

## ¿Necesitamos la teoría? La problemática de la enseñanza y la práctica del diseño en el taller

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Paula Celina Ramos (\*)

**Resumen:** A lo largo del siglo XX, las discusiones sobre la definición del diseño mostraron una división entre los que entendían a la disciplina desde la metodología científicista y aquellos que la plantean desde la forma y el estilo. El fin de la Modernidad sentó las bases de la unión del diseño y la ciencia, a través de un rigor metodológico que conducía a resultados eficaces. Pero, ¿en qué lugar quedaba la creatividad? Esta fe positivista fue cuestionada en la Posmodernidad y trajo aparejada un trabajo más intuitivo y experimental, donde el concepto de belleza, decoración y estilo tuvo preponderancia. Esta discusión entre metodología y experimentación podría vincularse con algunas problemáticas relacionadas con la teoría dentro de la enseñanza del diseño en los talleres. En muchos casos, el hacer proyectual se encuentra disociado del componente teórico, lo cual impide un debate que enriquezca los proyectos de los alumnos.

Por lo cual, este trabajo pretende indagar sobre la raíz de esta división en el aula desde la visión histórica del diseño gráfico de Pelta (2004). Además, se desarrollará la propuesta de enseñanza del diseño en la educación general como una “tercera cultura” de Cross (1982), para comprender el valor de las metodologías y prácticas del diseño que pueden servir de reflexión en la enseñanza superior, relacionado con la definición de aula taller de Ander-Egg (1991). Se tomarán algunos de los conceptos de Camilloni (1997) sobre los obstáculos epistemológicos en la enseñanza y se reflexionará sobre la lectura y escritura en el aula (Carlino, 2005) para trabajar las problemáticas y oportunidades del aprendizaje en el taller de diseño.

**Palabras clave:** Diseño - aula taller – práctica – teoría - enseñanza superior

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 158]

El hacer del diseñador tiene un componente mayoritariamente práctico tanto en su aprendizaje como en el ejercicio profesional. Pero, para poder llevar adelante un proyecto y dar respuesta a un problema, es necesario tener en cuenta un marco teórico que respalde esa solución. A menudo en los talleres de diseño en la enseñanza superior, la parte práctica de la clase ocupa un lugar predominante y la teoría se enseña como un contenido optativo y de lectura individual o a través de clases teóricas impartidas por algún docente especialista en el tema. Estos temas teóricos quedan disociados de los proyectos de los alumnos, ya que no existe una discusión rica de los textos, ni estrategias de enseñanza por parte del docente que permita incorporarlos al diseño. La división entre teoría y práctica en el taller podría asociarse con una cuestión histórica que dividió a los estudiosos del diseño entre los que entendían a la disciplina desde la metodología científicista, de aquellos que pensaban al diseño desde la forma y el estilo.

Para Pelta (2004), hasta la década de 1950, la idea del diseño estaba más relacionada con la ciencia que con el arte. El último proyecto moderno, la escuela de la Ulm, desarrolló una labor teórica importante, ya que entendía al diseño gráfico e industrial “...como un proceso racional articulado por una serie de fases ordenadas en secuencia continua que iban desde la recogida de datos hasta la presentación final del proyecto” (p. 32). Esta “ciencia del diseño” permitió acreditar la labor del diseñador como un proceso complejo, aunque no tenía en cuenta el factor humano y creativo del hacer proyectual. La fe positivista reducía, en algún punto, al diseño a una fórmula lógica. Para la autora, este rigor metodo-

lógico dejaba de lado varias cuestiones importantes a la hora de diseñar como la intuición, el valor estético y la experimentación. A pesar de la seguridad que proporcionaba esta propuesta, no aportaba una solución cultural y simbólica adecuada (p.33). Ante esto, un sector del diseño comenzó a rebelarse a este dogmatismo, ya que consideraban que existían distintas metodologías para conducir a diferentes resultados válidos. La Posmodernidad del diseño se caracterizó por un fuerte componente intuitivo y experimental, cuyo valor estaba centrado en la belleza y, en muchos casos, dejaban de lado el soporte teórico. Sin embargo, hubo grupos que exploraron alternativas, dando lugar a la superposición de códigos para responder a un cambio en el proceso perceptivo-significativo (p. 40)

Esta crisis en la ideología del diseño pone de relieve algunos conceptos que siguen dando vuelta hoy en día en los talleres de enseñanza superior. Pero también es interesante destacar que puede existir un consenso entre estas dos posturas, ya que el diseño se nutre de una metodología y posee un capital teórico rico que permiten el desarrollo de un proyecto y la resolución de problemas. En este sentido, Cross (1982) propone la enseñanza del diseño en la educación general como una “tercera cultura”, además de las ciencias y las humanidades. Para el autor existen “*designerly ways of knowing*” [formas de conocer/aprender/saber del diseño] que son diferentes a las formas de conocer de las otras dos culturas y, por esta razón, aportarían al aprendizaje de los alumnos en la etapa escolar. Esto se debe a que el fenómeno de estudio del diseño es el mundo humano material y que su métodos se basan en modelar, estructurar y sintetizar

(p. 221). Por otro lado, esta forma de conocer el mundo posee algunos aspectos que pueden servir para entender que diferencia al diseño de otras culturas: la manera de resolver problemas está basada en la solución; su pensamiento es constructivo, se utilizan “códigos” para traducir requerimientos abstractos en objetos concretos; entre otras cosas (p.226). Por lo cual, estas características permitirían justificar la enseñanza del diseño en las escuelas ya que los alumnos pueden desarrollar las habilidades para resolver problemas del mundo real, fomentar capacidades de pensamiento y comunicación no verbales y desarrollar aptitudes de conocimiento concreto/icónico (p.226).

Como se puede ver en el planteo de Cross, el modo de pensar del diseño tiene componentes tanto teóricos como prácticos que posibilitan aproximarse a un problema y buscar una solución efectiva que no es única. Y, es por esto, que la metodología de enseñanza de las clases de diseño se hace en formato taller, con un alumno activo que produce y reflexiona sobre los proyectos. Ander-Egg (1991) plantea que en un taller la práctica estimula a la reflexión teórica, a partir de la elaboración y la transformación de algo. Es interesante como el autor no disocia la teoría de la práctica, ya que explicita que los conocimientos teóricos se adquieren a través un método que permite apropiarse del saber y, pone al alumno en un rol activo centrado en la búsqueda de respuestas que problematizan y no sean certezas absolutas (pp. 12-14). Pero el docente también se expone frente a ciertos obstáculos que imposibilitan la construcción del conocimiento. Camilloni (1997) desarrolla la tesis de Bachelard acerca del conocimiento como producto de la actividad de un sujeto y no como una reproducción de datos (p.10). Para poder aprender un conocimiento es necesario identificar una serie de problemas que surgen en la enseñanza tanto por parte del alumno como del docente. Por un lado, es necesario romper con el sentido común, ya que no recae en un saber científico sino que es una mera opinión o experiencia del que aprende. Para ello, es necesario cuestionar los modelos mentales que los alumnos traen a partir de lo vivido. Para poder trabajar este tipo de problemas en el taller es necesario buscar alguna vinculación entre la vida cotidiana del alumno y su experiencia y el conocimiento teórico, a través de desentrañar ese pensamiento común y generar nuevos modelos mentales. Ander-Egg (p. 17) propone que la pedagogía del taller debe romper con estas dicotomías entre teoría y práctica/educación y vida. Es por esto que entiende que el aula taller se conjugan tres instancias: la docencia, la investigación y la práctica. Estos ámbitos permiten la participación activa de docentes y alumnos en colaboración, con una reflexión teórica en el hacer y actividades en la realización y diseño del proyecto (p.19). Al igual que Cross definió al modo de conocer del diseño, Ander-Egg caracteriza al taller como un lugar donde las actividades deben basarse en la solución de problemas reales propios de la disciplina. Y, así, permitir al estudiante crear un corpus teórico en el hacer, además de entender que el proyecto tiene un marco teórico ya elaborado previamente.

Entonces, ¿de qué manera se puede fomentar tanto la investigación como la producción teórica dentro del taller?

A menudo, la teoría se asimila a partir de una lectura individual que luego es evaluada a través de un examen. Esto no significa que el alumno haya generado conocimiento, porque la obligatoriedad de una instancia evaluativa no forma el pensamiento crítico. Por un lado, el docente debe asumir un rol activo en la enseñanza de la lectura y la escritura, ya que para Carlino (2005, p. 25) es necesario que el alumno se apropie de las ideas y las reelabore a través del análisis y la escritura de textos. Pero, en el caso del taller, los ensayos no son la única posibilidad de producción de texto. Caram (2020) propone que en los talleres se puede incorporar la escritura en los proyectos mediante “...la bitácora, la guía de procedimientos, el informe, la memoria conceptual y la reflexión disciplinar basada en una pregunta problema y una postura del autor, entre otros.” Por otro lado, Carlino enfatiza en que los alumnos deben adueñarse de los contenidos reelaborándolos una y otra vez y, además, hacer un trabajo doble que consiste en “...apropiarse de su sistema conceptual-metodológico y también de sus prácticas discursivas características” (p. 25).

En conclusión, se puede establecer que existe una relación entre la disociación de la teoría y la práctica en la enseñanza del diseño en los talleres y la discusión histórica sobre la ideología del diseño y su hacer. Si bien durante la Modernidad, el discurso metodológico dio seguridad en la producción de soluciones, también es cierto que en los procesos de diseño se juegan factores más amplios como la creatividad, la belleza y la experimentación que no pueden ser olvidados. Es por esto que el diseño puede ser entendido como una disciplina que analiza, proyecta y estructura ideas a partir de definir una problemática y su resolución debe basarse en soluciones variadas. Dentro de los talleres de diseño, es necesario entender que teoría y práctica van de la mano, alimentándose mutuamente en la realización de un proyecto. La experimentación genera contenido teórico. Pero, para esto, es necesaria la participación activa del docente fomentando el trabajo colaborativo, la investigación y el debate.

### Bibliografía

- Ander-Egg, E. (1991). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Bachelard
- Camilloni, A. (1997). *Los obstáculos epistemológicos de la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Caram, C. (2020). Recuperado el 26/11/2020 en <https://gestioneducativa.ar/gestion/la-planificacion-articulada-a-traves-del-proyecto/>
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design studies*. Vol. 3. pp. 221-227.
- Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)*. Barcelona: Paidós.

**Nota:** Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** Throughout the 20th century, discussions about the definition of design showed a division between those who understood the discipline from the scientific methodology and those who raised it from the form and style. The end of Modernity laid the foundations for the union of design and science, through a methodological rigor that led to effective results. But where was creativity left? This positivist faith was questioned in Post-modernity and brought about a more intuitive and experimental work, where the concept of beauty, decoration and style had preponderance. This discussion between methodology and experimentation could be linked to some problems related to theory within the teaching of design in workshops. In many cases, project making is dissociated from the theoretical component, which prevents a debate that enriches the students' projects. Therefore, this work aims to investigate the root of this division in the classroom from the historical vision of graphic design by Pelta (2004). In addition, the proposal of teaching design in general education as a "third culture" by Cross (1982) will be developed, to understand the value of design methodologies and practices that can serve as reflection in higher education, related to the definition of workshop classroom by Ander-Egg (1991). Some of the concepts of Camilloni (1997) on epistemological obstacles in teaching will be taken and it will reflect on reading and writing in the classroom (Carlino, 2005) to work on the problems and opportunities of learning in the design workshop.

**Keywords:** Design - classroom workshop - practice - theory - higher education

**Resumo:** Ao longo do século XX, as discussões sobre a definição de design mostraram uma divisão entre quem entendia a disciplina a partir da metodologia científica e quem a levantava a partir da forma e do estilo. O fim da Modernidade lançou as

bases para a união do design e da ciência, através de um rigor metodológico que conduziu a resultados eficazes. Mas, onde foi deixada a criatividade? Essa fé positivista foi questionada na Pós-modernidade e deu origem a um trabalho mais intuitivo e experimental, onde o conceito de beleza, decoração e estilo predominaram. Essa discussão entre metodologia e experimentação pode estar ligada a alguns problemas relacionados à teoria no ensino de design em oficinas. Em muitos casos, a elaboração de projetos está dissociada da componente teórica, o que impede um debate que enriquece os projetos dos alunos. Portanto, este trabalho tem como objetivo investigar a raiz dessa divisão na sala de aula a partir da visão histórica do design gráfico de Pelta (2004). Além disso, será desenvolvida a proposta de ensino do design na educação geral como uma "terceira cultura" por Cross (1982), para compreender o valor das metodologias e práticas de design que podem servir de reflexão no ensino superior, relacionadas à definição de oficina, sala de aula de Ander-Egg (1991). Alguns dos conceitos de Camilloni (1997) sobre obstáculos epistemológicos no ensino serão aproveitados e refletidos sobre a leitura e a escrita em sala de aula (Carlino, 2005) para trabalhar os problemas e oportunidades de aprendizagem no workshop de design.

**Palavras chave:** Design – workshop em sala de aula - prática - teoria - ensino superior

(\*) **Paula Celina Ramos:** Diseñadora Gráfica (Universidad de Buenos Aires). Diplomatura en Estudios Avanzados de Literatura Infantil y Juvenil (UNSAM). Maestría en Teoría del Diseño Comunicacional (FADU, UBA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## El aula taller para materias no proyectuales

Beatriz Tallarico (\*)

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

**Resumen:** La utilización del aula taller como herramienta para el desarrollo cognitivo más allá del tipo de materia con la que se está trabajando sea proyectual o no; las ventajas y desventajas del uso del aula taller en materias no proyectuales para potenciar los conocimientos a través de la tarea conjunta por parte de los estudiantes, donde la sinergia colaborativa genera resultados diferentes comparados con la resolución en forma individual. El aula taller como espacio de trabajo para el desarrollo herramientas de trabajo profesional a futuro. La importancia de la claridad de los objetivos para el desarrollo efectivo del aula taller teniendo en cuenta los distintos tipos de formatos de aula taller existentes.

**Palabras clave:** Currículum - aula taller - trabajo en equipo - democratización del aula – objetivos - proceso de aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 160]

La utilización del aula taller debe estar perfectamente diseñada y establecida en el currículum de la entidad educativa, para la cátedra de la materia que se dicta, esta no una elección al azar, la estrategia a utilizar debe estar debidamente indicada y especificada por la entidad educativa que desea que sea aplicada, que puede ser como metodología de trabajo integral. "La peda-

gogización del saber es un proceso de selección y traducción de los textos culturales. La pedagogización es una traducción selectiva que crea un nuevo mensaje un nuevo objeto político cultural: el mensaje pedagógico o contenido" (Palamidessi. 2006 pag.36), el mensaje pedagógico conjuntamente con el establecimiento de objetivos son fundamentales para llevar adelante las es-