

## **Enfoques sociales para la conceptualización del diseño, inclusión en el proceso de enseñanza- aprendizaje**

**María del Pilar Alejandra Mora Castellano, María Gabriela Villar García y María del Consuelo Espinosa Hernández**

**Resumen:** El proceso de diseño tiene la posibilidad de emplear enfoques y metodologías sociales para caracterizar a los grupos sociales y a sus objetos e imágenes. Se considera que un proceso de enseñanza- aprendizaje del diseño que incorpore dichos enfoques posibilita un acercamiento pertinente a los actores de un contexto, que es impactado por la práctica profesional, desde los factores comunicativos alrededor de los objetos, posibilitando a los estudiantes de la disciplina del diseño adquirir conocimientos, para establecer las cualidades de los objetos como portadores de la cultura, abarcando aspectos sociales y tecnológicos, de un mundo de la vida, desde la caracterización de los factores tangibles e intangibles de éstas.

**Palabras clave:** Diseño - Enfoques sociales - Actores sociales - Elementos tangibles e intangibles - Mundo de la vida.

**Abstract:** The design process has the possibility of using social approaches and methodologies to characterize social groups and their objects and images. They think that a teaching-learning design that incorporates these approaches allows a relevant approach to the actors in a context that is impacted by the practice, from the communicative factors around objects, enabling students discipline design acquire knowledge, to establish the qualities of objects as carriers of culture, encompassing social and technological aspects of the world of life, from the characterization of the tangible and intangible factors of these.

**Keywords:** Design - Social approaches – Stakeholders - Tangible and intangible elements - Life world.

**Resumo:** O processo de design tem a possibilidade de usar abordagens sociais e metodologias para caracterizar os grupos sociais e seus objetos e imagens. Eles pensam que um projeto de ensino-aprendizagem que incorpora essas abordagens permite uma abordagem relevante para os atores em um contexto que é impactado pela prática, a partir dos fatores de comunicação em torno de objetos, permitindo que os alunos da disciplina projeto adquirir conhecimento, para estabelecer as qualidades dos objetos como portadores de cultura, que engloba aspectos sociais e tecnológicos do mundo da vida, a partir da caracterização dos fatores tangíveis e intangíveis destes.

**Palavras-chave:** Design - Abordagens sociais - As partes interessadas - Tangíveis e intangíveis elementos - Mundo da vida.

## **Introducción**

En los marcos epistémicos, sociales y pedagógicos de los programas académicos de diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), se describen enfoques para el desarrollo social de las regiones y comunidades, en primera instancia del Estado de México, sin descartar la inserción de la profesión en el ámbito internacional. Estos enfoques están relacionados con las competencias que conforman el perfil de egreso, respondiendo a los principios educativos y sociales de la institución. En este trabajo se describe un proceso de investigación a partir de algunas propuestas teóricas y metodológicas de las ciencias sociales, con el propósito de ampliar las bases de los procesos de enseñanza aprendizaje tanto del programa académico de diseño gráfico como de diseño industrial, para incorporar metodologías y enfoques teóricos que permitan el análisis y de los factores tangibles e intangibles de los grupos sociales beneficiados de los proyectos que los estudiantes de diseño realizan, para analizar y definir las cualidades de los objetos e imágenes como portadores de cultura.

Se describe en este trabajo, el enfoque de las acciones comunicativas de un grupo social específico que se define como un mundo de la vida, a través de los objetos con un contenido de comunicación simbólico, como un lenguaje no verbal. Con el propósito de establecer una liga de estos aspectos simbólicos y los técnicos de los objetos de diseño, se aborda el concepto de hibridación. Asimismo para ampliar la caracterización tanto del grupo social como de su contexto, se describe el enfoque de análisis del mundo de la vida bajo un enfoque territorial desde la caracterización de los factores tangibles e intangibles.

De acuerdo a lo anterior, estos enfoques teóricos y metodológicos tienen la posibilidad de construir un marco metodológico para el análisis de un mundo de la vida que permita a los estudiantes de diseño construir un aprendizaje de las condiciones socioculturales de los actores sociales de un territorio, como de los objetos con los que conviven, y relacionar con los postulados que componen los marcos social, epistémico y pedagógico de los planes de estudios de las licenciaturas de diseño de la UAEM.

## **Fundamentos de los programas académicos de Diseño Gráfico e Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño**

En los marcos sociales de los Programas Educativos de las licenciaturas en Diseño Industrial y Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), se destaca como uno de los propósitos la integración del conocimiento en un proceso interdisciplinario que incluya el quehacer científico, tecnológico, social y cultural, con el fin de ampliar las perspectivas de desarrollo, acorde a la problemática social, importante de las instituciones educativas del nivel superior en México y en particular el campo del diseño, con el fin de mantener un equilibrio entre calidad, eficiencia y equidad, con una visión a futuro, propiciarán las acciones tendientes a enriquecer sus contactos con otros sectores del entorno social, asociados al mundo de la cultura y las artes, al sector laboral, productivo, educativo y de salud, la atención de las necesidades con base a una identificación territorial logrando la integración del desarrollo regional al proceso de globalización en la perspectiva de lo local, y con ello estar en la posibilidad de obtener la internacionalización de los fenómenos sociales de la localidad dentro de la formación educativa, incorporando

contenidos y habilidades que permitan movilidad laboral en un contexto de mercado global. Por lo anterior, es importante que la universidad mantenga una estrecha relación con las diferentes regiones y localidades de la entidad, así como la ampliación y profundización de la internacionalización de las economías para así dar atención a problemas de tipo social a través del diseño; tales como: aquellos relacionados con la productividad de micros, pequeñas, medianas y gran empresa y con ello estar en la posibilidad de contribuir al cambio científico y tecnológico en esta era de la información así como sus aplicaciones productivamente educativas y culturales. La comunicación social del diseñador forma parte de un programa de conciencia colectiva, en que transmiten mensajes veraces que satisfacen las necesidades sociopolíticas y culturales del país. (Facultad de Arquitectura y Diseño.UAEM, 2004).

En el marco educativo se plantean algunos enfoques que vislumbran la intención de insertar con pertinencia, los proyectos universitarios, en las sociedades que los requieran, una de las propuestas descritas es la inducción a las instituciones a participar en las propuesta de la tecno-ciencia, en la que se puede ubicar al diseño vinculando, la historia, las metodología y la validez tanto de las ciencias como de la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los conocimientos científicos y tecnológicos se desarrollan tan rápida y ampliamente, que la Universidad, como generadora de este dinámico proceso de creación, debe por consiguiente adoptar una estructura y régimen académico. Es necesario desarrollar una actividad interdisciplinaria que permita ampliar el horizonte metodológico. (Facultad de Arquitectura y Diseño UAEM, 2004).

Asimismo se refiere a una visión sistémica de lo intrincado y complejo de los mundos social, cultural, personal y ecológico que los diseñadores van a reconstruir y reorganizar el cúmulo de las cosas que conforman nuestra tecno-esfera y entender las dinámicas de los parámetros que constituyen la autonomía, el ser, la existencia e identidad de las cosas. Así entonces en campo del diseño se define con una visión paradigmática del diseño alienta el desarrollo de al menos cuatro campos de estudios interconectados:

1° Paradigma del diseño, identifica la importancia cognitiva de la visión del mundo del diseño.

2° Paradigma de las entidades (cosas) materiales e inmateriales, compromiso ontológico manejadas a través de la acción del diseñar con la existencia e interpretación de pensamientos, procesos, cosas y cosas virtuales.

3°Paradigma heurístico define la estructura, organización y existencia de las cosas imaginadas, objetos, mecanismos, maquinas y sistemas (entes virtuales).

4° Paradigma de las opciones abiertas del diseño, como los métodos que se utilizan en los procesos de identificar, estructurar y solucionar el problema.

Esta perspectiva paradigmática de los cuatro campos ayuda, por lo tanto a construir un marco conceptual del diseño, en una forma coherente e interrelacionada y que empieza a articular racionalmente el acto de diseñar. (Facultad de Arquitectura y Diseño.UAEM, 2004)

De igual modo en el marco epistémico se hace amplia referencia a las relaciones que se establecen a través de los objetos como un mediador en un contexto determinando, describe el cómo se definen los vínculos a diversos niveles en que los actores de una sociedad interactúan.

El diseño cuida de los factores socioculturales (aspectos estético-formales y semánticos) en forma explícita, tratándolos como parte intrínseca de la calidad del producto. Así como las fuerzas productivas, que crea la cultura material moderna de la vida cotidiana de una sociedad.

Caracterizando desde la percepción estética, y los elementos esenciales de la figura y de la estética del objeto, hasta los usos y configuración material de los mismos en su relación con la tecnología y su relación con las habilidades y destrezas que una comunidad desarrolla alrededor de éstos.

También se hace referencia a la manera en que el diseño abarca tanto la acción como su producto y en ese sentido es en el que se puede hablar del diseño como técnica, praxis y poiesis. (Facultad de Arquitectura y Diseño UAEM, 2004)

Lo anterior, implica suponer que es un acto consciente deliberado con el objetivo de configurar imágenes y objetos que remite a una finalidad o proyecto determinado, y ese configurar imágenes identifica que el diseño abarca un aspecto teórico, referente a los conceptos que le sustentan, un aspecto técnico, relativo a los medios por los cuales se materializan, además del estético ya descrito.

Como factor común de los marcos descritos se destaca la pertinencia de los discursos para los actores de las comunidades estudiadas con un enfoque para el desarrollo, desde una visión local, que desde luego deberá tomar en cuenta los factores de la globalidad actual, tanto social, económica, tecnológica, como política y cultural.

### **Enfoques sociales para el diseño**

Para la caracterización de las relaciones que los actores elaboran a través de los lenguajes objetuales y gráficos que desempeñan los objetos diseñísticos, se aborda la caracterización de las acciones de comunicación, que emplean un discurso con un lenguaje no solo verbal, sino objetual y gráfico. Se caracteriza en este trabajo, en primera instancia, la propuesta teórica de la acción comunicativa de Habermas (1993), el cual considera que el saber está definido en términos hermenéuticos, así el conocimiento adquirido a través de estas acciones de entendimiento es debido a la interpretación, la cual se suma a los saberes históricos cuya reflexión da como resultado un proceso de comunicación en un grupo social o mundo de la vida. Desde esta perspectiva para acceder al estudio del fenómeno comunicativo de los objetos diseñísticos, se pueden emplear los siguientes enfoques teóricos:

- El enfoque de la autonomía hermenéutica, que describe él como el fenómeno tiene que ser comprendido en sus propios términos, es decir como sujeto
- El principio de coherencia significativa, en la que se describe el cómo las acciones emprendidas por los actores tienen que ser comprendidas en su contexto.
- La propuesta de la comprensión previa; donde las acciones tienen como base de realidad la experiencia de los actores involucrados.

De acuerdo a estas propuestas, y para explicar la relación de las acciones efectuadas por un grupo social en un contexto determinado, se retoma de la propuesta de la acción comunicativa de Habermas (2002) la definición del mundo de la vida, que es este

contexto donde los actores desarrollan su proceso de comunicación en diversos niveles de entendimiento empleando diversos lenguajes. En este trabajo, el fenómeno de comunicación que se pretende caracterizar es el que emplea como mediadores de la comunicación los objetos e imágenes diseñísticas, como el lenguaje no verbal del proceso comunicativo. Esta propuesta teórica distingue tres distintas relaciones del actor-mundo de la vida, en primer lugar aquella en la que el sujeto puede entablar con algo en un mundo; el sujeto que puede relacionarse con los objetos e imágenes que pueden ser producidas en el mundo objetivo; en segundo término la relación se establece como algo que es reconocido como debido en un mundo social compartido por todos los miembros de un colectivo; y por último la relación se establece con algo que los otros actores atribuyen al mundo subjetivo del hablante, al que este tiene un acceso privilegiado, de la siguiente manera:

- Con los objetos e imágenes en el mundo objetivo: como totalidad de las entidades sobre las que son posibles enunciados verdaderos
- Con las relaciones en el mundo social: como totalidad de las interacciones personales, legítimamente reguladas a través del uso y elaboración de los discursos objetuales y gráficos.
- Con algo en el mundo subjetivo; como totalidad de las propias vivencias a las que cada cual tiene un acceso privilegiado y que el hablante puede manifestar verazmente a través del uso y elaboración de los objetos e imágenes.

Si bien para facilitar la caracterización de las acciones comunicativas dentro de un determinado mundo de la vida, éstas se desglosan en estos tres niveles descritos, se deben considerar un proceso cooperativo de interpretación en que los actores se refieren simultáneamente a algo en ese mundo objetivo, en el mundo social y en el mundo subjetivo aun cuando en su manifestación solo subrayen temáticamente uno de estos tres componentes.

Se destaca en esta propuesta, el énfasis que Habermas (2002) expresa en relación a que la capacidad semántica de un lenguaje tiene que ser proporcionada a la complejidad de los contenidos culturales, de los patrones de interpretación evaluación y expresión que ese lenguaje acumula, situación que permite el análisis de las modificaciones del lenguaje o el aniquilamiento del mismo, así en el caso del lenguaje de los objetos diseñísticos esta capacidad de relación cultural y de interpretación de los saberes existentes, es la que posibilita la relación con el usuario o productor del lenguaje y asimismo la permanencia de éste en el mundo de la vida.

Estas relaciones culturales y de saberes se presentan, incluso en las nuevas situaciones o en las innovaciones de los objetos se las nuevas circunstancias, así al originarse en un mundo de vida, se encuentran conformadas a partir de un acervo cultural de saber, que es familiar, así al hacer uso de una tradición cultural, también la están prosiguiendo. Ya que además de realizar la acción para los fines de ejecución, también se presenta el fenómeno de interpretación y la obtención de un acuerdo.

Asimismo tal como lo describe Habermas (2002), se debe considerar que el mundo de la vida tiene un apriori social inscrito en la intersubjetividad del entendimiento lingüístico, es pues desde el principio, no un mundo privado, sino un mundo intersubjetivo, la estructura básica de su realidad nos es común a todos los actores de ese mundo. También las situaciones cambian, pero los límites del mundo de la vida no pueden trascenderse, sería en la concepción de Luhmann (1984) el sistema, el mundo de la vida

que se constituye el entorno en el que los horizontes de la situación se desplazan, se dilatan o se encogen, abordando la relación sistema, como autorreferencial, donde los sistemas no están siendo entendidos solamente como objetos, ni como individuos, sino como operaciones de relación.

Así, este concepto explica el cómo se establece la comunicación en la sociedad y permite explicar la conformación de estas relaciones del sistema y el entorno. Asimismo esta acción en el mundo de vida sugiere la relativa independencia de la cultura, respecto a coacciones externas y se posibilita establecer el concepto de mundo de vida, más allá del contexto de la acción comunicativa, incorporando las funciones y las relaciones estructurales; por lo que se puede concebir, simultáneamente como el mundo de la vida puede ser al mismo tiempo contexto cerrado y sistema.

De igual modo este concepto de mundo de la vida permite aprehender las interacciones regidas por normas, mediadas lingüísticamente aprovechando los análisis fenomenológicos de este mundo de vida, para acceder al análisis de los siguientes tres procesos de producción de saberes o nuevos conocimientos:

1. La reproducción cultural del mundo de vida, se encarga de que en su dimensión semántica las nuevas situaciones que se presenten queden puestas en relación con los estados del mundo ya existentes. Asegura la tradición y la coherencia del saber de los significados generados por los objetos e imágenes de la práctica cotidiana.
2. La integración social del mundo de vida se encarga de que las situaciones nuevas que se presenten en la dimensión del espacio social queden conectadas con los estados del mundo ya existentes.
3. La socialización de los miembros de un mundo de la vida, se encarga de que las nuevas situaciones que se producen en la dimensión del tiempo histórico queden conectadas con los estados del mundo ya existentes, asegura su permanencia en las siguientes generaciones.

Este enfoque como ya se ha descrito permite el análisis de las acciones mediadas por los objetos diseñísticos, así como caracterizar los procesos de reproducción de los saberes a diversos niveles, tanto en análisis del objeto como portador de cultura, como de la integración que propician en la sociedad y de la significación en el usuario.

Como un segundo enfoque que ha propuesto en este trabajo, para el análisis de los objetos diseñísticos se describe el interés de comprender los factores sociales de la tecnociencia y la materialidad de las relaciones sociales vertidos en productos (Arellano, 1999), así se explica la relación con los objetos técnicos y su comprensión social además de evidenciar los mecanismos sociales que permiten acordar la creación y puesta en escena de las técnicas, con los intereses de los actores sociales. Enfoque descrito por Latour (1993), como un proceso de hibridación de los objetos realizados por la sociedad, a diferencia de los naturales que son descubiertos, donde la concreción del objeto técnico representa la clausura provisional de una controversia técnica donde la naturaleza y la sociedad han sufrido una hibridación” (Arellano, 1999; 49)

Este autor propone, que estos objetos se dividan en tres sectores para su análisis, de acuerdo al contexto en que se encuentran: los producidos en centros de investigación, los difusores y la sociedad que los emplea. Si se emplea esta propuesta, la división de los actores en el tema de investigación que nos ocupa, quedaría establecido como la

elaboración de proyectos de diseño, en centros de desarrollo del diseño, o los elaborados por diseñadores, las instituciones y empresas que promueven su enseñanza, uso y su producción (en este rubro tienen cabida las instituciones de enseñanza del diseño), los usuarios de los productos y aquellos que los producen y comercializan.

Asimismo Arellano (1999) considera que los objetos técnicos son de naturaleza híbrida y que su producción y adopción es un proceso de controversia, este término de híbrido alude como ya se ha comentado, a los objetos técnicos como una nueva realidad, resultante de esta integración de las ciencias naturales y de las sociales, es un objeto que representa una “realidad” material, simbólica y social, ya que existe una socialización a través de los objetos, idea que refuerza su análisis como mediadores sociales.

De acuerdo a lo anterior y empleando estos enfoques epistémicos, se posibilita elaborar un análisis de los objetos e imágenes diseñísticas y sus medios para de producción, como una aproximación desde la tecnología o el enfoque de la hibridación, caracterizando la relación del diseñador y el proceso de enseñanza- aprendizaje de la disciplina, como el rubro de los centros de investigación de los objetos, así como el de los actores que intervienen en la producción y comercialización; como los difusores de los objetos y por último a la sociedad que los emplea, directamente como portadores de cultura en un mundo de la vida.

Para el análisis de estas relaciones dentro del mundo de la vida, se propone el empleo del enfoque del desarrollo endógeno con una perspectiva territorial, donde éste se concibe no solo como un escenario para la acción social o un contenedor de la misma sino como un espacio que se conforma de las interacciones entre los actores y los objetos geográficos que incluyen los naturales y los sociales que incluyen los aspectos culturales, desde un enfoque simbólico en un ámbito de la comunicación histórica y de identidad que implica una valorización de este espacio.

Así entonces, tal como comentan Acevedo y Morales “el desarrollo endógeno puede ser entendido como una propiedad emergente de un sistema territorial. Todo proceso de desarrollo endógeno se vincula al desarrollo local, de una manera asimétrica: el desarrollo local es siempre un desarrollo endógeno, pero éste último puede encontrarse en escalas supralocales, como la escala regional” (2006; 2).

Dentro de este enfoque, el aspecto económico considera que la acumulación de capital progreso tecnológico, permite el análisis de los factores determinantes para el desarrollo económico de cualquier ente social, con una visión de desarrollo sustentable, que propone activar los factores que determinan los procesos internos de acumulación de capital, como la innovación de productos y de sistemas productivos, la generación de conocimiento la organización de la producción en forma flexible, así como el desarrollo de las instituciones. “El desarrollo endógeno es una interpretación para la acción, y la política de desarrollo local incide sobre estos procesos, lo que permite a las ciudades y regiones responder a los desafíos de la globalización” (Vázquez Barquero, 2000; 49).

Por lo anterior, el desarrollo local o regional se considera como un elemento para la competitividad de una nación, ya que en la medida en que se desarrollen las localidades, el nivel económico de estas se incrementa. Por tal motivo, según Sánchez y Díaz (2006), el enfoque teórico del Desarrollo Económico Local (DEL) debe aparecer como una forma de ver y de actuar desde lo local en el contexto de globalización, de tal

manera que se empleen adecuadamente los recursos disponibles de la localidad con la finalidad de llegar al bien común, además de promover el desarrollo del territorio, sin perder su autenticidad frente a los nuevos procesos económicos, aspectos que el diseño puede caracterizar desde el análisis de la eficiencia productiva y competitiva del territorio, la calidad de vida de la población y la sustentabilidad.

Este enfoque desde el desarrollo, se describe como un proceso endógeno anclado al territorio y que según Boisier (2005, citado por González, 2007) surge a partir de elaboraciones simbólicas y materiales, así como de la idea que los actores sociales tienen de su propio desarrollo, el cual es mucho más que solo una mejora económica, por lo cual se contemplan las condiciones sociales y culturales, aunque si hay una relevancia en la conceptualización de los objetos e imágenes, así como el modo el aprovechamiento de las propuestas tecnológicas de instituciones de conocimiento como parte de su cultura material, tal como se ha descrito en generación y difusión de conocimiento de los objetos híbridos.

Para abordar a la generación, difusión y uso de los objetos, desde este enfoque del desarrollo, es necesario varios planos e interrelacionarlos, como el plano político que se refiere a la capacidad de tomar decisiones en torno a los enfoques del mismo y a los instrumentos que requiere; el plano económico que determina la apropiación e inversión de los excedentes monetarios para transformar la economía local, para lo cual necesita acceder a las innovaciones tecnológicas y de diseño de impulso propio capaces de propiciar las modificaciones cualitativas y cuantitativas en la cultura material del territorio, considerando este desarrollo como local.

Boisier (2007), define que cualquier territorio interesado en la promoción de su cultura material, así como en la introducción de sus productos en los mercados actuales, requiere definir conocimientos, Para el caso los objetos e imágenes diseñísticas y su producción, elementos que inciden en las acciones territoriales propiciadoras de desarrollo, las cuales son una interacción de estos factores endógenos y el exterior en una relación sistémica, donde las acciones se concentren en solucionar problemas locales y en satisfacer necesidades endógenas que mejoren la calidad de vida de los actores, del medio natural y de la cultura material dentro de un territorio, que se transforma en relación a las necesidades del proceso productivo y del mercado, planteando una reorganización de las funciones entre las diversas partes del territorio, adquiriendo entonces, una importancia dependiente de sus propias características y capacidades, que se construye sobre la base del escenario contextual, el escenario estratégico y el escenario político; entornos económicos, técnicos y políticos.

De acuerdo a estos conceptos, el territorio se considera constituido por los elementos tangibles; el tejido industrial, local y de mercado, los servicios, la infraestructura, la posición geográfica y la morfología del lugar, la estructura urbana y patrimonial y el patrimonio cultural; acceso a infraestructura eficiente, en educación, cultura, jurídico-administrativa y salud. Y la infraestructura técnica, como una eficaz red de transporte de telecomunicaciones, energía y agua. Igualmente los recursos humanos laborales, el acceso a los mercados y el capital de las empresas.

Además, se conforma de los intangibles; del sistema de valores civiles y sociales del capital cognitivo, del cultural, del simbólico, del social, del cívico, del institucional, del humano, del psicosocial, del mediático, de la diversidad y la cualidad de las actitudes



ambientales y culturales, la actividad social y creativa de la localidad y el potencial para el desarrollo de innovación y aplicación técnica, así como de la interrelación social y cultural y la conciencia de la identidad territorial como el sentimiento de apropiación, los cuales se deben articular y direccionar a través de un capital sinérgico. Y que desde el punto de vista de Czerny & Guzlewics (2011) determinan el diseño y la generación de nuevos productos.

### **Interacción de los enfoques sociales con los fundamentos de los programas académicos de diseño y su proceso de aprendizaje**

Derivado de los marcos descritos del plan de estudios de las licenciaturas en diseño industrial y diseño gráfico, relacionando con la actual definición del International Council of Societies of Industrial Design, la cual describe al diseño industrial “como una actividad que establece las cualidades de los objetos o sistemas que ofrece beneficio para satisfacer necesidades humanas, se constituye la relación no solo con los actores que se manifiestan como el usuario potencial de los objetos, sistemas y servicios, sino con la comunidad en la que se insertan” (ICSID, 2013); y desde una definición del diseño gráfico como la disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de los actores, en donde el diseñador es responsable por el desarrollo de una estrategia comunicacional, por la creación de los elementos visuales para implementarla y por contribuir a la identificación y a la creación de otras acciones de apoyo destinadas a la creación de esa realidad deseada (Frascara, 2004). Es indispensable un estudio cuidadoso del contexto o mundo de la vida en la que se elaboran las acciones comunicativas de los actores, especialmente cuando se intenta generar cambios en sus actitudes y comportamientos a través de un lenguaje objetual y gráfico. Así, de acuerdo a lo anterior, los objetos e imágenes desarrollados e implantados, se convierten en una expresión de la cultura del contexto, propiciando la comprensión y la visualización de la conexión entre los elementos naturales, sociales y simbólicos del grupo social en un espacio habitable determinado. Por lo que el diseño de objetos e imágenes, se caracteriza en estos trabajos como objetos culturales, inmersos en una disciplina social que puede emplear diversos enfoques teóricos para explicar la realidad de su objeto de estudio.

En este sentido se plantea que dado que el diseño tiene como propósito establecer un proceso de comunicación, mediante la expresión de objetos culturales coherentes con un contexto, estos modifican la cultura y propician el desarrollo de un grupo social, por tanto, se definen como elementos tangibles de dicha cultura.

Se asume que los factores tangibles de un grupo social, comunidad o mundo de la vida se caracterizan por sus factores cuantitativos, definiendo los componentes de la cultura que corresponde, con un nivel objetivo de comunicación dentro del grupo social o mundo de la vida y se constituyen por el tejido industrial, local y de mercado, los servicios, la infraestructura, la posición geográfica y la morfología del lugar, la estructura urbana y patrimonial y el patrimonio cultural, acceso a infraestructura eficiente, como educación, cultura, jurídico-administrativa y salud. Igualmente los recursos humanos laborales, el acceso a los mercados y el capital de las empresas. Los factores intangibles se refieren al sistema de valores civiles y sociales el capital cognitivo, el cultural, el simbólico, el social, el cívico, el institucional, el humano, el psicosocial, el mediático, la diversidad y la cualidad de las actitudes ambientales y culturales, la actividad social y creativa.

Así, desde el quehacer del diseño, que se encarga de establecer las múltiples cualidades de los objetos culturales, identificando los factores tangibles e intangibles de la comunidad en la que se insertan los objetos e imágenes, con el propósito de establecer un vínculo coherente entre estos artefactos, sistemas y servicios y la comunidad o mundo de la vida en la que los actores sociales que usan y consumen los objetos de cultura.

## **Conclusiones**

El panorama del diseño en la actualidad requiere de entrar en un diálogo productivo y permanente con disciplinas como la sociología, la antropología, la psicología, la mercadotecnia, la tecnología entre otras para construir los saberes, pero sobre todo para ofrecer soluciones a problemáticas de diversos sectores como uno de los actores o como mediadores que tienen una acción creativa. Así entonces, la construcción del proceso de diseño, desde diversos enfoques, posibilita diversas soluciones a las necesidades sociales actuales, además de que coadyuva a posicionar al diseño como una actividad que posibilita una mejora en la calidad de vida.

Las propuestas mencionadas permiten vincularse con el proceso de enseñanza aprendizaje para la construcción de procesos cognitivos, habilidades y actitudes para el diseño y su proceso de conceptualización. Para la generación de propuestas que en este trabajo se relacionan con dos cosas, alcanzar saberes que sean lo más confiable posibles, tan certeros como sea posible acerca de “la realidad estudiada” y utilizar ese bagaje de conocimientos para incidir positivamente sobre la infinidad de problemas con los cuales se enfrentan los grupos sociales y que puedan tener una alternativa de solución a través de la conceptualización de objetos e imágenes.

El proceso de aprendizaje desde la disciplina del diseño que se propone en este trabajo, es a través del estudio de los contextos como el acercamiento a los mundos de la vida y de las comunidades a través del análisis de las acciones de comunicación que emplean un lenguaje verbal y objetual que permiten comprender las relaciones alrededor de la cultura, abarcando los factores tangibles e intangibles que conforman al grupo social, al contexto, así como al estudio de los objetos híbridos que permiten identificar las condiciones tanto técnicas como sociales de la comunidad en estudio. Destacando los análisis discursivos, más allá de la cuantificación de datos, donde se valora la capacidad del estudiante para adquirir los códigos necesarios que le permitan penetrar en los aspectos intangibles de la cultura y emplearlos como elementos de comunicación objetual.

Esta participación pretende desde la construcción del conocimiento en el área del diseño, realizar acercamientos que se fundamentan en diversas corrientes teóricas de diversas disciplinas como ya se ha mencionado, que muestran la realidad subjetiva y la realidad social, íntimamente relacionada, donde se inscriben las conductas y acciones humanas, y a partir de ellas construir un marco teórico pertinente de esta área del diseño.

A su vez, estos acercamientos parten de producciones teóricas distintas que se han mencionado a lo largo de este texto, enfoques que se pretende se incorporen durante los procesos de enseñanza de las disciplinas del diseño permitiendo la construcción de

marcos propios. Este es el reto que se evidencia en la evolución del diseño, y se plantea como una construcción desde el mundo de la vida estudiado y desde el contexto de los diseñadores o estudiantes del diseño.

## Referencias

- Arellano, A., (1999). *La Producción de Objetos Agrícolas; Antropología de la Hibridación del Maíz de los agricultores de los Valles altos de México*. Toluca; México: UAEM.
- Czerny, M., & Guszlewicz, M. (2011). El Desarrollo local y la función de la cultura local. En G. Hoyos, & M. Czerny, *Territorios expuestos y procesos culturales* (págs. 11-29). México: UAEM.
- Facultad de Arquitectura y Diseño. (2004). Plan de Estudios versión 04 Licenciatura en Diseño Industrial. Agosto. Toluca, UAEM.
- Facultad de Arquitectura y Diseño. (2004). Plan de Estudios versión 04 Licenciatura en Diseño Gráfico. Agosto. Toluca, UAEM.
- Gadamer, Hans-Georg. (2001). *El Giro Hermenéutico*. Madrid: Fuentelabrada. Cátedra. .
- Giddens, A. (1993). *Las nuevas reglas del método sociológico*. Buenos Aires: Amorrortu.
- González, O. (2007). Hacia el Desarrollo local en espacios rurales. En R. Rosales, *Desarrollo local. Teorías y practicas socioterritoriales* (págs. 277-309). México: Porrúa.UAMZ.
- Habermas J., (2002). *La teoría de la Acción Comunicativa II*. Taurus humanidades. Alfaguara: Madrid.
- Habermas, J. (1993). *Un informe bibliográfico; La lógica de las ciencias sociales*. México: REI.
- ICSID., (2013). *International Council of Societies of Industrial Design*. [En línea] Available at: <http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>.
- Ibáñez, T. (2001). *Muníciones para disidentes*, Barcelona: Gedisa.
- Latour, B., (1993). *Nunca hemos sido modernos*. Fuentelabrada: Madrid.
- Luhmann, N., (1984). *Sistemas sociales, lineamientos para una teoría general*. Barcelona: UIA-Anthropos-CEJA..
- Morín, E. (2002). *El método; el conocimiento del conocimiento*. Cuarta Edición, Cátedra. Fuentelabrada: Madrid.
- Sánchez, R. y Díaz, E. (2006). *Las iniciativas locales de desarrollo, una estrategia de rescate de la actividad artesanal textil de Guadalupe Yancuictlalpan*, Estado de México-11° Encuentro Nacional Sobre Desarrollo Regional en México.
- Vázquez, Barquero A.2000. *Desarrollo endógeno y globalización*. EURE Revista latinoamericana de Estudios Urbanos y regionales No. 79 ; pág. 49 a 65)