

La investigación como eje transversal para la enseñanza en Diseño

Fecha de recepción: junio 2021
 Fecha de aceptación: agosto 2021
 Versión final: octubre 2021

Alejandra Guardia Manzur (*)

Resumen: El siguiente ensayo analiza ¿cuáles son los aportes de la inclusión de la investigación como eje transversal en la enseñanza del Diseño? Ya que en las disciplinas relacionadas con esta área, se pone en foco el aprendizaje con una mirada proyectual, que en relación con la adquisición de conocimientos técnicos y prácticos de las herramientas propias del desarrollo del proceso creativo, convergen en una profesión que apunta al hacer.

Pero lo que resulta indispensable en este ámbito, conjugar la enseñanza proyectual con herramientas que, además de establecer un marco teórico para la puesta en práctica de los conocimientos, genere en los estudiantes un pensamiento crítico sobre esa praxis.

Palabras clave: Enseñanza – investigación - aprendizaje significativo - diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 54]

En las disciplinas relacionadas con el diseño, se pone en foco el aprendizaje con una mirada proyectual, que en relación con la adquisición de conocimientos técnicos y prácticos de las herramientas propias del desarrollo del proceso creativo, convergen en una profesión que apunta al hacer.

Sin embargo, resulta indispensable en este ámbito, conjugar la enseñanza proyectual con herramientas que, además de establecer un marco teórico para la puesta en práctica de los conocimientos, genere en los estudiantes un pensamiento crítico sobre esa praxis.

De tal modo, resulta importante plantearse como pregunta problema, ¿cuáles son los aportes de la inclusión de la investigación como eje transversal en la enseñanza del Diseño?

Con este propósito, se aborda la investigación como estrategia didáctica desde una perspectiva de la enseñanza como descubrimiento, que se establece como un aprendizaje autoconstructivo del estudiante (Astolfi, 1997). Este modelo, trata el aprendizaje en base a problemas, ya que, mientras el estudiante se encuentra inmerso en el descubrimiento, se enfrenta a problemas reales e intrínsecos de su contexto. El objetivo del aprendizaje basado en problemas, además de la apropiación de conocimientos, “es el desarrollo de las habilidades del pensamiento, la activación de los procesos cognitivos en el estudiante y ante todo la transferencia de metodologías de acción intelectual” (Restrepo Gómez, 2009, p.11).

Desde esta perspectiva, se establece una dimensión ineludible en el proceso: el rol activo y protagónico del estudiante.

Dichas dimensiones, se enmarcan en un aprendizaje constructivo que se enfoca en el aprender a aprender (Bruner, 1973), es decir, el saber surge de la puesta en práctica del conocimiento y viceversa, el conocimiento nace y se enriquece dentro de la práctica.

En este sentido, la investigación como herramienta didáctica es pensada como el eje transversal para la enseñanza de la disciplina, en tanto por un lado, insta el cuestionamiento teórico y práctico del quehacer del diseñador, y por otro lado, proporciona herramientas aplicables dentro del propio proceso de diseño. Es de-

cir, se plantea la importancia de incluir la investigación en la enseñanza del diseño para lograr un aprendizaje emancipador, dándole al estudiante “la posibilidad de recrear, de resignificar lo que le es transmitido, que lo coloque no en situación de sujeto de posesión/reproducción, sino de sujeto en búsqueda de posibles recorridos, nuevos atajos más allá de cualquier camino preestablecido” (Edelstein, 2009, p.50).

Desarrollo

La investigación forma parte de un proceso de enseñanza caracterizado como:

...modelo de “descubrimiento”, [que] presenta el aprendizaje como un proceso “natural”. (...) en este caso, el aprendizaje resultaría de un proceso único de autoestructuración en el que cuenta, en primer lugar la actividad intelectual del alumno enfrentado a la situación y a los temas” (Astolfi, 1997, p.132, las cursivas del autor).

Dentro de esta perspectiva, se pone en foco al estudiante como principal actor constructor de su propio aprendizaje, a partir del análisis crítico del contexto que lo rodea. Se trata de un aprendizaje basado en problemas que tiene como objetivo “el desarrollo de las habilidades del pensamiento, la activación de los procesos cognitivos en el estudiante y ante todo la transferencia de metodologías de acción intelectual” (Restrepo Gómez, 2009, p.11).

Según Bruner (1973), este tipo de aprendizaje constructivo se basa en aprender a aprender para la resolución de problemas reales. Es decir, se establece como una estrategia que permite deconstruir y resignificar presupuestos teóricos en su aplicación a un contexto determinado.

En este sentido, la investigación en Diseño, supone establecer un cuestionamiento teórico-práctico sobre problemas concernientes al quehacer de la profesión y en su relación con el contexto en el cual se aplica.

Este tipo de perspectiva, permite en enseñanza dentro del ámbito del Diseño, como plantea Edelstein (2014),

“una relación diferente con el conocimiento” como eje que conduce a un “aprendizaje emancipador” (p.22). Este tipo de aprendizaje, supone reconocer las diferencias y la diversidad como parte importante para la construcción de conocimientos, es decir, se establece una mirada del aula como un espacio heterogéneo (Anijovich, 2014). Esta mirada del proceso de enseñanza-aprendizaje,

... otorga a quien enseña una dimensión diferente, ya que deja de ser actor que se mueve en escenarios prefigurados para constituirse como sujeto creador; sujeto que imagina, produce diseños alternativos que en lo esencial den lugar a la reconstrucción del objeto de enseñanza por parte del sujeto que aprende. Diseños que le otorguen la posibilidad de recrear, de resignificar lo que le es transmitido; que no lo coloquen en situación de sujeto de posesión reproducción, sino de sujeto en búsqueda de posibles recorridos, de nuevos atajos más allá de cualquier camino pre-establecido (Edelstein, 2014, p.22).

En definitiva, la investigación no sólo permite un aprendizaje emancipador por parte del estudiante, sino que establece una nueva mirada docente que afronta el conocimiento con una perspectiva creadora.

Por otro lado, la inclusión de la investigación permite una alfabetización académica que, en términos de Carlino (2005), implica por un lado, una apertura hacia la diversidad cultural de los estudiantes dentro de la cultura propia de la disciplina, y por otro lado, establece la importancia del saber leer y escribir en tanto “forman parte del quehacer profesional/académico de los graduados que esperamos formar y porque elaborar y comprender escritos son los medios ineludibles para aprender los contenidos conceptuales de las disciplinas que estos graduados también deben conocer” (Carlino, 2005, p. 15-16).

Por lo tanto, se plantea la inclusión de la investigación como eje transversal para la enseñanza del Diseño como una estrategia didáctica que facilita y logra un aprendizaje emancipador, gracias a su aporte a una enseñanza constructiva y significativa.

Incluir la investigación como parte de las estrategias didácticas de la enseñanza del Diseño, permite al estudiante aprehender para resignificar el conocimiento logrando un pensamiento crítico que logra repensar la disciplina y plantear nuevas perspectivas epistemológicas.

A través del aprendizaje constructivo, el estudiante adquiere las herramientas y metodologías de investigación como parte del proceso de diseño y la traducción teórica. En este sentido, aplicar la investigación como eje transversal dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje no solamente logra construir profesionales del Diseño, sino también investigadores que aportan al crecimiento teórico-práctico de la disciplina.

Finalmente, uno de los aportes más significativos de la investigación, radica en generar un aprendizaje emancipador en tanto el estudiante se apropia del conocimiento para resignificarlo y aplicarlo de acuerdo a su contexto.

Bibliografía

- Anijovich, R (2014). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Astolfi, J.P. (1997). *Aprender en la escuela*. Santiago: Dolmen Estudio.
- Bruner, J. (1973). *The Relevance of Education*, New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Edelstein, G. (2009). Didáctica y Orientaciones Prácticas. ¿Una Obstinación o un Desafío? Aportes al Debate. *Itinerarios Educativos*, 1(3), 38-59. <https://doi.org/10.14409/ie.v1i3.3913>
- Edelstein, G. (2014). Una interpelación necesaria: Enseñanza y condiciones del trabajo docente en la universidad. *Política universitaria. Año 1*. (1). Pp. 20-25. Buenos Aires: IEC-CONADU
- Restrepo Gómez, B. (2009). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y Educadores*, 8, pp.9-19. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/562/654>

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Karina Agadia en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The following essay analyzes what are the contributions of the inclusion of research as a transversal axis in the teaching of Design? Since in the disciplines related to this area, learning with a project perspective is focused, which in relation to the acquisition of technical and practical knowledge of the tools of the development of the creative process, converge in a profession that aims to do.

But what is essential in this area is to combine project teaching with tools that, in addition to establishing a theoretical framework for putting knowledge into practice, generate critical thinking about this practice in students.

Keywords: Teaching - research - meaningful learning - design

Resumo: O ensaio a seguir analisa quais são as contribuições da inclusão da pesquisa como eixo transversal no ensino de Design? Já nas disciplinas relacionadas a esta área, está focado o aprendizado com perspectiva projetual, que em relação à aquisição de conhecimentos técnicos e práticos das ferramentas do desenvolvimento do processo criativo, convergem em uma profissão que visa fazer.

Mas o essencial nessa área é combinar o ensino de projetos com ferramentas que, além de estabelecerem um referencial teórico para colocar o conhecimento em prática, gerem nos alunos um pensamento crítico sobre essa prática.

Palavras chave: Ensino - pesquisa - aprendizagem significativa - design

(*) **Alejandra Guardia Manzur:** Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social (Universidad Católica Boliviana San Pablo). Máster en Gestión de Diseño (Universidad de Palermo)