

DE LA PEDAGOGÍA EN EL DISEÑO. EN BUSCA DE LA PREPARACIÓN DE LOS JÓVENES DISEÑADORES PARA EL SIGLO XXI

Alejandro Sánchez Guerrero
Diseñador Industrial, Docente Universidad Autónoma de Colombia.
drochez_1@yahoo.com

Recibido: 11-04-2009, aceptado: 15-06-2009, versión final: 15-06-2009

RESUMEN

Este artículo muestra algunas de las características que debería poseer aquel docente que esta inmerso en el sistema educativo que forma los futuros diseñadores, así como las características de la metodología incluidas en el proceso de formación y su relación con el contexto donde se desarrolla el plan educativo, por ultimo pero no menos importante hace referencia a las condiciones ideales del contexto social y su implicación en el aspecto formativo, todo esto para conducirnos a la reflexión sobre el tipo de diseñador que deseamos formar para el siglo XXI.

ABSTRACT

This article shows some of the features that should have one teacher who is immersed in the education system so that future designs as well as the characteristics of the methodology included in the training process and its relation to the context where the educational plan, last but not least, refers to the ideals of social context and their involvement in the formative aspect, all this to lead to reflection on the type of designer who want to train for the XXI Century.

1. INTRODUCCIÓN

Ante la aparición de nuevos programas de diseño gráfico e industrial y la cantidad de estudiantes inscritos, en los últimos años en este programa, hay que hacerse muchas preguntas que determinan el contexto de la educación en la formación de los futuros diseñadores y la primera pregunta general es: ¿existen o están las condiciones? frente a los desafíos educativos cada vez más

complejos para soportar la demanda por este programa.

Las “competencias como principios de organización de la formación” presentan un interés evidente por integrar los datos importantes de la evaluación en relación con la enseñanza y el aprendizaje de estos programas, que podremos analizar para definir o tratar de esclarecer un

primer estado de las características del sistema pedagógico que nos atañe.

Aquí expondré algunos de los puntos más relevantes frente a la pedagogía y sus problemas, sin entrar en miramientos o juzgamientos particulares de lo “está mal” dentro del sistema, ya que esa es una práctica habitual, es algo que este artículo no tratará, ya que el principio de cognición debe comenzar con un proceso de autoevaluación son los comités de programa quienes deben hacer su propia reflexión crítica y puedan buscar las bases de una “buena educación en el área”.

2. DE LOS DOCENTES

Frente a la explosión de conocimientos y tecnologías, se podría justificar el pensar que las personas más competentes, como docentes se caracterizarían por una capacidad de adaptarse continuamente al dominio de nuevos conocimientos, por la capacidad de utilizar las tecnologías de información, por la creatividad, la aptitud y actitud para la solución de problemas y la habilidad para relacionarse con sus compañeros de trabajo, pero esto no es suficiente para decir que un docente que posea estas características es idóneo para la labor docente en esta área disciplinar (Ouellet, A. 1998).

Llegar al nivel de idoneidad requiere de un análisis más profundo, casi desde los orígenes mismos de la formación de los mismos docentes. Y es que la mayoría de ellos no se formaron con la premisa o el derrotero de llegar a ser docentes, en mi experiencia particular me he encontrado que esta es una de las tantas actividades que puede ejercer un diseñador, pero no basta con tomar un curso de pedagogía para encontrar las llaves que le permitirán formar diseñadores.

Buscando desde las bases de las capacidades adquiridas en el colegio los seres humanos más capacitados, serían aquellos con las suficientes capacidades para ser autodidactas con una formación en valores sobre la declaración de los derechos de la tolerancia, de los valores de la

democracia, de la justicia social y de la responsabilidad necesaria del ciudadano.

En la preparación o formación impartida por la “escuela o colegio” o “sistema educativo primario se debería haber hecho énfasis sobre las actitudes más específicas necesarias para los roles sociales del ciudadano (como el llegar a ser “docente”) y en aquellos que se orienten al trabajo por la producción económica (como el llegar a ser diseñador industrial), o una orientación en las comunicaciones (como es bien sabido, básica y necesaria para un diseñador gráfico).

La preparación adecuada para el trabajo del docente en el área del diseño debe estar acompañada de una formación en los sistemas pedagógicos bajo los cuales se educan o los futuros diseñadores y con una formación en los sistemas productivos, tecnológicos y comunicativos en los cuales ese futuro diseñador se desempeñará.

El docente requiere interiorizar muchas actitudes que le permiten trabajar bien con esta organización del trabajo llamada “educación superior”: la iniciativa, el sentido de la responsabilidad, la cooperación, la capacidad de comunicación, la innovación, son actitudes que se pueden desarrollar desde una formación temprana y se pueden reafirmar y estructurar en cursos de formación pedagógica.

Las capacidades requeridas para un docente en el área de diseño y sólo hablando en términos pedagógicos, están íntimamente ligados a aquellas posibilidades de que sus capacidades sean transmisibles, de hecho o de facto, por medios explícitos o por ejemplos de manera implícita, (como el sentido de identidad a veces existente entre la forma de vida del docente y el estudiante, que lo ve como un referente digno a seguir).

La mayoría de estas capacidades que debe poseer el docente son de carácter metodológico, comunicacionales y tutoriales, ya que está involucrado en la transmisión de conocimiento

y en la experticia productiva y/o comunicativa (Tardif, J.G., 1992). He aquí algunas de estas capacidades:

- La capacidad de guiar en la identificación de un problema, de definirlo, de analizarlo, de proponer una solución y de establecer la validez de esta solución.
- La capacidad de guiar en la búsqueda de referentes, de explorar, de validar y utilizar diversas fuentes de información necesarias para un trabajo.
- La capacidad de tutorar la formulación de objetivos y prioridades
- La capacidad de guiar en darse un ambiente favorable, disciplinado, de imponerse hábitos de trabajo personal, de respetar el plan de trabajo establecido
- La capacidad de pensar de manera clara y organizada diferenciando el hecho de la opinión, el concepto del hecho, la prueba de la afirmación, la hipótesis del hecho verificado, la causa de la condición, la condición necesaria de la condición suficiente, la causa del fin o del efecto.
- La capacidad de guiar sobre el razonar de forma válida por inducción o por deducción, de identificar en sí mismo o en el otro, los errores de razonamiento y de modificar sus posiciones, si la evidencia lo justifica.
- La capacidad de guiar en el análisis de sus propios procesos de reflexión y de invención y de identificar las condiciones que les aseguren el éxito.

Como ya vimos enseñar en diseño tiene varios requerimientos o requiere de varios tipos de actitudes y aptitudes, elementales algunas y otras complejas pero que si no se cumplen en algún grado, pueden hacer que el sistema de enseñanza fracase, si bien es cierto que estas aptitudes y actitudes dependen del profesor a cargo del proceso de enseñanza, la metodología de acercamiento a el aprendizaje en diseño debe tener sus bases fundamentadas en la ins-

titución, en el contexto y además deberá estar caracterizado por un compromiso enmarcado en un plan del proyecto educativo personal del docente.

Las instituciones poseen en su mayoría un PEI o proyecto educativo institucional y un proyecto educativo del programa, pero esto no es suficiente para orientar al docente a cargo de alguna asignatura, si el docente no posee un interés particular en esa asignatura y desarrolla un programa, un plan educativo personal, que lo identifique y le genere un grado de satisfacción personal en lo profesional, es difícil que la actitud del compromiso se manifieste, con las debidas consecuencias que bien conocemos como fallas del sistema educativo.

3. DE LA METODOLOGÍA

El programa de diseño industrial requiere de un sistema pedagógico donde la metodología tenga sus bases en la resolución de problemas, algunos estudiosos del tema lo abrevian en la sigla ARP. Resolver problemas reales o no, dentro de un contexto determinado, le permite al estudiante abordar una problemática desde diferentes ópticas y cada una de ellas con una serie de variables que él debe tener en cuenta o descartar de acuerdo a los objetivos planteados por el problema a resolver, si los problemas se contextualizan con una situación geográfica, social, técnica o formal, entre otras, le permitirá al estudiante delimitar el área de trabajo con mayor precisión y así poder aclarar los grados de complejidad del proyecto en los que se encuentra inmerso su problema. Esta metodología le va dando al futuro diseñador variables cada vez más definidas que puede ir caracterizando en orden de importancia y su prioridad operativa, para la resolución del problema en cuestión.

Este sistema de trabajo apoyado en la realización de proyectos, esta enmarcado dentro de las metodologías de autoformación y le permite al estudiante ir construyendo conocimiento sobre su propio conocimiento, lo que conocemos con la formación metacognitiva (Allal, 1993).

Pero este sistema pedagógico de aprendizaje por resolución de problemas debe contar un sistema de soporte en lo referente a infraestructura lo suficientemente al día en los ordenes de software, comunicaciones y talleres de maquinas herramientas, entre otros, porque el análisis sin la práctica no permiten al estudiante hacer los enlaces necesarios para la apropiación del conocimiento por analogías y experiencia, además, esta metodología es como ya lo he venido mencionando es un sistema en si mismo y esto implica que al analizar un problema, este sea visto como un todo holísticamente en sus proceso de interrelación con las asignaturas que el estudiantes esta cursando en ese momento, más los parámetros de aquellas que ya curso y que en su saber el estudiante deberá tener en cuenta para dar razón de la importancia y el grado de interacción o determinante que no puede dejar de estudiar para dar solución al problema en mención.

Otro punto a tener en cuenta de esta metodología es el grado de información, la cantidad de la misma, así como una valoración de la importancia y actualidad de la misma que debe tener en cuenta el estudiante y el profesor ya que ambos generan una base o plataforma teórica referencial, de donde parten inicialmente en la busca de las posibles soluciones al problema, sobre esto, muchos autores ha escrito, bajo diferentes nombres como "la lluvia de ideas", "el método de los siete sombreros" y con diferentes excusas, todas de gran importancia y algunas propuestas muy acertadas, pero sin el carácter holístico y sus niveles de interacción que no se pueden colocar simplemente como una lista de comprobación, ya que esta metodología genera sus propias listas de variables a trabajar de acuerdo al tipo de problema y la relación entre sus elementos, pero algo un mas importante, es el estudiante el constructor de estas listas, (por ejemplo: listados de determinantes y requerimientos) así como también el creador de un plan operativo de cómo abordar su propio planteamiento y dos reflexiones muy importantes para la argumentación de sus soluciones y es que este sistema de abordar un proyecto le va dando al estudiante las respuestas por simple deducción.

En otras palabras esta metodología aborda primero el ¿Qué?, objeto de estudio que genera el problema, segundo el ¿Cómo?, métodos de trabajo o cómo se ha abordado normalmente un problema y sus procesos para dar solución al mejoramiento u optimización del ¿que?, tercero el ¿Para que hace lo que hace?, que resulta del análisis de la información y el planteamiento hipotético de solución donde lo que se obtiene son los objetivos y las metas además de los parámetros mismos bajo los cuales será evaluado en sus conclusiones y cuarto, ¿Porque lo hace?, que no es más que justificar la importancia de abordar el problema desde ese punto de vista particular, (el del estudiante en cuestión) y a la vez esta demostrando su idoneidad en el tema porque todas las decisiones son construidas por el, así como su propuesta se solución al problema donde el docente sólo ha sido un tutor en todo el proceso.

4. DE LO SOCIAL

La formación en diseño industrial requiere de sistema social que soporte los parámetros pedagógicos anteriormente mencionados, sobre todo desde la comunicación. Este sistema social debe tener en cuenta las competencias asociadas a la socialización, aquí mencionamos algunas:

- La aplicación, en la vida cotidiana, de las reglas de la vida en sociedad, la relación intercultural y el respeto por las diferencias.
- El desarrollo de un sentido estético y moral.
- La aplicación de las reglas relacionadas con el cuidado de la salud.
- El respeto por el medio ambiente.
- La apertura hacia la comprensión del contexto y los acontecimientos internacionales.
- La comprensión y buen uso de los medios de comunicación.
- Respetar el ambiente humano y biofísico.

- Conocer el lenguaje público. Resolver pacíficamente los conflictos. Cooperar con sus pares.
- Comprender las reglas de vida en comunidad. Poseer sentido cívico. Abrirse al pluralismo cultural.
- Desarrollar el espíritu crítico. Aprender a comunicar y a transmitir los mensajes.
- Desarrollar la voluntad de tener éxito en los estudios.
- Adquirir la capacidad de establecer los vínculos entre los aprendizajes escolares y el mundo del trabajo.
- Profundizar el conocimiento de sí mismo, de los otros y de su ambiente con el propósito de construir su identidad personal y social y de despertar a la dimensión espiritual de la existencia
- Afirmar su personalidad y sus experiencias de vida siempre dentro del respeto por los otros.
- Explorar su mundo interior ejerciendo sus capacidades de maravillarse, de reflexión y de empatía.
- Reconocer sus campos de interés, sus aptitudes, sus fortalezas y debilidades, su modo de funcionamiento, sus habilidades profesionales.
- Responder a las necesidades corporales y socio-afectivas de manera razonable y satisfactoria.
- Adoptar los comportamientos preventivos y que aseguren la manera de favorecer su crecimiento para vivir en armonía con los otros.
- Prever las consecuencias de sus actos sobre sí mismo, su familia y su comunidad.
- Relacionarse con los otros, utilizando los medios apropiados a las situaciones y a los contextos.
- Saber escuchar, comprender y responder adecuadamente a los otros.
- Recibir y comprender las ideas comunicadas según las diferentes maneras.
- Utilizar correctamente el lenguaje de enseñanza en las situaciones de la vida corriente.

Como podemos apreciar este tipo de competencias mencionadas anteriormente son complicadas de cumplirse, pero si empezamos a construirlas ahora, tal vez exista un posibilidad de hacer de este proceso de enseñanza aprendizaje algo mas integral, y ecuánime con los necesidad de nuestra sociedad

REFERENCIAS

- Constructivismo en la pedagogía del diseño industrial: ¿qué aprenden los alumnos? En <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo> recuperado en Diciembre de 2008
Información (n.d.). <http://notauniandina.edu.co/html/nota6/061023Presencias.php>
- Allal (1993). *Évaluation formative des processus d'apprentissage: le rôle des régulations métacognitives dans R. Hivan. L'évaluation: Réflexion: nouvelles tendances et formations.* p. 57 a 74.
- Aylwin U. (1994). *Le petit guide pédagogique.* Association québécoise de pédagogie collégiale (A.D.P.C).
- Bethelot J (1995). *L'éducation en crise de sens.* Les Etats gégénaux sur l'éducation, options CEQ. No. 13 automne.
- Chomsky N. (1979) *Réflexion on Langage: Problem and Mysteries in the Study of Human Language.* Temple Smith, London, (Ed.). Great Britain par Belling and Sone Limited.
- Freeman J. (1993) *L'enseignement au service de la compétence.* Genève. UNESCO. Bureau International d'Éducation.
- Gagnè R.M. (1974-1977). *The condition of Learning.* 3 ed. New York. Holt, Rinehart and Winston.
- National Society for Study of Education (1976). *The psychology of Teaching Methods.* N.I. Gage Ed. Chicago. The University of Chicago Press. P 217-251.
- Ouellet, A. (1983). *L'évaluation créative: une approche systématique des valeurs.* Québec, PUQ, 386p.
- Ouellet, A. (1990). *Guide du chercheur: Quelques éléments du zen dans l'approche holistique.* Ed. Gaëtan Morin.
- Ouellet, A. (1994- 1997-1999). *Processus de recherche: Introduction à la méthodologie de la recherche.* Québec. PUQ. 275p.
- Ouellet, A. (1998). *Para una evaluación del aprendizaje en relación con la competencia.* Revista escuela de Administración Negocios E.A.N. No. 35. sept.-dec. de 1998, pp. 77-90.
- Parker, J. et Patterson, H. (1979). *Pour un modèle écologique d'évaluation,* Education forum, pp. 13-44.
- Tardif, J.G. (1992) *Pour un enseignement stratégique. L'apport de la psychologie cognitive.* Montréal, Editions. Logiques.
- Tournier, M. (1981). *Typologie des formules pédagogiques, Sainte-Foy (Québec).* Les édition Le Griffon d'argile, p. 266.
- Tremblay. G. (1990). *À propos des compétences comme principe d'organisation d'une formation: Eléments de réflexion et perspective historiques.* Bulletin d'information du FIRAC, 6(9), 31p.
- WIGGINS, G. (1980) *Theaching to the Authentic Test, Educational Leadership,* 49(8), 26-34.
- Zessoulers, R. et Garner, H. (1991). *Outhentic Assessenent. Beyond the Buzzword and into the Classrooms, dnones U. Perron. Expanding Students Assessenent,* pp. 47-72.