

Didáctica de la Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior.

Silvia Mariel Leeuw y Vanina Cantuni

Resumen: La Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior, ha sufrido cuestionamientos, muy pocas veces documentados, desde que el Diseño dejó de ser un oficio histórico para ser una profesión titulada en instituciones ya sean terciarias y/o universitarias. Las capacitaciones pedagógicas aportan muchísimo a las construcciones didácticas que los profesionales del diseño implementan con sus estudiantes. Sin embargo, cada vez más se requiere definir estrategias didácticas significativas que guíen, aporten y fortalezcan los procesos proyectuales de los estudiantes. Somos profesores de la Escuela de Artes Visuales Antonio Berni, en el distrito de General San Martín, Pcia. De Buenos Aires. Proponemos compartir una reflexión sobre nuestra labor docente en las prácticas didácticas del nivel terciario, realizadas en la Tecnicatura de Diseño Gráfico, Carrera de Diseño Gráfico y la Tecnicatura de Diseño, Imagen y Sonido. Nuestra presentación aspira a relevar cuáles son las herramientas didácticas que implementamos, en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros estudiantes y su estrecha vinculación con los contenidos curriculares pertinentes a cada nivel de las carreras analizadas. Esperamos que este estudio sea un aporte tanto para la formación didáctica en la enseñanza del diseño, como también un insumo para el campo de la formación docente de la Escuela de Artes Visuales Antonio Berni.

Palabras clave: diseño - proceso - proyectual - estrategia – enseñanza – aprendizaje.

Planteamiento del problema y focalización del objeto

El diseño, originalmente correspondía a un oficio, donde las respuestas, las herramientas, los procesos y hasta las ganancias, eran técnicas. Los elementos materiales estaban ahí, y lo que se tornaba estético, lindo, feo, se descubría a partir de las piezas que se iban produciendo.

La enseñanza, se transmitía del dueño del taller a sus aprendices o discípulos con lo cual, en principio y durante muchísimos tiempo, esta tuvo un carácter práctico que incluso justificó cualquier aberración estética en las piezas diseñadas.

Cuando la carrera comenzó a existir en los ámbitos académicos, por ejemplo en el caso del Diseño Gráfico, lo hizo primero en las universidades donde la enseñanza era impartida por arquitectos que se dedicaron al diseño gráfico para empresas. Posteriormente, las primeras camadas de diseñadores gráficos egresados de las universidades se dedicaron a la docencia del diseño, tanto en el ámbito universitario, como en otros niveles del sistema educativo. En su mayoría estos profesionales carecían de formación pedagógica específica.

Nosotros creemos que la práctica de la enseñanza del diseño, debe basarse en la teoría crítica y reflexiva. Ante una problemática social determinada, el profesor debe provocar la toma de decisiones del alumno, futuro profesional del diseño.

Desde esta teoría, se recupera precisamente lo práctico de la esfera de lo meramente técnico, y se genera un pensamiento proyectual que puede crear y valorar.

Por lo tanto, el alumno tendrá menos recursos para proponer soluciones de diseño, sino se vuelve analítico de su propio proceso de aprendizaje, y el profesor aprenderá a enseñar diseño, analizando las fortalezas y debilidades que presenta cada alumno en particular y el grupo en general. Entonces, las estrategias didácticas deberán responder a las variables de procesos y contenidos curriculares que el profesor encuentre. Y aquí es donde el docente aprende, en la reflexión sobre la acción de la enseñanza del diseño, y también guía a sus alumnos por el camino de la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje.

En el proceso de diseño, creemos que el conocimiento debe abordarse desde el cuestionamiento de la funcionalidad o razón de ser de la pieza diseñada. Y de su real existencia.

El pensamiento por abducción, se promueve desde las preguntas que los docentes realizan sobre la búsqueda del estudiante de diseño, en su proceso creativo. Ante la problemática de un producto determinado se llega a través de las respuestas al cuestionamiento de las soluciones posibles. En cambio, el pensamiento analógico, desde la inferencia, promueve la búsqueda de la comparación de una estructura semejante al problema de diseño a resolver y que ya viene como preconcepto en el estudiante de diseño dentro de su búsqueda. Y finalmente existe el pensamiento por iteración, que consiste en la llegada a una solución posible, a través de un camino o varios, avanzando y retrocediendo sobre sus pasos pero tomando lo aprehendido hasta ese momento. Existe una posibilidad de cambio permanente en el proceso de diseño, llegando incluso a ofrecer soluciones diferentes de las presentadas en un primer planteo del problema.

Transversalmente a estos ejes se desarrolla el conocimiento procedimental. Porque, como expusimos hasta ahora, el diseño se caracteriza por ser un "pensamiento a partir de la acción". Se habla de un "saber hacer". Y en el diseño este modo de pensar-hacer, es determinante ya que el desarrollo de conocimientos se da a partir de la práctica proyectual de taller. Al mismo tiempo, el contenido curricular, como parte del conocimiento se fortalece en este proceso proyectual de la enseñanza y el aprendizaje. Desde el diseño, como construcción del pensamiento proyectual es un METAPROCESO.

Estado de la Cuestión

Dentro de la profesión del Diseño, nos encontramos con aportes interesantes elaborados desde los ámbitos universitarios. Sin embargo cuando la problemática se traslada a la enseñanza del diseño en el ámbito terciario y dentro de los INFD, nos encontramos con escasos trabajos y estudios específicos.

"El Diseño Gráfico y su Enseñanza", de Raúl Bellucia (2007), presenta una cadena de "ilusiones" reales o irreales, vinculadas con el proceso de los alumnos en tanto autonomía para crear y diseñar libremente los mensajes, más allá de la necesidad real de donde surgen, aisladas de contextos sociales, fantasías muy fuertes en instituciones incluso universitarias. Por inocentes que parezcan, estas ilusiones son perjudiciales: están alejadas del oficio real de diseñar, entorpecen la práctica y distorsionan su enseñanza.

“Acerca de la Enseñanza del Diseño” de Frigerio, Pescio y Piatelli (2006); es un trabajo desarrollado a partir de la observación de los talleres de la materia Diseño, en las carreras de Arquitectura y Diseño Gráfico, desde el Gabinete de Heurística de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Observaciones y reflexiones, presentan la naturaleza del actual sistema de formación de los diseñadores, caracterizar los efectos que este sistema produce en los alumnos y profesores y reflexionar sobre la posibilidad de modificar algunas características del quehacer de los docentes formadores.

“La Enseñanza de las Disciplinas Proyectuales”, de Cecilia Mazzeo y Ana María Romano (2007), se centra en “la investigación y desarrollo de cómo enseñar a proyectar, sabiendo porque, como y que se hace”, a partir de orientar la construcción de una didáctica que contemple las experiencias vividas y aprehendidas del estudiante. Desde allí, el docente trabajará la construcción del nuevo conocimiento, acompañando junto a expectativas y frustraciones, el proceso y reflexión del estudiante.

“La Enseñanza de lo proyectual. Una didáctica centrada en el sujeto”, Cátedra Bossero - Frigerio (2008), basa su investigación en el desarrollo de la Cátedra de Introducción a Conocimiento Proyectual I y II, del CBC, para el ingreso a las carreras de la FADU-UBA. Toma al estudiante como sujeto y protagonista de su propia construcción proyectual.

“Enseñar, proyectar, Investigar”, de Mariana Fiorito, Compiladora (2009), es una exposición de estudiantes, docentes y egresados, en tanto pensamiento, reflexión y formación de la enseñanza en las carreras de la FADU-UBA, a través de la propuesta de formación y debate.

Los trabajos mencionados, si bien son abordajes referidos a la enseñanza universitaria, los conceptos y las problematizaciones didácticas son las mismas, incluso son instrumentos comparativos que pueden integrar y fortalecer la Didáctica del Diseño en el Nivel Superior. El eje en las investigaciones encontradas está puesto en el Proceso proyectual del estudiante, en su resultado funcional, estético y su correspondencia conceptual. La escuela terciaria, a partir de la Ley Nacional de Educación Técnico Profesional N° 26.058, involucra a los docentes de las materias proyectuales en un desafío: el docente de diseño tiene la tarea de construir las condiciones que faciliten en los estudiantes, la apropiación de elementos culturales que conforman la propuesta proyectual en respuesta a las necesidades que demanda la sociedad.

Las diferentes disciplinas académicas y técnicas presentan a la Didáctica del Nivel Superior, una compleja cuestión epistemológica, dado que tanto el diseño curricular, como la enseñanza y evaluación (sus criterios, sus metodologías y recursos) requieren un análisis epistemológico de contenido en función de lograr una coherencia con las prácticas didácticas propuestas. No significa que conocer el contenido es suficiente para enseñar. Creemos que la necesidad de empezar a hablar y a registrar documentación teórica acerca de la didáctica del diseño devienen necesariamente del proceso proyectual del estudiante y de su preparación profesional para insertarse laboralmente ofreciendo respuestas de diseño correctas a demandas estrictamente sociales.

Bibliografía

Bellucia, Raúl (2007). *El Diseño Gráfico y su Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Frigerio, María C.; Pescio, Silvia; Piatelli, Lucrecia (2006). *Acerca de la Enseñanza del Diseño*. Buenos Aires: Nobuko.

Mazzeo, Cecilia; Romano, Ana María (2007). *La Enseñanza de las Disciplinas Proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko.

Cátedra Bossero - Frigerio (2008). *La Enseñanza de lo proyectual. Una didáctica centrada en el sujeto*. Buenos Aires: Nobuko.

Fiorito, Mariana (Comp.) (2009). *Enseñar, proyectar, Investigar*. Buenos Aires: Nobuko.