

- Meirieu, P. (2016). *Recuperar la Pedagogía. De lugares comunes a conceptos claves*. Buenos Aires: Paidós.
- Meirieu, P. (2019). ¿Qué Pedagogía para este tiempo? Conferencia ISEP. [Video]. Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. Gobierno de la Provincia de Córdoba. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FRuGKYV2NTY>
- Meirieu, P. (2019). *Encontrar en el aula el placer de aprender juntas/os*. Entrevista ISEP. [Video]. Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. Gobierno de la Pcia. de Córdoba. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=sFBiRe1oY>
- Meirieu, P. (2019). *La opción de educar*. Entrevista Canal Encuentro. [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=UhhKjKYGfhw>
- Meirieu, P. (2013). *La opción de educar y la responsabilidad pedagógica*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la República Argentina

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: During the course of the subject Communication and Multimedia Design in Graphic Design, where the student brings together knowledge from other subjects and focuses them on their own Project, it is worth wondering if the stimulus caused by inspiration with the collaboration of Technology favors greater creative impulses and innovative solutions. Inspiration can transform people. If motivation, interest and curiosity for

the contents of the subject are promoted through Educational Technology, it is possible to build a creative engine that leaves a deep mark on each student. Recognizing the opportunity that it offers, it is possible to create an active learning scenario where the teacher, aware of its complexity, favors the sense of technology giving greater strength to inspiration.

Keywords: Inspiration - motivation - creativity - innovation - autonomy – technology

Resumo: Durante o curso da disciplina Design de Comunicação e Multimídia em Design Gráfico, onde o aluno reúne conhecimentos de outras disciplinas e os focaliza em seu próprio Projeto, vale a pena questionar se o estímulo provocado pela inspiração com a colaboração de Tecnologia favorece maior impulsiona soluções criativas e inovadoras. A inspiração pode transformar as pessoas. Se a motivação, o interesse e a curiosidade pelos conteúdos da disciplina são promovidos por meio da Tecnologia Educacional, é possível construir uma máquina criativa que deixa uma marca profunda em cada aluno. Reconhecendo a oportunidade que ela oferece, é possível criar um cenário ativo de aprendizagem onde o professor, ciente de sua complexidade, privilegia o sentido da tecnologia dando maior força à inspiração.

Palavras-chave: Inspiração - motivação - criatividade - inovação - autonomia - tecnologia

(*) **María Laura Spina:** Diseñadora Gráfica (UBA, 1989). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Visual y el de Comunicación Corporativa y Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

¿Los docentes aprenden de una vez y para siempre en diseño de productos?

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

Lucía Rosario Toderi (*)

Resumen: Se reflexiona sobre los docentes de las materias de diseño de productos de la carrera de diseño industrial, si ellos en sus desarrollos de las clases y de sus materias aprenden de nuevo constantemente, no solo a como dictar su asignatura, sino también sus contenidos, los requerimientos de los alumnos. Haciendo que se enriquezcan como docentes y como profesionales.

Palabras clave: Docente – estudiante – diseño industrial – aprendizaje – enseñanza – cambio tecnológico – clase – proyectual

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 207]

Desarrollo

En el siguiente ensayo se va a reflexionar sobre los docentes universitarios, de la carrera de Diseño Industrial, enfocándose en las materias que componen el plan de estudios que se llaman Diseño de productos. Siendo carrera y asignaturas de carácter proyectual. Las cuales se deben actualizar constantemente para cobrar un interés en los estudiantes y cumpliendo la misión de formar profesionales de excelencia.

Las materias de Diseño de producto, que son cuatro, se desarrollan mediante la modalidad de trabajos prácticos donde los docentes enseñan y acompañan a los alumnos a las ejecuciones personales de los mismos, que van variando en complejidad y profundidad al pasar los cuatrimestres.

Enfocado en el rol docente, que tiene como labor enseñarles a los alumnos las metodologías de diseño y los tópicos que se deben tener en cuenta a la hora de eje-

cutarlos para que puedan ser vendidos en el futuro. Se comienza con el interrogante que se desarrolla en el ensayo, reflexionando si los docentes aprenden una sola vez y para siempre.

El educador no solo está enseñando, sino que también aprende con sus alumnos, con su labor de diseñador y con los cambios y tendencias que lo rodean. La pregunta problema que engloba este interrogante es ¿el docente aprende una sola vez y para siempre?

Como respaldo para responder a esta cuestión, el sustento teórico parte de las educadoras Paula Carlino (2005) y Mariana Maggio (2018).

Primero se debe comprender cómo son estos tipos de materias donde los alumnos desarrollan nuevos productos, el docente, que es profesional de diseño debe estar preparado y actualizado para los cambios constantes que se producen en el mundo, las tendencias de diseño, y también las necesidades e intereses que presentan los estudiantes, llevando al docente a esa situación de inventar la clase en el momento. Para que los alumnos puedan no solo aprender, sino que también presenten sus inquietudes sobre los temas, para que al terminar las asignaturas desarrollen una mirada crítica respecto a la situación actual, para que ejecuten productos de interés.

En cada materia del plan de estudios, se complejiza su desarrollo y es ahí donde el docente debe reformular como aprender y reaprender la lógica y el proceso de diseño a medida que los productos se caracterizan más a la realidad, hasta el punto de que se ejecutan con la realización de un prototipo. Llegando a un nivel de trabajo y prueba de lo que se realiza en el ámbito laboral y cotidiano de un diseñador. “El aprendizaje de una disciplina incluye incorporar conceptos, métodos y formas particulares de leer, escribir y pensar, por medio del desarrollo de capacidades que, en el futuro, posibiliten contribuir a ese campo de estudio a través del propio aporte” (Carlino, 2005). Es una primera etapa donde la materia, el docente, los contenidos y el alumno no aprenden una vez, ni para siempre.

Estas asignaturas y todas las de las carreras que se encuentran vinculadas estrechamente con la tecnología, juegan un papel de cambio constantemente con la incorporación de nuevos materiales, y hasta las cuestiones medioambientales y de sustentabilidad que, son factores que influyen y producen variaciones a la hora de su desarrollo y producción. Porque el producto que se ejecutaba hace veinte años, hoy ya no se podría fabricar, por la evolución y los constantes cambios que se fueron produciendo en el mundo y en las tendencias de diseño.

Continuando con el docente si aprende una vez, la primera y es para siempre en Diseño de productos, pero no es la única vez ni la última en la que se forma, el contenido se debe actualizar para poder ser un buen docente y diseñador, donde el alumno no solo se instruye, sino que también puede ver al docente como un referente no solo de la materia sino de las últimas novedades y tendencias en el ámbito del diseño. En la misma línea, Paula Carlino (2005) explicita que nadie aprende una sola vez y para siempre, tiene que producirse la necesidad de cambios, donde se deben replantear los temas y los contenidos y abordarlos desde otros puntos de vista, como el caso de otras actividades así se proveen oportunidades diferentes.

Este es otro momento donde el docente vuelve a formarse cada vez que los alumnos presentan inquietudes, y hasta cuando le cuentan sobre nuevos materiales, programas o procesos productivos que ellos conocen. Están en constante cambio y evolución. Su papel como profesionales del diseño los ayuda a cuestionarse todas estas situaciones y aprendizajes.

Es ahí donde el docente vuelve a aprender, pone a prueba su estudio previo de sus años de estudiante, pero no el último. Como especifica Carlino (2005), cambian los mecanismos de asimilación y acomodación en donde el conocimiento no se fija al instante, sino que se va aprendiendo por varios intentos, en donde se ponen a prueba diferentes actividades y abordajes para ir adquiriéndolos y haciéndolos parte de la disciplina. Esto se lleva a cabo con las diferentes clases, las necesidades de los alumnos, el paso de los cuatrimestres, sin dejar de lado los cambios y actualizaciones que se producen no solo en el ámbito del diseño, sino también en el ámbito de los estudiantes, que con el pasar de los cuatrimestres, varían las formas de trabajo, las cuestiones sociales y laborales, donde queda en claro los cambios de generaciones, eso también hace a que el docente se deba actualizar y volver a reaprender las cuestiones hasta de cómo dar una clase por las necesidades y argumentos de un determinado grupo de alumnos, y hasta por una pandemia mundial.

Ahí es donde el docente se actualiza constantemente no solo por la clase, sino también por los alumnos, por los contenidos y por él mismo principalmente en su faceta de profesional, para superarse, para variar, para que la clase, los contenidos y los proyectos que se realizan en la asignatura no sean siempre los mismos, y no termine siendo un copiar, pegar cuatrimestre a cuatrimestre. Este copiar y pegar le traería mala fama entre los estudiantes, desprestigiando su asignatura de monótona y no innovadora. Cuestiones que en las materias de Diseño de productos es algo que no podría suceder. Por eso es fundamental que el educador aplique e invente su nuevo contenido como dice Maggio (2018), para que estas materias fueran exitosas, y se puedan articular con el mundo laboral y actual. De esta forma se potenciara el interés y las ganas del aprendizaje de los alumnos. Y se refuerza lo que especifica Carlino (2005): no se aprende ni una vez ni para siempre.

Retomando la invención de la clase, que se entrelaza perfectamente con el aprender constantemente y cambiante del docente, ambas juegan roles de poder muy importantes que deben actualizarse y prepararse para mejorar constantemente como educador y como profesional del diseño de productos. Como especifica Mariana Maggio (2018), inventar la clase es un desafío para el docente, pero es necesario, se debería inventar en todas las clases, sin dejar de lado los contenidos. La invención en clase transmite una clase viva, con un docente atento a las necesidades de los alumnos y de los contenidos de la materia, en este caso diseño de productos. Un educador activo que aprende de nuevo de su clase que ya había planificado con anterioridad, o que dictó en el pasado. Inventar lleva más tiempo que repetir algo que ya se sabe, se produce un cambio en el conocimiento que ya se tiene incorporado. Se elaboran varios cambios, en los contenidos, en los alumnos, en los proyectos que

realicen, en el docente y en su labor como diseñador industrial. Todos ellos podrán o no adquirirlos.

Esto no significa que sea una clase improvisada y sin trabajo previo. Sino que en estas clases la estrategia es desarrollar y especificar el trabajo práctico, enseñar la metodología de diseño a lo largo de la cursada y de los cuatrimestres, donde el docente tiene la labor de reinventarla, sin cambiar en profundidad el esquema de la materia. Por eso debe aprender e investigar de estas nuevas tendencias y cuestiones que albergan al mundo diseño, para que sus alumnos puedan aprender de forma actualizada y ser grandes profesionales al saber que se producen muchos cambios constantemente, y que casi ya es una obligación investigar y conocer nuevas tendencias en el ámbito del Diseño de productos, para enfocarse en las necesidades y cuestiones que presente el mercado. Así se logran productos éxitos y necesarios para el mundo. “Me refiero aquí al conocimiento que, cuando se crea, enriquece, expande o profundiza el campo disciplinar en algún sentido. Es la búsqueda propia de la tarea investigativa” (Maggio, 2018, p. 31). Por las cuestiones explicitadas anteriormente, el docente no puede aprender de una vez y para siempre, y menos las cuatro materias de Diseño de productos, donde los proyectos de productos que se ejecutan son muy diferentes y novedosos con respecto a los cuatrimestres anteriores.

Esa es una de las grandes tareas del docente, donde vuelve a aprender, donde debe trabajar con cada proyecto, aunque sea la misma consigna, donde todos son diferentes, donde se producen diversos prototipos, materiales novedosos, nuevas tendencias, recientes generaciones de estudiantes, inquietudes y problemas varios. Donde él varía y cambia como profesional del diseño. Con todo ellos tiene que aprender a combinar, a armar y re armar su clase, a inventar sus nuevos términos, sus nuevos alumnos y sus tendencias, para que sea un proyecto único, un alumnos único y una clase y un cuatrimestre únicos. Porque él, no solo es docente sino que también es diseñador industrial.

En conclusión el docente no aprende una vez y para siempre, indaga, improvisa, socializa y reaprende de nuevo, su profesión de diseñador industrial también le enseña y le muestra nuevas cuestiones para poder luego

inventar su propia clase. Interviniendo en los contenidos y haciendo que su materia de diseño de productos sea única de las otras tres que componen el plan de estudios de la carrera, y de los otros docentes que lo dictan. Convirtiéndolo en un docente único, que a veces cumple un poco el rol de estudiante que aprende e inventa constantemente, y que se enriquece como profesional del diseño industrial.

Referencias Bibliográficas

- Carlino, P. (2005) *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Maggio, M. (2018) *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: It reflects on the teachers of the subjects of product design of the industrial design career, if they in their development of the classes and their subjects constantly learn again, not only how to dictate their subject, but also its contents, the student requirements. Making them enrich themselves as teachers and professionals.

Keywords: Teacher - student - industrial design - learning - teaching - technological change - class - project

Resumo: Reflete sobre os professores das disciplinas de design de produto da carreira de design industrial, se eles no desenvolvimento das aulas e de suas disciplinas reaprendem constantemente, não só como ditar sua disciplina, mas também seus conteúdos, os requisitos de os estudantes. Fazendo com que se enriqueçam como professores e profissionais.

Palavras chave: Professor - aluno - desenho industrial - aprendizagem - ensino - mudança tecnológica - aula - projeto

(*) **Lucia Rosario Toderi:** Diseñadora Industrial (Universidad de Palermo).