

## La Enseñanza de la Sociología como aporte disciplinar a la Carrera de Diseño Industrial

Actas de Diseño (2022, julio),  
Vol. 40, pp. 74-77. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: junio 2018  
Fecha de aceptación: enero 2020  
Versión final: julio 2022

Graciela B. de Cara, Olivia Albarracín,  
Alejandra Ramos y Celina Bustos (\*)

**Resumen:** La Sociología realiza aportes a disciplinas referidas al hombre; contribuye al Diseño Industrial y Gráfico con consideraciones específicas como: categorías y lógicas de pensamiento que abordan la realidad dinámica con un sentido reflexivo y crítico, de grupos sociales con necesidades y estilos de vida diferentes dentro del conjunto en general. Permite reconocer la influencia de escuelas contemporáneas y las dimensiones ocultas de sentido común dentro de un determinado contexto.

**Palabras claves:** enseñanza – sociología - diseño industrial.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 77]

La Sociología, como Ciencia Social entendida según Emile Durkheim (2001, p. 30) como“(…) La ciencia de las instituciones, su génesis y funcionamiento” o bien como lo hace Max Weber (2014, p. 95) como “una ciencia que pretende entender (Verstehen) interpretándola, la acción social para de esta manera explicarla causalmente en su desarrollo y efectos”, realiza innumerables aportes al conjunto científico en general y particularmente al Diseño Industrial y Gráfico, los cuales utilizando consideraciones específicas de la Sociología, se encuentran con categorías y lógicas de pensamiento, con las que pueden asumir la complejidad y dinámica de la vida social y cultural, desde un sentido reflexivo y crítico, ya que la Sociología surge como ciencia, en un contexto de profundos cambios revolucionarios acaecidos en el siglo XIX, fundamentalmente en Europa, pero que sin embargo se propagaron por todo el mundo, configurando un nuevo orden para todo lo conocido hasta ese momento. Así, afirma Oscar Aguilera y otros (1991, p. 1): “Estas transformaciones terminarán imponiéndose de manera violenta, serán revoluciones que en varias dimensiones trastocarán los sentidos e inaugurarán la contemporaneidad: una nueva sociedad y con ello un nuevo pensamiento”.

La enseñanza de la Sociología en las Carreras de Diseño incorpora al estudiante a la práctica constante de mirar y repensar, con precisión y flexibilidad, la especificidad de la participación activa de los diferentes actores, dentro de los grupos sociales, entendidos según Ramirez Cano (2005, p. 3) como: “(…) un conjunto de personas, que tienen unos objetivos en común, con un sentimiento de identidad, organizados y con valores compartidos, que mantienen unas relaciones personales mínimas y de comunicación”, en donde también el alumno y más tarde el profesional de Diseño, se haya inserto como un integrante más, comprendiendo que la Sociedad es una

construcción social que le permite a los sujetos vivir y sobrevivir, adaptándose a la realidad en constante cambio y transformación.

Según Berger Peter L. y Luckmann:

La realidad de la vida cotidiana se me presenta además como un mundo intersubjetivo, un mundo que comparto con otros. Esta intersubjetividad establece una señalada diferencia entre la vida cotidiana y otras realidades de las que tengo conciencia. Estoy solo en el mundo de mis sueños, pero sé que el mundo de la vida cotidiana es tan real para los otros como lo es para mí. En realidad, no puedo existir en la vida cotidiana sin interactuar y comunicarme continuamente con otros. Sé que mi actitud natural para con este mundo corresponde a la actitud natural de otros, que también ellos aceptan las objetivaciones por las cuales este mundo se ordena, que también ellos organizan este mundo en torno de “aquí y ahora” de su estar en él (...). (2003, p. 38)

Conocer los paradigmas vigentes y la influencia de las teorías contemporáneas en Sociología permiten, develar una dimensión oculta para el sentido común y la obviedad, de este modo las acciones de los sujetos sociales, de las instituciones y organizaciones solo se comprenden a partir de la génesis e historia de los mismos, y que subyacen en todo proceso social. De este modo, según Berger Peter L. y Luckmann:

La expresividad humana es capaz de objetivarse, o sea, se manifiesta en productos de la actividad humana, que están al alcance tanto de sus productores como de los otros hombres, por ser elementos de un mundo común. Dichas objetivaciones sirven como índices más o menos duraderos de los procesos subjetivos de

quienes los producen, lo que permite que su disponibilidad se extienda más allá de la situación “cara a cara” en la que pueden aprehenderse directamente. (2003, p. 50)

Algunos conceptos y categorías asociadas a la tradición sociológica y otros tantos modernos y contemporáneos, se exponen desde una mirada crítica y reflexiva, reconociendo que los individuos construyen sus relaciones sociales y estas a ellos, en una situación dialéctica continua. Así, el “proceso de socialización” alcanza un sentido diferente al tradicional, permitiendo la inducción a través de guías conceptuales, a partir de las cuales se hace posible distinguir las continuidades y discontinuidades del devenir social y cultural, dinámica tan esquivada como compleja. De este modo el alumno no se queda solo en una primera aproximación, sino que se motiva a desentrañar qué hay detrás de toda intención, interés, gustos o preferencia, cuáles son las necesidades reales y concretas a descubrir en la realización de una propuesta de diseño. Conforme a lo que afirma Marcelo Arnold Cathlifaud:

Para el constructivismo el conocimiento emerge al indicar y describir observaciones (...), el conocer se constituye al observar y describir observaciones, es decir, cuando las distinciones generan indicadores cuyos resultados constituyen horizontes para la emergencia de otras distinciones e indicadores. (...) Desde este enfoque el observador, en la acción que lo define, ocupa un rol central, configurando lo observado. Sus descripciones dicen más de él y de los procesos que aplicó para llevar a cabo su misión, que de lo descrito (...) la objetividad queda relativizada al contexto de su determinación es decir, a la perspectiva que la hace visible. (1998, p. 150)

La pedagogía que se aplica a la enseñanza de la Sociología en las Carreras de Diseño, distingue entre la realidad tal cual se presenta a la mirada del observador, y la posibilidad de estudiarla, aportando esquemas de pensamiento que permitan, a través de distintos puntos de vista, el análisis e interpretación de procesos, sucesos y acontecimientos, en un doble juego diacrónico y sincrónico de las situaciones a considerar. Esto permite que el estudiante comprenda que, a través del tiempo, se han dado procesos productivos poniendo énfasis en uno u otro aspecto, según los intereses y decisiones políticas, sociales y económicas de cada Estado, y que, conociendo estos cambios y continuidades, puede visibilizar la dimensión productiva, tecnológica y ecológica que pudiera llegar a interesarle, conforme a lo puesto de manifiesto por Pierre Bourdieu:

Ahora bien, como ya lo ha puesto de manifiesto en el análisis de las condiciones sociales de la disposición estética, no es posible comprender totalmente las disposiciones que orientan las elecciones entre los bienes de la cultura legítima si no es a condición de reinsertarlos en la unidad del sistema de disposiciones, de hacer entrar la “cultura”, en el sentido restringido y normativo del uso ordinario, en la “cultura” en el

sentido amplio de la etnología, y de relacionar el gusto elaborado por los objetos más depurados con el gusto elemental de los sabores alimenticios (...). El consumo de los bienes culturales más legítimos es un caso particular de la competencia con respecto a bienes y prácticas singulares, cuya particularidad obedece más, sin duda, a la lógica de la oferta o, si se prefiere, a la forma específica que adopta la competencia entre productores, que a la lógica de la demanda y de los gustos o, si se quiere, a la lógica de la competencia entre los consumidores. Conseguir los medios necesarios para examinar la relación entre las disposiciones que comúnmente se tratan como estéticas y el sistema de disposiciones que constituyen el *habitus*. (...) recordar que el consumo de bienes sin duda supone siempre, en grados distintos según los bienes y según los consumidores, un trabajo de apropiación; o, con más exactitud, que el consumidor contribuye a producir el producto que consume precio de un trabajo de localización y desciframiento (...) Los objetos, aunque de productos industriales se trate, no son objetivos en el sentido que de ordinario se da a esta palabra, es decir, no son independientes de los intereses y de los gustos de quienes los aprehenden (...) Lo que la ciencia debe demostrar es esa objetividad que se establece en la relación entre un objeto definido en las posibilidades imposibilidades que ofrece y que no se ponen de manifiesto más que en el universo de los usos sociales (entre los cuales se encuentra, si se trata de un objeto técnico el uso en vista o con arreglo al cual el productor lo ha concebido), y las disposiciones de un agente o de una clase de agentes, es decir, los esquemas de percepción, de apreciación y de acción que constituirán su utilidad objetiva en un uso práctico (...) Basta, en efecto, percibir la necesidad de inscribir en la definición completa del producto las experiencias diferenciales que de ellos hacen los consumidores con arreglo a las disposiciones debidas a su posición en el espacio económico (...) el *habitus* permite establecer una relación inteligible y necesaria entre unas prácticas y una situación de las que el propio *habitus* produce el sentido con arreglo a categorías de percepción y apreciación producidas a su vez por una condición objetivamente perceptible. (2002, p. 97)

Para proponer un diseño acorde a las necesidades “sentidas” de la comunidad a la que refiere su producto o resultado, esto es a las reales necesidades a satisfacer por los grupos o estratos sociales, reconociendo que cada cual tiene su *habitus* (formas de actuar, ideas y sentimientos) dentro del espacio social, como espacio de juego, en donde cada uno de los agentes participa, según los capitales que se posean, parafraseando también a Bourdieu.

Por ello, la Sociología que se imparte en la Carrera de Diseño Industrial y Gráfico en la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad Nacional de San Juan, propone a sus alumnos alcanzar una relativa autonomía de pensamiento y acción, a través de la preparación de esquemas analíticos que se articulan luego en un trabajo final, como los distintos momentos de un trabajo de investigación científico, utilizando para ello las recomendaciones de

Sabino, Carlos (1992, p. 15) que dice que se considera: “El conocimiento como problema y el conocimiento como proceso, a través de momentos en el tiempo”

El Diseño Industrial y el Diseño Gráfico reciben desde la Sociología un aporte teórico-metodológico, con el cual se pretende abordar la complejidad de la vida social. Conocer el funcionamiento de los diferentes campos que constituyen el espacio social en construcción constante, para acercarse a ellos con sus productos y desarrollos, con sus hábitos y capitales como recursos de apropiación de la creatividad y la innovación, sin descuidar cuestiones tan actuales como lo son, entre otras, las necesidades de los grupos sociales según estratificación social, la biodiversidad, el cuidado del ambiente, la utilidad y perdurabilidad de los objetos diseñados, la cuestión de género y el trabajo de las mujeres en las profesiones como Diseño Industrial y Gráfico, dentro de un mundo y en un tiempo posmoderno que para Edgar Morin es complejo, tal cual dice cuando afirma que:

Finalmente, se hizo evidente que la vida no es una sustancia, sino un fenómeno de auto-eco-organización extraordinariamente complejo que produce la autonomía. Desde entonces es evidente que los fenómenos antropológicos, no podrían obedecer a principios de inteligibilidad menos complejos que aquellos requeridos para los fenómenos naturales. Nos hizo falta afrontar la complejidad antropo-social en vez de disolverla u ocultarla. La dificultad del pensamiento complejo es que debe afrontar lo entramado (el juego infinito de ínter-retroacciones), la solidaridad de los fenómenos entre sí, la bruma, la incertidumbre, la contradicción. Pero nosotros podemos elaborar algunos de los útiles conceptuales, algunos de los principios, para esa aventura, y podemos entrever el aspecto del nuevo paradigma de complejidad que debiera emerger. (1990, p. 33)

## Conclusiones

Para concluir, debe tenerse en cuenta que cada una de las cuatro unidades-ejes que conforman la materia corresponden con sus contenidos a contribuir con cada momento de investigación científica hasta llegar a un resultado-producto, la justificación sociocultural de la elaboración de un producto que, además de cumplir los requisitos propios de diseño, no puede perder de vista lo que Baumant considera:

La sociedad actual no tiene “barreras” que canalicen su cauce y por ende fluye libremente. En ella nada se mantiene firme y todo adquiere formas inestables, haciendo una analogía con los líquidos. El hombre ya no acepta moldes, sino que genera el suyo propio, el cual está dispuesto a cambiar infinidad de veces y donde su capacidad de acción ahora es infinita. (2004, p. 19)

En la cátedra, los alumnos no dejan de contemplar nociones para el diseño propuestas por Manzini (1990, p.

3), tales como: “Innovación social como camino hacia un nuevo modelo de vida, desarrollando soluciones y planteamientos de escenarios a través del eco diseño (...) a través de la estrategia (...) y nuevos comportamientos de consumo (...)”. Otro concepto importante es el de sustentabilidad, que lo define como:

Los límites del medio físico y semiótico y la complejidad de los sistemas. Como capacidad de permanecer, de mantenerse activo en el transcurso del tiempo. El desarrollo sostenible que permite cubrir las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de generaciones futuras de cubrir sus necesidades (...) Las estrategias para lograr mediadores entre la oferta y la demanda se definen en dos líneas fundamentales: las que llevan a la producción de productos flexibles y las que ponen en marcha procesos flexibles. El concepto de producto flexible, implicara que el producto se adapte a diferentes tipos de usos, o destinado a diferentes usuarios para lo cual pueda ofrecer significados diferentes. En cuanto a procesos flexibles, se refiere a que permitan soluciones técnicas, con rápidos cambios en los productos.

Con la bibliografía mencionada en el presente trabajo, se tiende a que los alumnos tengan una referencia general a los autores que, desde la sociología, el diseño, la teoría y la metodología, les aporten modelos de referencia respecto a la posmodernidad, y cómo manejarse como futuros profesionales en ella, que fluye a un ritmo acelerado y globalizado, que tiende más a la información que al conocimiento genuino de procesos y soluciones. Se intenta que cada alumno busque y encuentre una identidad que los caracterice en la realización de sus productos para usuarios necesitados, por diversas causas, de esos elementos que se ofrecen, sin estar deslocalizados o a destiempo de la demanda que se les impone. Se propone el concepto aportado por Ezio Manzini, de innovación social, “trabajando activamente sobre los comportamientos de consumo (...) que permitan un estado de bienestar sostenible (...). En la competencia industrial, sobrevivirá lo que sea más capaz de adoptar nuevas condiciones productivas y ambientales, proponiendo soluciones de calidad”, frente a la incertidumbre del futuro de la humanidad y del planeta.

Es por todo lo expuesto que los alumnos de la Cátedra de Sociología de las Carreras de Diseño Industrial y Gráfico tienen en su currícula un modelo pedagógico-didáctico que se basa en entender que el proceso de adquisición del conocimiento sociológico va de lo simple a lo complejo. La metodología de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo a los objetivos planteados desde la asignatura, consiste fundamentalmente en el desarrollo de clases teóricas-expositivas y de clases prácticas, basadas en la aplicación de técnicas de comprensión de textos y de técnicas de análisis y síntesis, iniciando al alumno en la elaboración de proyectos de investigación con fundamentación científica.

Asimismo, se tiene en cuenta la posibilidad de trabajar los contenidos y prácticos de la Cátedra, integrándolos con los de otras cátedras de la carrera de Diseño Industrial y

Gráfico, especialmente con los del Área de Ciencias Sociales y Empresariales, enriqueciendo de este modo los resultados alcanzados a través de nuevos conocimientos y sus posibilidades combinatorias.

Ela permite reconhecer a influência das escolas contemporâneas e as dimensões ocultas do senso comum dentro de um determinado contexto.

**Palavras chave:** ensino - sociologia - desenho industrial.

#### Referencias bibliográficas

- Aguilera, O.; García R. C. T. y Pargas, L. (1991). *Contexto histórico en el que surge la Sociología como ciencia*. Recuperado de: [www.saber.ula.ve/handle/123456789/35115](http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/35115)
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires, Argentina, Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P. y Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina, 18ª Reimpresión. Amorrortu editores
- Bourdieu, P. (2002). *La Distinción-Criterios y bases sociales del gusto*. Distrito Federal, México, Taurus Editores.
- Cano Ramírez, A. (2005). *Animación Social y de Grupo*. Recuperado de: [https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/.../tema\\_3\\_los\\_grupos\\_200506.pdf](https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/38/.../tema_3_los_grupos_200506.pdf)
- Cathalifaud, M. A. (1998). Epistemología Aplicada: Constructivismo Sistémico, *Revista Chilena de Temas Sociológicos*, 6/7
- Durkheim, E. (1997). *Las Reglas del Método Sociológico*. 6ª Edición. Madrid. España. Ediciones AKAL S. A.
- Manzini, E. (1990): Entrevista en la Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://www.changedesign.org/Resources/Manzini/ManziniMenuMain.html>
- Weber, M. (2014). *Economía y Sociedad*. Primera Edición Electrónica. Distrito Federal, México, Editorial Fondo de Cultura Económica.

(\*) **Graciela Beatriz de Cara**. Licenciada en Sociología, Profesora de Sociología. Investigadora del proyecto: "Condiciones de Género y Tenencia de la Tierra en la Agricultura Familiar del Departamento 25 de Mayo, en San Juan; en el marco de las transformaciones de la estructura agraria", 2018-19 ISSE. Miembro del Consejo Directivo; de la Comisión Asesora de Investigación, de la Comisión del Curso de Ingreso -FACSO-UNS. **Celina Gabriela Bustos Balmaceda**. Diseñadora Gráfica - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD), Universidad de San Juan (UNSJ). Doctoranda en Ciencias Sociales. Facultad de Ciencias Sociales, IISE, UNSJ. Maestrando en Diseño de Emprendimientos estratégicos sostenibles (FAUD-UNSJ). Diplomada en Diseño Socialmente Responsable e Innovador, FAUD-UNSJ. Becaria Doctoral CONICET / Instituto Regional de Planeamiento y Hábitat. Profesora Adscripta en la Asignatura: Sociología Área Ciencias Sociales y Empresariales, Carrera de Diseño Industrial y Gráfico (FAUD-UNSJ, 2018, 2019). **María Alejandra Ramos Marrero**. Diseñadora Industrial, FAUD-UNSJ. Posgrado en Tecnología de envases y embalajes para alimentos y medicamentos. Titular de taller 3l, carrera de Diseño Industrial, FAUD-UNSJ. Jefa de Trabajos Prácticos (JTP) en la materia de Sociología Aplicada al Diseño de Diseño Industrial y Gráfico, FAUD. Proyecto de Investigación, de la FFHyA-UNSJ "Criterios para medir la Competitividad de destinos Turísticos en la Provincia de San Juan". Publicaciones: "Pautas para el diseño y la construcción de equipamiento de edificios escolares de San Juan. Código del Proyecto: 21/A 119". **Olivia Albarracín**. Lic. En Sociología, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza. Miembro de la Comisión Tutorías en la FAUD-UNSJ (2019). JTP en la Cátedra de Sociología Aplicada al Diseño (Diseño Industrial, FAUD- UNSJ, 2017-2019). Responsable de área Capital Humano y Desarrollo Organizacional en Min. De Salud Pública, Gob. De San Juan (2016-2019). Responsable del Comité de Mejora Continua (Min. De Salud Pública , 2017-2019).

**Abstract:** Sociology makes contributions to disciplines referred to man; it contributes to Industrial and Graphic Design with specific considerations such as: categories and logics of thought that approach the dynamic reality with a reflexive and critical sense, of social groups with different needs and lifestyles within the whole in general.

It allows recognizing the influence of contemporary schools and the hidden dimensions of common sense within a given context.

**Keywords:** teaching - sociology - industrial design.

**Resumo:** A sociologia faz contribuições a disciplinas referentes ao homem; contribui para o Desenho Industrial e Gráfico com considerações específicas tais como: categorias e lógicas de pensamento que abordam a realidade dinâmica com um sentido reflexivo e crítico, de grupos sociais com diferentes necessidades e estilos de vida dentro do todo em geral.