

# Experiencia didáctica exploratoria de integración disciplinar y proyectual

Adriana POTENZONI | Fernando GIUDICI | Andrés MATTAR

Antonio PÁEZ

Eje temático: Diseños curriculares innovadores

## Marco conceptual

El Modelo Pedagógico-Didáctico desarrollado previamente en un trabajo de investigación, posible de ser aplicado para cualquier asignatura de carreras proyectuales, brinda lineamientos generales, conceptualizaciones teóricas y criterios a tener en cuenta en los momentos claves de la planificación, el diseño curricular de las cátedras e inclusive durante la elaboración de configuraciones didácticas.

Esta propuesta que define pautas conceptuales a suponer en el diseño de un currículum para las asignaturas instrumentales que converjan al proceso proyectual, significa incorporar e integrar los métodos y la didáctica específica de ambas prácticas, es decir, disciplinar y proyectual; reforzando la hipótesis de que el estudiante debe concebir el diseño en forma integrada, sin discernir el instrumento de la actividad proyectual.

Partiendo de estas pautas, se diseñó una práctica didáctica para la asignatura de **Teoría, Historia y Crítica 1 de Diseño Industrial** integrando los dos modelos, es decir el disciplinar y el proyectual; lo que implicó combinar los distintos métodos y técnicas utilizadas, a objetivos comunes. Además, considerando que el proceso de diseño está ligado a las condiciones heurísticas de la creatividad, se intentó estimular al alumno tanto a actitudes divergentes como convergentes durante el desarrollo mismo del acto creativo.

Se propusieron como **objetivos** a tener en cuenta en toda práctica educativa disciplinar-proyectual los siguientes propósitos:

- Estimular la capacidad de **sensibilidad**, ante la presentación de una situación conflictiva o resolución de problema; intentando despertar en el alumno el interés y la curiosidad del momento;

- Estimular la **fluidez** tanto en la aprehensión personal como colectiva, que le permita multiplicar y desarrollar nuevas ideas;
- Propiciar la **flexibilidad** ante las posturas y decisiones individuales y de grupo, ampliando la mirada en diferentes ángulos;
- Desarrollar la **originalidad** frente a los posicionamientos con asociaciones diversas y distantes; y
- Estimular la efectividad en la **elaboración** de sus propuestas completando y complementando las ideas.

Al referirnos específicamente al **contenido**, se partió desde lo disciplinar con la idea de aproximarlo a lo proyectual de una manera práctica y clara para el alumno.

Considerando que el **Modelo Teórico** de la asignatura Teoría, Historia y Crítica 1, plantea la Reconstrucción del Objeto Histórico a partir de la aplicación de un Lente Teórico identificado con el pensamiento de Martín Heidegger: *Pensar, Construir y Comunicar* (adaptado por la cátedra); y por otro lado, teniendo conocimiento que el proceso proyectual se puede identificar metodológicamente como la sucesión de distintas **Fases dentro del Proceso de Diseño**: *Fase 1 – Analítica* (Planteo del Problema, Recopilación de Datos y Ordenamiento); *Fase 2 – Creativa-Ejecutiva* (Ideas Rectoras, Partido, Formalización, Verificación y Crítica); *Fase 3 – Resolución Final-Materialización* (Proyecto y Materialización);<sup>[1]</sup> se propuso indagar las fases proyectuales del diseñador de un producto u objeto de diseño intercalando la aplicación del Lente Teórico implementado por la cátedra. Se toma como referentes del diseño mundial, a productos industriales de diseñadores actuales, con sus herramientas técnicas de diseño y su producción conceptual.

De esta manera, se intenta propiciar la construcción del pensamiento crítico reflexivo, respetando las distintas interpretaciones subjetivas en un marco de explicitaciones y conceptualizaciones siguiendo distintas pautas de abordaje a partir del criterio lógico y del criterio psicológico, descartando el dominio de un contenido objetivo en particular.

El abordaje del contenido desde un **criterio lógico** nos permite aproximarnos al tema desde lo concreto a lo abstracto, que en lo proyectual se traduce desde el objeto al concepto; es decir se presenta una sucesión de imágenes de un producto y su diseñador, lo que induce al alumno a establecer relaciones conceptuales, probables y reales de acuerdo a la percepción misma de la imagen-forma-producto, asociaciones formales y analógicas con otras formas. Así se logra que el

alumno reflexione, exprese y construya sus conocimientos sin la introducción de pre-conceptos. En otra instancia subsiguiente de aproximación, se trabaja con imágenes y texto, verificando los conceptos y asociaciones, desde lo concreto y lo complejo del objeto de estudio.

Por otra parte, el abordaje del contenido desde un **criterio psicológico** se traduce en el planteo del tema desde una visión amplia con interrogantes y cuestionamientos, convergentes, divergentes y contradictorias que permitan al alumno desarrollar instintos afectivos y de significación sobre el producto-diseñador, construido desde su propia perspectiva y expresión gráfica.

Referido específicamente a la **metodología** aplicada, se intentó promover la reflexión en la acción, es decir crear situaciones exploratorias de comprobación y de verificación de hipótesis, estableciendo relaciones analógicas al proceso, pero transgresoras en cuanto a la imagen o expresión, potenciando la acción creativa y heurística en el alumno.

Con respecto a la **evaluación**, es importante destacar que representa un producto que media entre el alumno y el juicio del docente. Será necesario considerar la *validez*, teniendo en cuenta la producción con el desafío; la *confiabilidad*, a través de su cuestionamiento, su sensibilidad; la *objetividad* evaluando las metas obtenidas con los fundamentos expuestos; para dejar en un segundo plano la representatividad que estará condicionada a los ajustes que no afectarán los resultados finales.

### **Desarrollo de la experiencia**

#### **METODOLOGIA**

La investigación cualitativa adoptada como método principal permitió la construcción teórica, el estudio de casos y la experimentación sobre la misma práctica educativa. Se trabajó con un grupo de estudiantes, con seguimiento del equipo de cátedra durante el proceso creativo, indagando en las acciones y las manifestaciones producto de la personalidad creativa de cada alumno. Los registros fueron múltiples, principalmente escritos, y fotográficos alternando la participación de docentes para enriquecer las visiones. El análisis posterior se centró tanto en las producciones como en los procesos.

La investigación de campo posibilitó indagar en el medio natural donde se desarrolla la experiencia, en este caso el aula, permitiendo generalizar los resultados a otros ambientes similares.

## CONTENIDOS

El proceso de diseño de Jorge Pensi en la Silla Toledo.

## ACTIVIDADES

La experiencia áulica se desarrolló sobre finales del cuatrimestre del ciclo lectivo 2004, como tercer trabajo práctico, cuyo título es **“El diseñador y su producción”**. La duración fue de una clase tipo taller de encierro, dividiendo las actividades en instancias de elaboración más compleja a medida que avanza el trabajo.

### PRIMERA INSTANCIA

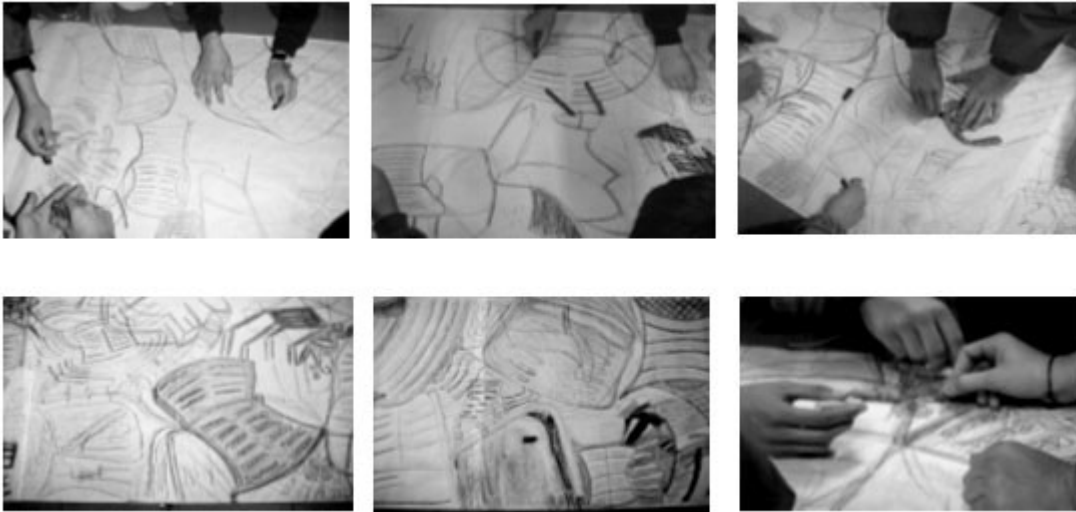
- Se pretendió estimular la observación, percepción y sensibilidad de los alumnos a través de una presentación digital cuyas imágenes diagramadas según un guión visual permitieron indagar en formas, colores, texturas relacionadas con la silla Toledo y sus antecedentes. El sentido básico del guión es recrear visualmente el proceso creativo del autor.



### SEGUNDA INSTANCIA

- El sentido de esta instancia es la exploración conceptual a partir de la propia expresión gráfica, tanto individual como colectiva de lo interpretado en la presentación digital, aplicando una técnica que en términos generales es una composición gráfica grupal a modo de panel. Esta instancia más intuitiva se sintetiza en tres momentos:

- 1º- Se grafica sólo con líneas (modificando su valor, su grosor, su tipo y trazo) formas y figuras,
- 2º- Se grafica con manchas, texturas y tramas completando los espacios entre líneas, y
- 3º- Se rellenan gráficamente las áreas intersticiales con manchas y líneas con la intención de articular gráficos.



#### TERCERA INSTANCIA

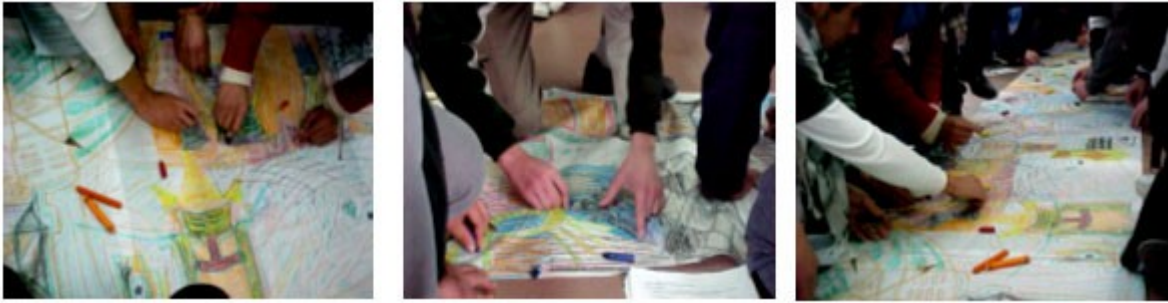
- El objeto es elaborar una metacognición de lo ya creado por el grupo, a partir de interrogantes, como: ¿Qué veo? ¿De qué se trata? ¿A qué hace referencia?

En base a las respuestas puede plantearse una primera hipótesis. Es probable que la gráfica interpretativa libre con un fuerte estímulo visual pueda transformarse en la interpretación del sistema de prefiguraciones del diseñador. Por otro lado al cuestionarse sobre lo producido se intentó estimular nuevas asociaciones y por último las referencias son importantes en tanto permitan traer conocimientos previos sobre escuelas de diseño paradigmáticas.

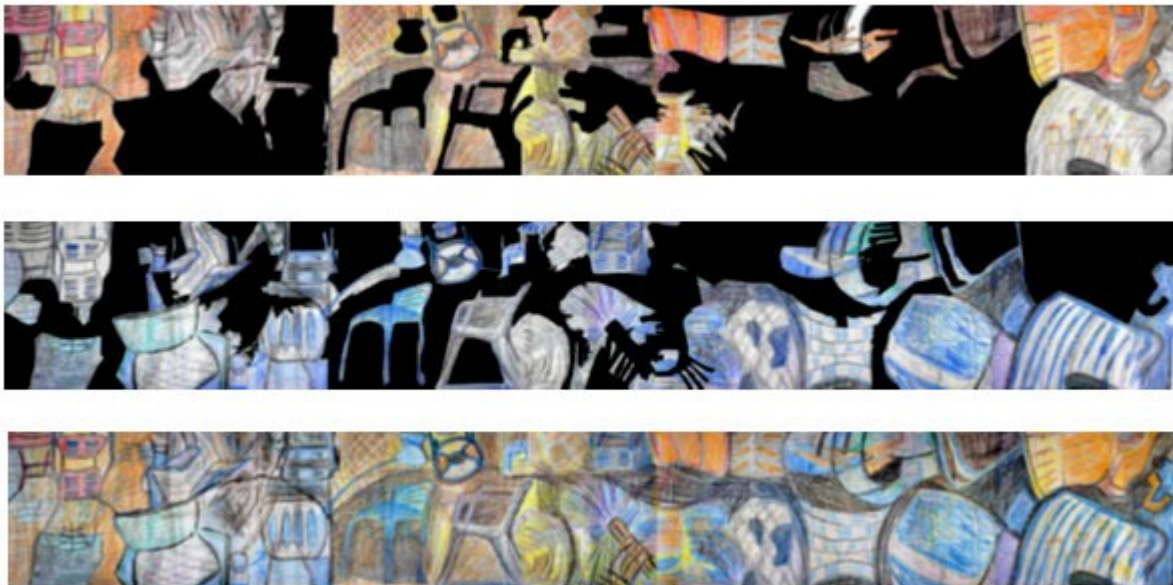
#### CUARTA INSTANCIA

- Esta instancia se realizó en tres momentos. El objeto del primer momento es contextualizar las imágenes interpretadas en una segunda presentación digital ídem a la anterior pero con textos asociados. Estos son una recopilación de juicios críticos sobre la silla Toledo y el proceso del diseñador, tanto por parte de críticos como del propio Jorge Pensi. El objeto del segundo momento fue intervenir gráficamente el panel con color, definiendo criterios relacionados con las posibles fases del proceso proyectual ya antes enunciadas.

El conjunto total de alumnos queda organizado en dos subgrupos que reflexionan sobre el panel interpretando y relacionando las formas y figuras con cada fase del proceso. Se interviene con colores cálidos para la primera fase y con colores fríos para la segunda.



Cada subgrupo interviene dos veces lo que permite percibir y analizar las acciones e improntas del grupo anterior para luego decidir como y donde volver a colorear. El tercer momento sirve de síntesis gráfica para poder destacar aquello que a criterio de un grupo selecto elegido por los mismos alumnos, tiene mayor pregnancia y significado, a partir de utilizar el color negro como relleno de intersticios.



#### QUINTA INSTANCIA

- La idea fue estimular la capacidad de reflexión e interpretación como metacognición de la propia producción tratando de conceptualizar el accionar del diseñador. Cada grupo menor reflexionó haciendo hincapié en las fases del proceso aplicando el paradigma de Heidegger a cada fase, es decir que cada fase interpretada por los alumnos fue tomada como producto de reflexión intentando develar como piensa, construye y comunica el diseñador a través de ella.

## SEXTA INSTANCIA

-Se pretende lograr por parte del alumno una reflexión individual conceptual en relación al paradigma aplicado sin perder de vista la producción gráfica. Cada alumno intentó sintetizar en tres conceptos las características generales del proceso de diseño según las interpretaciones gráficas volcadas en el panel y las ideas vertidas en sus acciones esenciales.

- Ya fuera del horario de clase cada alumno seleccionó fragmentos del panel que por analogía se vincularan con sus conceptos construidos para así componer en una lámina individual una nueva gráfica síntesis.



## Conclusiones

Esta experiencia significó un desafío al lograr en los alumnos reflexiones autónomas y creativas en la resolución de problemas; fue un ejercicio continuo de diseñar y rediseñar prácticas exploratorias previas que permitieran construir un marco de explicitaciones y conceptualizaciones. Por otro lado el diseño de la práctica en el aula fue un esfuerzo al poner en práctica las pautas del modelo pedagógico- didáctico. Los resultados aún hoy siguen siendo evaluados por la riqueza de material gráfico y fotográfico. La reconstrucción gráfica del proceso de diseño, por así decirlo, es un material que permite múltiples interpretaciones como así también analogías con otros procesos más complejos en el aprendizaje mediatizado por la creación y la intuición.

Otra observación que cabe destacar, fue la continua superposición gráfica de tonos, lo que puede estar indicando que a pesar de separar el proceso en dos fases por una necesidad operativa con los alumnos, ellos mismos lograron fundir áreas que demuestran una mayor continuidad del proceso creativo del autor.

Finalmente esta práctica nos confirma la hipótesis que las actividades en el aula significan para el grupo docente necesariamente un problema de diseño pedagógico, complejo y diverso, que



involucra también un proceso que no termina solamente en la evaluación, sino que se retroalimenta continuamente.

### Referencias bibliográficas

Ander-Egg, Ezequiel: *Técnicas de Investigación Social*, Bs. As., Ed. Lumen, 1995.

Doberti, Roberto: *El diseño de la lógica del diseño*, Bs. As., Sumario Nº 44, 1980.

Galán, Beatriz: *Propuesta pedagógica para el Taller vertical de Diseño Industrial*. UBA. 1995.

Goytía, Noemí: *Cuando la idea se construye – Procesos de Diseño en la Arquitectura de los siglos XIX y XX*, Córdoba, Ed. Screen, 1998.

Hierro Gómez, Miguel: *Experiencia del Diseño*, Ed. UAM, México, 1998.

Letelier, Sofía: *Calidoscopio de la Creatividad*, Chile, Ed. Universitaria, 2000.

Litwin, Edith: *Las Configuraciones Didácticas*, Bs. As., Ed. Paidós, 1997.

Schön, Donald: *La formación de profesionales reflexivos – Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*, Bs. As., Ed. Piados, 1992.

Schunk, Dale: *Teorías del Aprendizaje*, México, Ed. Prentice Hall, 1997.

Togneri, Jorge: *La construcción de la complejidad en el proceso de aprendizaje de la arquitectura*, Madrid, 1999.

[1] Propuesta que adopta la Cátedra sobre la Metodología del Proceso de Diseño.

### ADRIANA POTENZONI

Arquitecta, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNSJ. Docente investigador FAUD- UNSJ. Especialista en Docencia Universitaria - UNSJ. Magister en Gestión del Patrimonio Arquitectónico y Urbano - UNMdP. Profesor adjunto efectivo cátedra Teoría, Historia y Crítica del Diseño Industrial 1, primer año de DI. Profesor adjunto interino, Teoría, Historia y Crítica Arquitectónica I, primer año Arquitectura y Urbanismo. Directora y codirectora del Proyecto de Investigación sobre problemáticas pedagógicas y patrimoniales. Participación y publicación en congresos nacionales e internacionales.

### CARLOS FERNANDO GIUDICI

Arquitecto egresado de la FAUD - Universidad Nacional de San Juan (1993). Docente e Investigador en las Asignaturas: "Teoría, Historia y Crítica I- (Diseño Industrial)"; "Teoría, Historia y Crítica I (Arquitectura)" y "Morfología III" de la FAUD - UNSJ. Especialista en Docencia Universitaria. Aspirante a Magister en Historia de la Arquitectura de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de Tucumán - Argentina. [fgiudici@topmail.com.ar](mailto:fgiudici@topmail.com.ar)