

El pensamiento proyectual como potenciador del aprendizaje colectivo: intervenciones didácticas en la enseñanza superior

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Rocío Romero Goldar (*)

Resumen: La creatividad en los últimos años ha tomado relevancia en diversos ámbitos. La necesidad de formar profesionales creativos trasciende la formación de los diseñadores. El presente escrito se propone reflexionar sobre las diferentes herramientas pedagógicas que se utilizan en la enseñanza proyectual, y de qué manera estas podrían potenciar el aprendizaje significativo en prácticas educativas que, no necesariamente estén vinculadas a disciplinas proyectuales.

Palabras clave: Didáctica – aprendizaje - pensamiento proyectual - práctica pedagógica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 248]

“La participación es un proceso fundamental no solo para la democracia, sino también para el aprendizaje.”

Susana Bødker et al.

En los últimos años, el diseño como disciplina ha ido cambiando notablemente. Particularmente en el Diseño Industrial, el cambio se ha producido hacia una desmaterialización de los objetos. ¿A qué se refiere este concepto? A que el foco ya no está puesto en el diseño de productos fabricados industrialmente. El campo de aplicación de la disciplina se ha ampliado incursionando, por ejemplo, en el diseño de experiencias, el diseño de servicios e incluso en el diseño de políticas públicas. Esta ampliación disciplinar ha dado lugar a conceptos como *Design thinking* que, entre otras cosas, promueve llevar la metodología del diseño a otros ámbitos de aplicación. Si bien es un término que en los últimos años ha tomado relevancia en el mundo empresarial, esta metodología ha logrado sintetizar diferentes enfoques y metodologías propias del diseño, que se han ido desarrollado a partir de los años 60. Esta síntesis, planteada a modo de contextualización, sirve para evidenciar e incitar a pensar de qué manera se pueden transpolar diferentes herramientas pedagógicas utilizadas en el campo proyectual a la enseñanza y práctica de otras disciplinas. Estos enfoques tienen que ver con lo que se denomina pensamiento sistémico. Este abordaje trabaja articulando varias tipologías de conocimientos y otorga la posibilidad de reestructurar los conocimientos para integrar diferentes variables, así como también incorporar nuevas maneras de definir los problemas. Es decir que, desde esta perspectiva, las disciplinas proyectuales en su proceso, problematizan, interpelan las problemáticas y reformulan la realidad. Ahora bien, ¿de qué manera se puede aplicar este tipo de pensamiento y metodologías en el dictado de clases? En principio, se debería romper con los prejuicios de que las prácticas relativas al aula taller, solo son aplicables en asignaturas o carreras que tienen que ver con disciplinas creativas y proyectuales. Al contrario, las estrategias y actividades utilizadas pueden resultar de gran potencial para motivar, y enriquecer todos los pro-

cesos de enseñanza. Pero ¿cuáles son las principales pautas didácticas que propone el aula taller? En primer lugar, es importante describir cuál es el rol que cumple cada uno de los elementos que forman la triada didáctica: docente, alumno y contenido. En el aula taller, el docente adopta un papel de guía que acompaña el proceso de aprendizaje, aunque también, es quien propone los alcances del proyecto a realizar, los objetivos a cumplir y brinda un soporte teórico sobre el tema. El estudiante toma un rol protagónico, se hace responsable de su propio trabajo y decide cuál es el grado de desarrollo y profundidad que le va asignar a su proyecto. Por último, el contenido, como propone Ariana de Vicenzi, cumple un rol instrumental, en el sentido de que “surge en el marco de los intercambios que se producen en el aula y se justifican en la medida en que contribuyen al desarrollo cognitivo que necesita el alumno para desarrollar su propio aprendizaje” (Vicenzi, 2009, p. 43). En otras palabras, es un medio o una excusa para aprender una forma de llevar adelante su propio proyecto.

Durante los últimos años, el *Design Council*, entidad del Reino Unido cuyo propósito es promocionar el Diseño, ha desarrollado una teoría que une diferentes enfoques y es transversal a todas las disciplinas proyectuales a la que ha denominado “Doble diamante”. (Design Council, 2005). Este modelo, puede funcionar como un disparador para pensar nuevas formas de llevar adelante los trabajos en la clase. Propone cuatro etapas: la primera y la tercera, están enmarcadas dentro de lo que se denomina pensamiento divergente, en el cual se abre el número de posibilidades y se genera un amplio abanico de ideas y posibles soluciones. La segunda y la cuarta etapa, por el contrario, aplican el pensamiento convergente, es decir, que definen, sintetizan y aplican las ideas generadas anteriormente. En primer lugar, la etapa de descubrimiento, donde se produce un entendimiento profundo del problema y se investiga desde diferentes puntos de vista y enfoques con el fin de recopilar ideas. Luego, la etapa de definición, en la cual se hace un análisis y una valoración (en el sentido de qué es lo más relevante para mi proyecto) sobre las ideas encontradas en la etapa anterior. El

objetivo es desarrollar un resumen claro que enmarque el desafío fundamental del proyecto.

La etapa de desarrollo es la tercera, aquí se abre nuevamente el abanico de opciones buscando posibles soluciones o conceptos. En este punto es importante refinar, redefinir o reestructurar el proyecto en el caso que sea necesario.

Y por último, la etapa de entrega, es el final del proyecto. Donde todo el material requerido es producido y entregado con el fin de mostrar los resultados obtenidos.

Lo interesante de este modelo es, por un lado, su adaptabilidad, ya que cada docente puede tomarlo como referencia y transformarlo según sus necesidades. Por otro lado, propone en la etapa de desarrollo la posibilidad de iterar sobre la problemática. Es decir que, al mismo tiempo que se reconoce el problema, se reflexiona sobre él y brinda la posibilidad de encontrar diferentes soluciones. Esto permite conceptualizar el aprendizaje que se está haciendo, y por consiguiente la práctica disciplinar. Parfraseando a Schön, este modelo permite a los estudiantes, enmarcar el proyecto en un proceso en el cual se produce un conocimiento en la acción, y una reflexión en la acción (1998). No solo se aprenden los contenidos a medida que se avanza en el trabajo, sino que también, permite cuestionar y corroborar que las estrategias y soluciones respondan a la problemática planteada.

La enseñanza pensada como proyecto supone un camino, un proceso, por lo que también abre la posibilidad de plantear interrogantes ¿Qué sucede con la incertidumbre que traen implícitamente los procesos? ¿De qué manera se manejará esta incertidumbre tanto en los/as estudiantes como en los/as docentes? ¿Qué posicionamiento se va a tomar en el tratamiento del error? Lejos de dar una respuesta para esto, estas preguntas abren camino a pensar la práctica docente y de qué manera se hará una transposición didáctica pertinente a cada disciplina, según el contenido que se esté enseñando.

A modo de cierre, se puede concluir que el pensamiento proyectual y sistémico, plantea la posibilidad de incorporar la investigación en la clase con el fin de integrar diversas áreas, proponiendo una búsqueda educativa que se construya desde la transdisciplinariedad y la interdisciplinariedad (en este sentido sería interesante plantear, por ejemplo, proyectos intercátedras). La investigación y el desarrollo de la creatividad como estrategias pedagógicas en los procesos formativos en la educación superior, fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas de forma autónoma, que a su vez contribuyen a formar profesionales que en un futuro sean capaces de dar respuestas a los cambios relativos de cada época.

Referencias Bibliográficas

- Camilloni, A. (2007, agosto). *Una buena clase*, (Revista 12(ntes)-N°16).
- Design Council (2005). *The design process. Eleven lessons: managing design in eleven global brands*. Disponible en: www.designcouncil.org.uk
- IDEO (2012). *Design Thinking para educadores*”. Disponible en: <http://designthinkingforeducators.com/>
- Perkins, D.N. (1985). *Conocimiento como diseño*. Colección Psicología volumen 12. Bogotá. Universidad Javeriana.
- Schön, D. (1998). *La formación de profesionales reflexivos*. España: Paidós.
- Vicenzi, A. (2009). *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Revista de Educación y Desarrollo.

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

Abstract: Creativity in recent years has taken relevance in various fields. The need to train creative professionals transcends the training of designers. This paper intends to reflect on the different pedagogical tools used in project teaching, and how they could enhance meaningful learning in educational practices that are not necessarily linked to project disciplines.

Keywords: Didactic - learning - project thinking - pedagogical practice

Resumo: A criatividade nos últimos anos tem tomado relevância em diversos âmbitos. A necessidade de formar profissionais criativos transcende a formação dos designers. O presente escrito propõe-se refletir sobre as diferentes ferramentas pedagógicas que se utilizam no ensino projectual, e de que maneira estas poderiam potenciar a aprendizagem significativa em práticas educativas que, não necessariamente estejam vinculadas a disciplinas projectuais.

Palavras chave: Ensino - aprendizagem - pensamento de projeto - prática pedagógica

⁽¹⁾ **Rocío Romero Goldar.** Diseñadora Industrial (Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.