sin embargo, cada vez más se requiere definir estrategias didácticas significativas que guíen, aporten y fortalezcan los procesos proyectuales de los estudiantes.

Palabras clave: Diseño - Proceso - Proyectual - Estrategia - Enseñanza - Aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 163]

Planteamiento del problema

Consideraciones Institucionales:

Como profesora de la Escuela de Artes Visuales Antonio Berni, en el distrito de General San Martín, provincia de Buenos Aires, esta ponencia propone compartir una reflexión sobre la labor docente en las prácticas didácticas del Nivel Terciario, realizadas en la Tecnicatura y Carrera de Diseño Gráfico. También aspira a revelar cuáles son las herramientas didácticas que implementamos, en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros estudiantes y su estrecha vinculación con los contenidos curriculares pertinentes a cada nivel de las carreras analizadas. Pero antes, un poco de referencia legal, técnica y contextual en la provincia de Buenos Aires...

La aplicación de la ley 24.521 trajo reformas curriculares, reformas de la gestión y en los procesos de evaluación y acreditación institucional, la posibilidad de vinculaciones entre el nivel Superior no Universitario y Universitario, y el fortalecimiento de los vínculos entre las instituciones educativas y la comunidad.

Posterior a la ley 24.521, se sanciona en el año 2005, la ley de Educación Técnico-Profesional N° 26.058, que restituye la modalidad técnica en el país para la formación de técnicos medios y superiores. Con este marco regulatorio se desarrollan, en nuestra Escuela de Artes Visuales "Antonio Berni", las tecnicaturas de Diseño Gráfico y de Diseño, Imagen y Sonido dentro del área artística del nivel Terciario.

La escuela, con sede en el distrito San Martín, pertenece a la Dirección de Educación Artística (DEA), correspondiente al Nivel Terciario de la provincia de Buenos Aires. La escuela, es estatal y pública. Originariamente dependía de la municipalidad de General San Martín, y hace 32 años pasó a la provincia, lo que le permitió generar un lugar de identidad y pertenencia importante, en el distrito. Ofrece, de acuerdo a la legislación (Ley de Educación Superior N° 24.521), las carreras de Profesor de Artes en Artes Visuales, orientación Pintura (Res. 1101/03), Profesor de Artes en Artes Visuales, orientación Escultura (Res. 1105/03) y Profesor de Artes en Artes Visuales, orientación Grabado (Res. 1103/03) para los niveles Inicial, EGB y

Secundaria de una duración de 4 años; y las Tecnicaturas (Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058) en Diseño Gráfico; y en Diseño, Imagen y Sonido (Res. 845/05) ambas de tres años de duración; y la carrera de Diseñador Gráfico (Res.13253/99) con un año mas de estudio. Desde el 2010 se está implementando en la carrera de Profesorado en Artes, el nuevo Plan de Estudio.

Para ingresar a las carreras de Profesorado en Artes Visuales y la Tecnicatura en Diseño Gráfico, los alumnos deben cumplimentar un ciclo, de un año de duración, llamado FOBA (Formación Básica), donde transitan materias como gráfica, pintura, dibujo, historia del arte, etc. Cumplimentado el ciclo se les permite elegir a los alumnos que carrera seguirán.

Las horas que los profesores disponen y trabajan, al ser nuestra escuela una institución pública, son ofrecidas en actos públicos, y concursos por oposición de antecedentes, organizados siguiendo las resoluciones de la DGCyE. Es de destacar que la institución cuenta con los recursos humanos y la infraestructura adecuada para llevar adelante el desarrollo de tareas de docencia e investigación. En el primer caso su equipo docente está conformado por Diseñadores Gráficos, Sociólogos, Abogados, profesores de Artes Visuales, Lic. En Ciencias de la Educación, entre otros. Así mismo, cuenta con talleres, biblioteca y herramientas electrónicas que nos brindan el marco práctico, teórico y profesional necesario para la investigación en la Enseñanza del Diseño.

Finalmente esperamos con nuestro trabajo, aportar a la constante reflexión sobre la práctica educativa en el nivel terciario.

Focalización del objeto: El diseño, originalmente correspondía a un oficio, donde las respuestas, las herramientas, los procesos y hasta las ganancias, eran técnicas. Los elementos materiales estaban ahí, y lo que se tornaba estético, lindo, feo, se descubría a partir de las piezas que se iban produciendo.

La enseñanza, se transmitía del dueño del taller a sus aprendices o discípulos con lo cual, en principio y durante muchísimos tiempo, esta tuvo un carácter práctico

que incluso justificó cualquier aberración estética en las piezas diseñadas.

Cuando la carrera comenzó a existir en los ámbitos académicos, por ejemplo en el caso del Diseño Gráfico, lo hizo primero en las universidades donde la enseñanza era impartida por arquitectos que se dedicaron al diseño gráfico para empresas. Posteriormente, las primeras camadas de diseñadores gráficos egresados de las universidades se dedicaron a la docencia del diseño, tanto en el ámbito universitario, como en otros niveles del sistema educativo. En su mayoría estos profesionales carecían de formación pedagógica específica.

Como dice Liliana Sanjuro (2005): “sostenido principalmente por sectores universitarios que conciben la docencia como una práctica artesanal, atravesó durante mucho tiempo la formación de docentes de nivel medio y estuvo muy articulado con otros enfoques, como el normalista y tecnocrático”.

Este trabajo cree que la práctica de la enseñanza del diseño, debe basarse en la teoría crítica y reflexiva. Ante una problemática social determinada, el profesor debe provocar la toma de decisiones del alumno, futuro profesional del diseño.

Dice Liliana Sanjuro (2005):

Desde la racionalidad crítica, tanto la práctica como la teoría son construcciones sociales que se llevan a cabo en contextos concretos. Su articulación es dialéctica: la teoría se origina en la práctica y apunta a la mejora de ésta. La articulación teoría-práctica no sólo persigue la comprensión y la interpretación, sino también la toma de conciencia de las condiciones reales y de los contextos que posibilitarán la acción para el cambio.

Desde esta teoría, se recupera precisamente lo práctico de la esfera de lo meramente técnico, y se genera un pensamiento proyectual que puede crear y valorar.

Por lo tanto, el alumno tendrá menos recursos para proponer soluciones de diseño, sino se vuelve analítico de su propio proceso de aprendizaje, y el profesor aprenderá a enseñar diseño, analizando las fortalezas y debilidades que presenta cada alumno en particular y el grupo en general. Entonces, las estrategias didácticas deberán responder a las variables de procesos y contenidos curriculares que el profesor encuentre. Y aquí es donde el docente aprende, en la reflexión sobre la acción de la enseñanza del diseño, y también guía a sus alumnos por el camino de la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje. En el proceso de diseño, el conocimiento debe abordarse desde el cuestionamiento de la funcionalidad o razón de ser de la pieza diseñada. Y de su real existencia.

El pensamiento por abducción, se promueve desde las preguntas que los docentes realizan sobre la búsqueda del estudiante de diseño, en su proceso creativo. Ante la problemática de un producto determinado se llega a través de las respuestas al cuestionamiento de las soluciones posibles. En cambio, el pensamiento analógico, desde la inferencia, promueve la búsqueda de la comparación de una estructura semejante al problema de diseño a resolver y que ya viene como preconcepto en el estudiante de diseño dentro de su búsqueda. Y finalmente

existe el pensamiento por interacción, que consiste en la llegada a una solución posible, a través de un camino o varios, avanzando y retrocediendo sobre sus pasos pero tomando lo aprehendido hasta ese momento. Existe una posibilidad de cambio permanente en el proceso de diseño, llegando incluso a ofrecer soluciones diferentes de las presentadas en un primer planteo del problema.

Transversalmente a estos ejes se desarrolla el conocimiento procedimental. Porque, como se expuso hasta ahora, el diseño se caracteriza por ser un “pensamiento a partir de la acción”. Se habla de un “saber hacer”. Y en el diseño este modo de pensar-hacer, es determinante ya que el desarrollo de conocimientos se da a partir de la práctica proyectual de taller. Al mismo tiempo, el contenido curricular, como parte del conocimiento se fortalece en este proceso proyectual de la enseñanza y el aprendizaje. Desde el diseño, como construcción del pensamiento proyectual es un METAPROCESO.

Estado de la cuestión

Dentro de la profesión del Diseño, nos encontramos con aportes interesantes elaborados desde los ámbitos universitarios. Sin embargo cuando la problemática se traslada a la enseñanza del diseño en el ámbito terciario y dentro de los INFD, nos encontramos con escasos trabajos y estudios específicos.

El Diseño Gráfico y su Enseñanza, de Raúl Bellucia (2007), presenta una cadena de “ilusiones” reales o irreales, vinculadas con el proceso de los alumnos en tanto autonomía para crear y diseñar libremente los mensajes, más allá de la necesidad real de donde surgen, aisladas de contextos sociales, fantasías muy fuertes en instituciones incluso universitarias. Por inocentes que parezcan, estas ilusiones son perjudiciales: están alejadas del oficio real de diseñar, entorpecen la práctica y distorsionan su enseñanza.

La travesía de la forma: emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984), de Verónica Devalle (2009), el abordaje habla sobre la constitución del Diseño y el Diseño Gráfico en América Latina y su recorrido a través de los años donde hace hincapié en la importancia de ser el diseño un campo del saber/hacer donde convergen lo técnico, lo simbólico, lo económico y lo político. Este análisis también atraviesa el descuido sobre la modalidad de producción de lo visible, de la imagen, de los géneros visuales y audiovisuales donde el diseño desarrolla un papel importante, que la existencia o la entidad que les da, se debe a un todo cuerpo de saberes y de prácticas y que estas deben leerse en función de las sociedades que las albergan como en función de la forma de producción de dichas imágenes.

Acerca de la Enseñanza del Diseño de Frigerio, Pescio y Piatelli (2006); es un trabajo desarrollado a partir de la observación de los talleres de la materia Diseño, en las carreras de Arquitectura y Diseño Gráfico, desde el Gabinete de Heurística de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Observaciones y reflexiones, presentan la naturaleza del actual sistema de formación de los diseñadores, caracterizar los efectos que este sistema produce en los alumnos y profesores y reflexionar

sobre la posibilidad de modificar algunas características del quehacer de los docentes formadores.

La Enseñanza de las Disciplinas Proyectuales, de Cecilia Mazzeo y Ana María Romano (2007), se centra en “la investigación y desarrollo de cómo enseñar a proyectar, sabiendo porque, como y que se hace”, a partir de orientar la construcción de una didáctica que contemple las experiencias vividas y aprehendidas del estudiante. Desde allí, el docente trabajará la construcción del nuevo conocimiento, acompañando junto a expectativas y frustraciones, el proceso y reflexión del estudiante.

La Enseñanza de lo proyectual. Una didáctica centrada en el sujeto, Cátedra Bossero - Frigerio (2008), basa su investigación en el desarrollo de la Cátedra de Introducción a Conocimiento Proyectual I y II, del CBC, para el ingreso a las carreras de la FADU-UBA. Toma al estudiante como sujeto y protagonista de su propia construcción proyectual.

Enseñar, proyectar, Investigar, de Mariana Fiorito, Compiladora (2009), es una exposición de estudiantes, docentes y egresados, en tanto pensamiento, reflexión y formación de la enseñanza en las carreras de la FADU-UBA, a través de la propuesta de formación y debate.

Los trabajos mencionados, si bien son abordajes referidos a la enseñanza universitaria, los conceptos y las problematizaciones didácticas son las mismas, incluso son instrumentos comparativos que pueden integrar y fortalecer la Didáctica del Diseño en el Nivel Superior.

El eje en las investigaciones encontradas está puesto en el Proceso proyectual del estudiante, en su resultado funcional, estético y su correspondencia conceptual. La escuela terciaria, a partir de la Ley Nacional de Educación Técnico Profesional Nº 26.058, involucra a los docentes de las materias proyectuales en un desafío: el docente de diseño tiene la tarea de construir las condiciones que faciliten en los estudiantes, la apropiación de elementos culturales que conforman la propuesta proyectual en respuesta a las necesidades que demanda la sociedad.

Marco teórico

Particularmente este trabajo se pregunta:

- ¿En qué medida incide la formación terciaria y/o universitaria y la experiencia de los docentes de diseño en sus prácticas didácticas?
- ¿Cuáles son los conocimientos previos que los docentes de diseño sostienen acerca de la enseñanza del diseño en relación con la lógica secuencial y curricular de contenidos?
- ¿Qué tipo de herramientas privilegian los docentes al momento de enseñar diseño?

Las diferentes disciplinas académicas y técnicas presentan a la Didáctica del Nivel Superior, una compleja cuestión epistemológica, dado que tanto el diseño curricular, como la enseñanza y evaluación (sus criterios, sus metodologías y recursos) requieren un análisis epistemológico de contenido en función de lograr una coherencia con las prácticas didácticas propuestas.

Dice Elisa Lucarelli (1999):

La Didáctica del Nivel Superior estudia el proceso de enseñanza que un docente o equipo docente organiza en relación con los aprendizajes de los estudiantes y en función de un contenido científico, tecnológico o artístico, altamente especializado y orientado hacia la formación de una profesión.

La formación para una determinada profesión es un propósito definitorio en la enseñanza del Nivel Superior (universitario y no universitario). Por eso, “la profesión” es un estructurante básico en la Didáctica de dicho nivel. Lo cual no significa que conocer el contenido es suficiente para enseñar.

En esta ponencia se propone la necesidad de empezar a hablar y a registrar documentación teórica acerca de la didáctica del diseño devienen necesariamente del proceso proyectual del alumno y de su preparación profesional para insertarse laboralmente ofreciendo respuestas de diseño correctas a demandas estrictamente sociales. Pero hablar del proceso de diseño, requeriría otra investigación.

Para ello primero debemos investigar cómo se enseña diseño. Y recordar que los docentes de diseño, muchos de ellos antes fueron alumnos de carreras de diseño, en ámbitos terciarios y/o universitarios. Incluso al dictarse las Tecnicaturas de Diseño por ley en Escuelas de Artes Visuales, existen docentes en las carreras de diseño egresados de formación artística y no técnica.

Desde la diversidad de profesionales docentes, entonces decidimos hablar de “prácticas de enseñanza”.

Fenstermacher y Soltis (1999), desarrollan el concepto de enfoque como un modo de ser docente: una perspectiva para mirar la clase de una manera. Todo enfoque se caracteriza, según los autores, por un interjuego de 5 elementos: el docente, una actividad del docente, un estudiante, un contenido y unos propósitos. A grandes rasgos, los enfoques se diferencian en cómo se consideran los tres elementos: propósitos, contenidos y el estudiante. Los enfoques se diferencian por el énfasis puesto en cada uno, o en alguno, de estos elementos según el enfoque de que se trate. Y finalmente implementado el proyecto, tendremos cuáles son las herramientas didácticas que los docentes utilizan en sus clases en relación al aprendizaje significativo de los alumnos futuros profesionales.

Plantea Perkins (1997):

Toda reforma educativa que apunte a la creación de una escuela inteligente ha de estar guiada por el currículum y no por el método; no por teorías más sofisticadas sobre cómo se debe enseñar... por muy valiosas que ellas sean- sino por una concepción más amplia y ambiciosa sobre lo que queremos enseñar. Por tanto dado un método razonable, lo más importante es elegir que hemos de enseñar.

Siguiendo a los autores Joyce y Well, los métodos promueven distintos ambientes de enseñanza según sea el grado de estructuración de la clase, acciones que emprende el profesor, acciones liberadas al alumno (sistema de regulación de la clase), tipo de actividades y resultados que puedan obtenerse.

Bibliografía

- Bellucia, R (2007). *El Diseño Gráfico y su Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Frigerio, M.; Pescio, S; Piatelli, L. (2006). *Acerca de la Enseñanza del Diseño*. Buenos Aires: Nobuko.
- Mazzeo, C; Romano, A (2007). *La Enseñanza de las Disciplinas Proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko.
- Devalle, Verónica. (2009). *La Travesía De La Forma: Emergencia Y Consolidación Del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Buenos Aires: Paidós Ediciones.
- Cátedra Bossero - Frigerio (2008). *La Enseñanza de lo proyectual. Una didáctica centrada en el sujeto*. Buenos Aires: Nobuko.
- Fiorito, M. (Comp.) (2009). *Enseñar, proyectar, investigar*. Buenos Aires: Nobuko.
- Sanjurjo, Liliana. (2005). *La Formación Práctica de los Docentes. Reflexión y Acción en el Aula*. Rosario: HomoSapiens Ediciones.
- Lucarelli, Elisa. (1999). *Notas Distintas De La Didáctica Del Nivel Superior. Marco Referencial De La Asignatura. (Ficha de la cátedra Didáctica del Nivel Superior)*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires - Facultad de Filosofía y Letras.
- Fenstermacher, G., Sltis, J. (1999). *Enfoques De Enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu Ediciones.
- Perkins, David. (1997). *La Escuela Inteligente*. Madrid: Gedisa Ediciones.
- Joyce, Bruce; Marsha Weil. (2002). *Modelos de Enseñanza*. Barcelona: Gedisa Ediciones.

Abstract: Design education at higher level, has been questioned, rarely documented, since the design ceased to be a historic trade to be a professional degree in tertiary institutions whether and / or

university. Pedagogical training contributes a lot to the educational buildings design professionals implemented with their students. However, more and more it is required to define meaningful teaching strategies to guide, provide and strengthen student project processes.

Key words: Design - Process - Projectual - Strategy - Education - Learning.

Resumo: O Ensino do Design no Nível Superior, tem sofrido questionamentos, muito poucas vezes documentados, desde que o Design deixou de ser um ofício histórico para ser uma profissão titulada em instituições já sejam terciárias e/ou universitárias. As capacitações pedagógicas contribuem muitíssimo às construções didáticas que os profissionais de design implementam com seus estudantes. No entanto, a cada vez mais requer-se definir estratégias didáticas significativas que guiem, contribuam e fortaleçam os processos projectuales dos estudantes.

Palavras chave: Design - Processo - Projectual - Estratégia - Ensino - Aprendizagem.

(*) **Silvia Mariel Leeuw**. Argentina, Diseñadora Gráfica, recibida en la Universidad de Buenos Aires. Actualmente trabaja como docente en el Nivel Terciario de Provincia de Buenos Aires y se dedica al Diseño Editorial. Desde el Diseño Editorial participó en el área de deporte, educación y salud. También realizó estudios de identidad, imagen y comunicación en marcas relacionadas con el área de salud. Desde el área de Educación, es profesora de la escuela de Artes Visuales Antonio Berni, en las materias: Tecnología I y II, Taller de Diseño II y III, Tipografía e Historia II.

Identidad, información y complejidad

Mercedes Mercado Cisneros y Liliana Beatriz Sosa
Compeán (*)

Actas de Diseño (2018, julio),
Vol. 25, pp. 163-167. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2014
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: diciembre 2015

Resumen: La Identidad y la información son temas que intervienen en el proceso de diseño, teniendo como punto de encuentro la sociedad y el objeto. La identidad y la información se pueden tratar desde el punto de vista de las formas arquitectónicas, los objetos y los espacios determinados. Este trabajo analiza las teorías que involucran dichos factores, en relación con el desarrollo del ser humano, cuando la información se vuelve clave para la adaptación exitosa con los nuevos paradigmas sociales. Las cantidades de datos y los flujos de información están inmersos en diversas dinámicas de sistemas y subsistemas que, además de interactuar entre ellos, se autorregulan y organizan entre sus elementos y a través de ellos, dando así la identidad de objetos que, a su vez, son sistemas.

Palabras clave: Identidad - Información - Complejidad - Diseño - Meme.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 166-167]

Es claro que la identidad existe y se ha estudiado desde diversos ángulos, principalmente desde las disciplinas sociales. Si bien es cierto que es en la sociedad donde emerge la cultura, creemos que la emergencia de la

identidad surge desde causas subyacentes a la formación del mismo individuo. Por otro lado, también tenemos el supuesto que, este surgimiento radica no solo en lo subjetivo, si no en el objeto, aquello que la sociedad