

Relación enseñanza-aprendizaje. Dinámica creativa.

Elsa Pesce

En el campo del diseño, el mundo de los sentidos, especialmente la experiencia visual y táctil, es su fuente y espacio natural de trabajo.

Debe ser asimilada por los estudiantes no sólo como emisores sino también como receptores.

Saber ver y saber hacer

El continuo ejercicio de saber mirar para aprender a ver y el conocimiento experimental de técnicas básicas de producción, causante de ideas para otras nuevas formas experimentales. Iniciando al estudiante en la necesidad de verbalizar y textualizar sus ideas y plasmarlas dentro de sus posibilidades.

Saber que toda idea es realizable, no buscando la perfección, ni la representación exacta, sino dentro de la línea de lo posible e imposible, ordenar los elementos de tal forma que ese punto medio fluctúe hacia la realización.

Aprendizaje, darse cuenta

... de las actividades de aplicación de las nuevas ideas y de la conciencia de disponer de nuevas capacidades.

Orientación:

Analizar ideas y organizar secuencias.

Evaluación. Reflexión del alumno acerca de su proceso de aprendizaje y el trabajo sistemático de procedimientos perceptivos y expresivos.

Relación: Entendiéndolo como dinámica, desde un proceso indagatorio-intuitivo (observación-reflexión / intuir-imaginar-fantasear), desde el saber registrado en nuestra memoria (pasado) hasta el saber no registrado (intuición-futuro) dando lugar a la decisión y realización en el Presente.

Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de la historia de la humanidad.

Asimilar el cambio en la condición del creador como inventor de un lenguaje nuevo en su contexto histórico.

Expresarse con actitud creativa, utilizando códigos y terminologías que enriquezcan sus posibilidades de comunicación. Respetar y apreciar otros modos de expresión superando estereotipos y convencionalismos y elaborar juicios y criterios personales (evaluación).

Aprendizaje. Búsqueda e investigación teórico-práctica de los elementos y significaciones de los lenguajes artísticos (entendiendo como tales el campo de la creación en cualquier nivel, ya sea literario, plástico, música, gráfico, moda, etc.)

En la utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos desde su propia realidad. Donde el aporte verdaderamente creador consiste en la originalidad de su mirada.

Orientación: Conocer y comprender el contexto histórico en la creación de lenguajes nuevos, entendidos como correlatos sociales y personales donde cada nueva imagen es una dimensión simbólica desconocida.

Evaluación: Buscar distintos significados a una realización propia o ajena, e insertarla en otro contexto.

Disfrutar buscando formas de expresión y creación personal. Despertar la curiosidad y el deseo de comprensión.

La creación se realiza a partir de un diálogo interno entre el protagonista y su producción. Esto quiere decir que a través de un saber hacer (transformar la materia) es posible crear un objeto nuevo. Nuevo porque el protagonista propone en ella una combinación que no existiría sin él, esto constituye su estilo, una originalidad que hace la diferencia.

Diseño industrial y tecnología.

Victor Peterle

Sentado frente a una hoja en blanco, desafío si los hay, y pensando de qué forma poder relatar mi primer año de trabajo en esta universidad, se me ocurrió que el mejor modo de hacerlo era a través de la típica conformación de una narración: introducción, nudo y desenlace.

La finalidad es ordenar los pensamientos y las ideas para brindar una visión personal de cómo acercar a los alumnos a una materia tecnológica, que muchas veces puede ser aburrida y monótona.

Introducción

Convocado para formar parte del grupo docente en la carrera de Diseño Industrial, una de las preguntas que me plantearon buscaba saber en que área consideraba que era capaz de desempeñar dicha actividad. Sobre la base de los conocimientos adquiridos en mi etapa de formación y actualmente, en el ámbito profesional, no dudé en contestar que me sentiría cómodo en áreas en las cuales se relacionara al diseño con la tecnología.

Al aceptar el desafío de guiar a los alumnos en la incorporación de conocimientos en cuanto a materiales y procesos productivos utilizados en la industria, realicé una revisión crítica de mi formación en este sentido.

Así es que vinieron a mi mente, distintas etapas de mi vida, que abarcaron mi formación como técnico electromecánico, como diseñador industrial y, además, las circunstancias vividas en lo laboral. Sé que los conceptos que más quedaron arraigados en mí fueron aquellos que pude experimentar en la práctica.

Basándonos en lo antes expuesto y teniendo muy claro que el diseño industrial se vehiculiza en los productos y que por lo tanto, si no hay producción, no podemos hablar de diseño, se decidió trabajar en forma conjunta con el alumno, en la relación enseñanza-aprendizaje, haciendo un fuerte hincapié en la experimentación práctica, por parte del mismo.

Para poder entender la metodología utilizada, cabe aclarar cuál es la finalidad de las materias a las cuales haremos referencia.

En Materiales y Procesos I, se realizó un fuerte hincapié para introducir al alumno en el conocimiento de los procesos de conformación habitualmente utilizados en la industria metalmecánica.

En Materiales y Procesos II, la temática giró en torno a la incorporación de todos aquellos métodos y procesos que se encuentran vinculados al aluminio y al termoformado de plásticos.

Para lograr dichos objetivos, se articularon las materias de forma tal, que se permita al alumno, tener un primer acercamiento con el campo profesional. Para ello se planteó una simulación de estudio de diseño industrial, donde el docente como jefe de proyecto, guía a los estudiantes, hacia la