

carece de su materialidad. Los diseños gráficos aparentan lo que son pero no son lo que aparentan¹³.

De esta manera podemos establecer una clara vinculación entre el aprendizaje de la disciplina a través de referentes contruidos mediante modelos y el método de análisis de caso como materia prima del desarrollo de competencias cognitivas que serán aplicadas posteriormente en ámbitos profesionales.

El reto de elaborar los principios que permitan la aplicación del método de caso en la construcción del conocimiento del diseño de la imagen gráfica de identidad es importante para lograr aportar una herramienta indispensable en el diseño gráfico.

Notas

1. De Santiago, Silva José, La enseñanza del Diseño Gráfico en México, p. 2
2. Chaves, Norberto, El oficio de diseñar, Colección Hipótesis, GG, p. 142
3. Ídem.
4. Chaves, Norberto, El oficio de diseñar, Colección Hipótesis, GG, p. 144
5. Chaves, Norberto, El oficio de diseñar, Colección Hipótesis, GG, p. 144
6. Ídem.
7. Chaves, Norberto, El oficio de diseñar, Colección Hipótesis, GG, p. 145
8. Zimmermann Yves, Del Diseño, GG, p. 13
9. Zimmermann Yves, Del Diseño, GG, p. 14
10. Araujo, João, (1993) "Tecnología educacional, teorías de instrucción", Paidós, p. 43
11. Zimmermann Yves, Del Diseño, GG, p. 28
12. Araujo, João, (1993) "Tecnología educacional, teorías de instrucción", Paidós, p. 62
13. Zimmermann Yves, Del Diseño, GG, p. 29,30

Referencias bibliográficas

- Araujo, João, (1993) Tecnología educacional, teorías de instrucción. México: Paidós.
- Arredondo Galván, Víctor M. (2000) Papel y Perspectivas de la Universidad. Temas de hoy en la educación superior. México: Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES).
- Bower, Gordon H. (1998) Teorías del aprendizaje. México: Trillas.
- Chaves, Norberto. (2001) El oficio de diseñar. Barcelona: GG.
- Coll, César. (1999) El constructivismo en el aula. Madrid: Graó, Serie Pedagógica.
- Costa, Joan. (1987) Imagen Global. Enciclopedia del Diseño. Barcelona: CEAC.
- _____. (2003) Diseñar para los ojos. México: Universidad Autónoma Metropolitana Atzacapozalco.
- Chaves, Norberto. (1999) La imagen Corporativa, Teoría y Metodología de la Identificación Institucional. México: Gustavo Gili.
- Delval, J. (1997) Tesis sobre el constructivismo. México: Paidós.
- De Santiago, Silva José. (2001) La enseñanza del Diseño Gráfico en México. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Llano Cifuentes, Carlos. (1996) La enseñanza de la Dirección y el Método del Caso. México: Instituto Panamericano ADE.
- Schunk, Dale. (1996) Teorías del aprendizaje. México: Editorial Prentice Hall Hispanoamericana.
- Zimmerman, Yves. (1998) Del Diseño. Barcelona: GG.

Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Director de la Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación. Universidad La Salle. México.

El ambiente de aprendizaje como área de oportunidad para la enseñanza del diseño

Rebeca Lozano Castro y Julio Lorenzo Palomera

Introducción

En el marco del plan estratégico de desarrollo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas con miras al año 2010, la currícula denominada Milenium III de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo se verá influenciada por los requerimientos del proceso de aplicación.

La transición de un enfoque en la enseñanza hacia uno dirigido al aprendizaje conlleva ajustes, pero necesita una serie de reflexiones. Como la columna vertebral de la práctica profesional, el diseño merece atención particular, sin menoscabo de otras áreas de conocimiento, y desarrollo de habilidades. En el contexto del modelo educativo universitario, ¿cuál es la mejor estrategia educativa en el área de diseño de la FADU?, ¿Cuáles son las fortalezas y las áreas de oportunidad para el desarrollo de competencias pedagógicas pertinentes?

Un Modelo Educativo Flexible no necesariamente explicita la intención de centrar la atención a la persona. El diseño centrado en la persona (DCP) establece una serie de variables como área de oportunidad para las escuelas de diseño.

Desarrollo

Modelo Educativo UAT 2007-2010.

La intención del Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas es la de ser, flexible, móvil y pedagógicamente centrado en el aprendizaje lo que permite al alumno aprender a aprender. Es decir un Modelo Educativo Flexible. Además, aprender del entorno en base a procesos y trabajar colaborativamente en equipos, considerando al conocimiento y al capital humano como los activos más importantes de la organización.

La tendencia educativa de la UAT es orientar el trabajo académico hacia el aprendizaje y el estudiante. Para lo cual se requiere de crear nuevos escenarios de aprendizaje y promover el trabajo interdisciplinario. Procurar flexibilidad y buscar una amplia participación de estu-

diantes. Sin embargo, esta orientación puede quedarse solo en el discurso ya que, de acuerdo enfoques como el diseño centrado en las personas, la disposición del espacio con el fin de adaptar un ambiente de aprendizaje eficiente no está contemplado aun en los planteamientos estratégicos del modelo educativo.

Estas consideraciones no son suficientes. Una orientación al currículo flexible, al estudiante y a su aprendizaje requieren no solo de nuevas tecnologías de la información, como en la mayoría de los casos ya se esta dando. El aprendizaje, en particular del diseño, necesita de aplicar alternativas específicas. Creemos conveniente señalar que este esfuerzo representado por el modelo educativo de la universidad puede complementarse con la práctica de las mismas competencias del diseñador para configurar el lugar y medios del proceso formativo.

DCP como herramienta para el aprendizaje del diseño

Diseño de Ambientes de Aprendizaje.

El Concepto de diseño de ambientes de aprendizaje se refiere a la previsión de los mejores contextos para favorecer el aprendizaje dada una necesidad en un ámbito específico. En el diseño de ambientes de aprendizaje se planean y preparan las mejores condiciones que impacten positivamente al proceso aprendizaje. El término de diseño instruccional se ha enfocado tradicionalmente más a ámbitos educativos escolarizados por lo que la adopción del concepto de diseño de ambientes de aprendizaje amplía el ámbito y la perspectiva en la que se aplica el diseño.

En este sentido el diseño de ambientes de aprendizaje no se limita al diseño en un contexto escolarizado, sino a cualquier tipo de contexto social (empresa, comunidad, familia, región, etc.). Por otro lado, el término de diseño de ambientes de aprendizaje se usa también por ejemplo, al referirse al diseño de ambientes arquitectónicos, es decir, el diseño de espacios físicos con condiciones que favorecen el aprendizaje. El espacio físico o electrónico, así como el recurso informático, son solo algunos de los factores o elementos que requieren ser contemplados en el diseño y aunque efectivamente contribuyen a propiciarlo, no deben ser el fin al generar un ambiente de aprendizaje. Un aula inteligente no garantiza *per se* un eficiente ambiente de aprendizaje.

En el Diseño Centrado en las Personas (DCP) las personas son el centro del aprendizaje, por lo tanto sus necesidades vienen a ser el corazón del proceso.

La prioridad son las necesidades básicas de las personas. Los seres humanos buscan tanto el confort psicológico como el físico. La sensación de bienestar personal influye en la productividad, creatividad y el compromiso. Cuatro elementos para propiciar lugares productivos: efectividad cognitiva, soporte social, funcionamiento emocional y función física. Si la gente no está confortable y no perciben la sensación de bienestar fácilmente se distraen. Se necesita considerar primeramente que las personas se sientan bien, para liberar a su cuerpo y mente para el aprendizaje.

La diversidad de estilos de enseñanza y aprendizaje. Abunda la diversidad; los individuos aprenden de diferentes maneras. La misión no es tanto la instrucción sino

producir conocimiento en cada estudiante a través de lo que signifique trabajar mejor. Cada cerebro se organiza de manera única, por lo tanto el espacio para el aprendizaje debe ser variado, tanto para el facultativo como para el estudiantado. El espacio debería ser tan fluido de manera que pueda acomodarse diferentes estilos de aprendizaje y enseñanza con el mínimo de esfuerzo.

Consideraciones de índole distinta deben interrelacionarse con el fin de obtener mejores resultados. Las características para un ambiente de aprendizaje adecuado son:

Los ambientes saludables incorporan principios ergonómicos y ambientales, por lo cual mantiene un bienestar físico. Distintos niveles de estimulación y disposición en estudiantes pueden obtenerse a través de la mezcla de tipos de iluminación, incluyendo la natural. Un enfoque ergonómico abarca el ambiente y la adecuación de éste con las actividades humanas. Se incluyen recorridos bien planeados facilitan el acceso a equipos y suministros, mobiliario fácilmente movable; debido a las diferencias en las dimensiones humanas, mesas y sillas deben ser ajustables. Los instructores y estudiantes deben sentirse animados para levantarse y moverse alrededor. Criterios ergonómicos fáciles de recordar: no debe lastimar y debe prevenir lesión.

Espacios estimulantes atraen a la gente y dispara el pensamiento creativo. Hacen posible la motivación responsable de maestros y estudiantes. Experiencias multisensoriales, visuales, táctiles, auditivas y cinestésicas, estimulan a las personas influyendo la memoria y la interiorización de información. Ciertas experiencias de aprendizaje pueden anclarse a un lugar en particular, sonido o aroma, los cuales proporcionan señales auxiliares para que el cerebro construya la memoria y procese información. Los humanos asocian lo que aprenden con el lugar en que lo aprenden. La clave es la variedad de estímulos que en un espacio puedan ofrecerse, con algo tan simple como la pintura de las paredes. El diseño del espacio debe incluir la oportunidad de realizar actividades no planeadas. Permitir la comunicación visual mediante la transparencia, y el aprovechamiento de visuales a paisajes naturales.

Crear espacios que ofrezcan alternativas visuales de figuras y formas. Considerar la influencia de la geometría en las actividades en el salón de clase, en cuanto a los acomodos de las personas. Texturas, colores y formas pueden reforzar asociación y retención. La clave es pensar en el ambiente total considerando maneras de alcanzar interés y variedad.

Debido a que el aprendizaje sucede tanto en momentos de silencio y soledad, como en lugares sociales y animados, los ambientes necesitan ofrecer un espectro de lugares privados e interactivos. Aprender es una actividad social. Un espacio social común conecta a los individuos con personas y otras actividades. Estudiantes y maestros participan en un esfuerzo mutuo, el aprendizaje, y forja conexiones que refuerzan el aprender y crean un sentido de pertenencia.

Es importante crear también espacios privados individuales; no necesariamente con compartimientos, una silla girada puede indicar el deseo de privacidad. Al crear oportunidades y espacios para tener tiempo para pensar en privado, se debe tomar en cuenta el nivel de privacidad, empleando paneles, cortinas plegables, plantas.

Espacios adaptables ayudan en las actividades de las personas para el cambio. Los espacios para el aprendizaje necesitan mantener el paso ante la variedad de estilos de aprendizaje y enseñanza. Planear la manera de tomar una simple área y transformarla de un espacio de lectura en un espacio para un pequeño grupo, y en un amplio espacio para debate.

El movimiento de personas y mobiliario para diferentes ambientes de aprendizaje requiere espacios adecuados. Regularmente encontramos disposiciones espaciales que impiden el movimiento, también las áreas de circulación reducen la oportunidad e interacción. Si la disposición del espacio no propicia la movilidad entonces la diversidad de aplicación de métodos de enseñanza y aprendizaje se vuelve imposible.

La familiaridad y el sentido de pertenencia son importantes. Los seres humanos tienden a buscar o crear lugares con atributos de familiaridad. Si pensamos acerca de los modos de arreglar nuestros hogares. Creamos el sitio, las condiciones la situación, arreglamos el mobiliario y los artefactos de cierta forma que ajuste a nuestro propósito y preferencia. Análogamente, los ambientes de aprendizaje deberían permitir a los estudiantes y educadores el personalizarlos. El espacio debería percibirse confortable en una variedad de arreglos y para una variedad de personas.

Un espacio puede conceder permiso de apropiarse de él, no solo para los maestros. Los usuarios del proceso educativo necesitan saber que tienen voz y voto para definir el espacio; deben conocer como utilizarlo en todo su potencial y como las variadas herramientas y mobiliario pueden ayudar a satisfacer sus necesidades. Además, ¿por qué se estableció un punto frontal del salón? Sin fijar una sola orientación, los ocupantes del salón pueden moverse y agrupar mobiliario, disponer de la tecnología y realizar actividades de múltiples maneras y en diferentes lugares del mismo espacio. Las áreas de lectura y presentación no deben restringirse solo para el frente del salón.

Espacios tecnológicamente bien diseñados facilitan la flexibilidad del flujo y tipo de información de acuerdo a los múltiples estilos de aprendizaje y enseñanza. La tecnología cambia más rápidamente que otros elementos del mobiliario. La tecnología debe integrarse en el espacio para que ayude a la fluidez del aprendizaje, y a la interacción de las personas, reconociendo que no es la pieza central del salón y sobre todo no es la finalidad del aprendizaje.

Conclusiones

El diseño de ambientes de aprendizaje como área de oportunidad para la enseñanza del diseño.

¿Cómo queremos aprender a diseñar?

Sabremos que el diseño centrado en las personas (DCP) ha sido exitoso cuando los espacios ayudan al aprendizaje creando una experiencia positiva. Así como con la tecnología cambia, el espacio físico es tan bueno como el aprendizaje que favorece. Se habla de aprendizaje significativo, de aprendizaje por competencias pero se mantienen tipologías espaciales basadas todavía en formas educativas conductistas. Es necesario transformar los ambientes de aprendizaje de acuerdo a las necesidades

de los usuarios del proceso educativo. Las instituciones educativas tan solo reconfiguran currículas, creen que actualizan programas de estudio, sin embargo en las escuelas de diseño poco se hace para aprender el diseño atendiendo a los usuarios.

¿Cuál es el ambiente apropiado para aprender el diseño?

Toda decisión que influya en el ambiente de aprendizaje afectará la experiencia de las personas que ocupan el espacio. El ambiente físico puede convertirse en una valiosa herramienta de aprendizaje.

Para lograr buena calidad en el producto o servicio debe elaborarse con calidad en todo el proceso. Toda persona involucrada en el proceso educativo del diseño debe considerarse como clientes internos, y respetar sus requerimientos de calidad, traducidos en buenas condiciones en el ambiente de trabajo para su bienestar físico y psicológico. Otros factores son también necesarios, e incluyen motivación, recursos y ayuda de la organización.

¿Por qué no se orienta la currícula de diseño en resolver y proponer ambientes de aprendizaje?

Es conveniente flexibilizar no solo el modelo curricular sino el manejo del espacio para un mejor ambiente de aprendizaje. Es prioritario generar normatividad para el diseño, construcción y equipamiento de instalaciones para el aprendizaje bajo el criterio del DCP. Los campus universitarios pueden crecer no solo en m², también se requiere habilitar las condiciones para una mejora continua en el proceso de aprendizaje a través del ambiente físico.

Se necesita aprovechar las áreas de oportunidad del diseño de ambientes de aprendizaje. Estableciendo como guía los criterios del DCP, es posible transformar las actuales escuelas en conjuntos de ambientes para el aprendizaje vivencial del diseño.

Referencias bibliográficas

- Blythe, Tina (2002), "La enseñanza para la comprensión: guía para el docente", Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Cantú Delgado, Humberto, (2001), "Desarrollo de una Cultura de Calidad", McGraw Hill, México.
- Design Share, Inc. (2003). Editor: Randall Fielding, AIA. [En línea] disponible en: <http://www.designshare.com/default.aspXXX> Octubre del 2007.
- Martínez Sánchez, América, "Diseño de ambientes de aprendizaje" [En línea] disponible en: http://www.sistemasdeconocimiento.org/Materiales_de_Difusion/archivos_pdf/notas_tecnicas/2003_PDF/csc2003-01.pdf Octubre del 2007.
- Navarro Leal, Marco A. - Sánchez Rodríguez Luis I. (1999), "Hacia un modelo curricular flexible en la Universidad Autónoma de Tamaulipas". Universidad Autónoma de Tamaulipas.
- Oblinger, Diana G., "Learning Spaces" [En línea] Disponible en: www.educase.edu/learningspaces ISBN 0-9672853-7-2 Octubre del 2007.
- Plan Estratégico de Desarrollo UAT 2007-2010. [En línea] Disponible en: <http://portal.uat.edu.mx/desarrollo> octubre del 2007.
- Pola Maseda, Ángel, (1999), "Gestión de la Calidad", Alfaomega Grupo Editor, Barcelona.
- Roger, Gordon H.- Ernest R. Hilgard (2003), "Teorías del Aprendizaje", Editorial Trillas, México.

Turati Villarán, Antonio (1993), "La didáctica del diseño arquitectónico. Una aproximación metodológica", Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Rebeca Lozano Castro (LDG. MAG) y Julio Lorenzo Palomera (Arq. MA). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UAT. Proceso de Enseñanza - Aprendizaje.

Tiempo y narración en el espacio áulico

Andrea Verónica Mardikian

"La creación de algo nuevo no se logra con el intelecto, sino por el instinto lúdico que actúa desde una necesidad interior. La mente creativa juega con los objetos que ama". C.G. Jung

El objetivo del estudio será ahondar en la teoría del lenguaje. En efecto, la hipótesis principal del escrito considera que en el espacio áulico se construye un tiempo y espacio propio. Ciertamente, el tiempo y el espacio áulico pertenecen al tiempo y espacio cotidiano y obedecen a la misma lógica. Sin embargo, de manera homóloga, en el aula se construye un espacio y tiempo ficticio que responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica, no cotidiana. Por lo tanto, la imaginación, como eje central del discurso, y la narración, como la responsable de articular el tiempo y convertirlo en tiempo humano, son los pilares fundamentales que van a guiar dicha investigación.

La imaginación en el discurso

La primera problemática que aparece en relación al término de imaginación es el uso abusivo del concepto imagen. Paul Ricoeur en su texto *Hermenéutica y Acción* plantea el problema a partir de una pregunta que obliga a repensar el concepto: el término imaginación ¿designa un fenómeno homogéneo o una colección de experiencias débilmente relacionadas entre sí?

Ricoeur explica que la tradición muestra por lo menos cuatro empleos principales del término. El primero articula la evocación arbitraria de cosas ausentes, pero existentes en otro lado, dicha evocación no implica la confusión de la cosa ausente con las cosas presentes aquí y ahora. El segundo empleo vincula al término con los retratos, cuadros, dibujos, diagramas que están dotados de una existencia física propia, pero cuya función es la de ocupar el espacio de las cosas representadas (vueltas a presentar). En tercer lugar, se denomina imágenes a las ficciones que no evocan cosas ausentes, sino cosas inexistentes, dotadas de una existencia literaria. Por último, se aplica el término al campo de las ilusiones, de las representaciones que se dirigen a cosas ausentes o inexistentes pero que hacen creer en la realidad de su objeto.

Ricoeur, según la teoría de la metáfora, relaciona la imaginación con un determinado uso del lenguaje, evidenciando en el mismo la innovación semántica, característica propia del uso metafórico del lenguaje. La nueva pertinencia predicativa es la metáfora. Desde la perspectiva del autor, la

imagen poética es algo que el poema despliega en ciertas circunstancias y según determinados procedimientos. Según una expresión de Minkovski tomada por Ricoeur, dicho procedimiento es el de la repercusión, la misma no procede de las cosas vistas sino de las cosas dichas. Esta nueva realidad producida por la metáfora reestructura los campos semánticos en el nivel del uso predicativo.

De esta manera, siguiendo los lineamientos de Ricoeur, la metáfora le otorga al discurso la emergencia de un nuevo significado. La metáfora funciona como un disparador que pone en marcha la imaginación hacia otras direcciones, reanima experiencias anteriores, despierta recuerdos dormidos, intensifica campos sensoriales. Por lo tanto, es en el fenómeno de lectura en donde se encuentra el procedimiento de la repercusión.

Además, el proceso metafórico desdobra no solo el sentido del discurso ordinario, aplicado a los objetos, sino también la referencia. La imaginación se encuentra modificada por la transición del sentido a la referencia en la ficción. La ficción tiene un doble valor con respecto a la referencia: por un lado se dirige más allá, a ninguna parte; por otro lado, designa el no-lugar con respecto a toda realidad que apunta a un nuevo efecto de sentido. A partir de este nuevo sentido, la ficción redescubre la realidad. (Ricoeur, 1982)

Sin embargo, hay algo más que redescubrir la realidad. Ricoeur destaca el pensamiento de Marcus Hester quien señala que la dicción poética engendra una imagen ligada. De esta manera, el poeta con su decir es el artesano que concibe y configura imágenes a través del lenguaje.

La ficción en el espacio-tiempo áulico

Un código es un conjunto de reglas, de leyes que se apoyan en convenciones, en acuerdos, en pactos sociales. Dichas convenciones asocian un elemento con otro elemento, la asociación tiene como característica ser arbitraria y cultural. La lengua es el código madre que comparte el emisor y el receptor, la misma permite el acto de la comunicación en un espacio y tiempo real en una cultura determinada.

No obstante, la ficción, entendida como la construcción de un espacio y un tiempo propio, habilita un espacio y tiempo lúdico. El juego es una forma de conducta diferente de la habitual, un modo particular de relación con el mundo. El juego interrumpe el proceso cotidiano e intercala una actividad provisional, que tiene un tiempo y un espacio propio. El juego suspende y recorta el tiempo y el espacio real. De esta manera, la ficción crea un tiempo y espacio propio que se organiza y constituye según sus propias reglas.

En el aula se instala un doble tiempo - espacio. Ciertamente, es un lugar especial donde suceden una serie de