

Figura 1. La función esencial del respaldo es dar apoyo en la región lumbar, que conviene tener en cuenta. Autor: Enrique Bonilla

Estrategias pedagógicas de integración de las áreas de diseño en el Tronco Divisional

Paulette Morales Lomelí
Departamento de Teoría y Análisis

El aprendizaje no consiste en interpretar gráficas, signos escritos o memorización de términos que se han denominado como “jerga de la profesión”, el verdadero aprendizaje es aquel conocimiento que el individuo introduce en lo más sustancial de sí mismo: lo comprende, retiene, analiza, interpreta, genera pensamiento crítico y aplica para la solución de diversas problemáticas relacionadas o no con un campo específico.

Los programas pertenecientes al Tronco Divisional (TD) de nuestra división se encuentran conformados, desde sus planes de trabajo, como un solo elemento que lleva al alumno, a través de la investigación, a desarrollar un anteproyecto o investigación preliminar de problemáti-

cas sociales, las cuales pueden ser abordadas de manera interdisciplinaria en los campos de diseño.

Acciones previas al desarrollo de un proyecto modular en el TD

Deslindar al alumno del concepto de materias es la primera barrera que se debe vencer mediante una adecuada selección de estrategias por parte del profesor. El abordaje del problema eje implica poder vincular a los tres talleres que forman parte de los módulos del TD, de una forma integral y relacionada entre sí para la realización del proyecto de investigación social enfocado al diseño, procurando que las diversas temáticas que engloban cada uno de los talleres sirvan al alumno como base para la resolución de lo planteado y, posteriormente, llevar a propuestas objetuales derivadas de dicha investigación. En los talleres de Diseño, Expresión y Teoría se debe mantener un contacto continuo, debido a que son apoyos para la resolución del proyecto de investigación final (Figura 1), de ahí que se requiera el constante reforzamiento y contacto de los profesores de estos apoyos con los alumnos y entre ellos, puesto que es muy fácil perder la dirección en cualquier momento cuando se introducen elementos nuevos que surgen con el avance de la investigación.

La segunda barrera importante que se presenta es la resistencia por parte del alumno al trabajo interdisciplinario; al estar en continuo trato con compañeros adscritos a otros campos del diseño, se cuestionan constantemente la validez del trabajo en diferentes áreas, y esto los lleva a que no se integren de manera colectiva e interdisciplinaria para la resolución del problema planteado, por ello,

tienden a organizarse en equipos donde todos los integrantes son de la misma licenciatura. Lo óptimo es que los docentes procuren que esto no suceda y, a su vez, evitar que los equipos se organicen con un alumno de cada disciplina, el criterio que debe seguirse para la organización de equipos de trabajo es la afinidad personal de los integrantes, que puede haberse dado por conocimiento previo en otros equipos de trabajo.

Integrar a los estudiantes como un solo equipo de trabajo, sin importar la licenciatura en la que se encuentren adscritos, permite que aprendan y desarrollen todos los lenguajes básicos y comunes que las licenciaturas de diseño comparten y manejen de forma flexible las diversas posibilidades en su resolución, y no con una visión unilateral.

La tercera barrera por vencer es el número de estudiantes en el aula. Lo óptimo para el trabajo en el Sistema Modular son grupos pequeños (como lo plantea el Documento Xochimilco), debido a que uno de los elementos básicos es realizar discusiones sobre temas de interés y que el docente se familiarice con las habilidades y experiencias que cada alumno puede aportar para el proyecto modular, sin embargo, y por cuestiones sociales actuales, los grupos se han incrementado, lo que dificulta a los profesores del módulo coordinar adecuadamente los seminarios de discusión con los talleres.

Figura 1. Los talleres como base del Problema eje o proyecto de investigación, vinculados entre sí y en cooperación completa para la resolución de éste



Esta condición actual, no obstante, puede no ser un problema si se integra a los alumnos del grupo como un gran equipo de trabajo donde cada uno de ellos tienen un rol especial y sustancial.

Al ser alumnos que vienen del primer módulo, Conocimiento y Sociedad, los estudiantes del Tronco Divisional cuentan ya con las herramientas críticas y de discusión sobre temas de investigación, lo que facilita de antemano a los docentes poder integrarlos al análisis de problemas sociales enfocados al diseño sin importar en qué carrera se encuentren adscritos.

Técnicas de enseñanza y práctica

A continuación se pone un ejemplo sencillo de una técnica para el abordaje del proyecto de investigación que se ha venido desarrollando al principio del TD1 y que se llevará hasta la culminación de la investigación, concretándose en un objeto de diseño.

Objetivo: realizar un análisis de la relación entre los objetos de diseño y su interacción con la sociedad para determinar la problemática que se abordará en el proyecto de investigación y el objeto de diseño propuesto que dé una posible solución a lo investigado.

Aspectos destacados: análisis conceptual de cómo diferentes sucesos dentro de la existencia del hombre han determinado la creación de objetos y expresiones artísticas en las diferentes culturas hasta nuestros días. Al existir una necesidad determinada, el hombre

la ha resuelto creando un “algo” que le permite, desde la protección física hasta la representación ideológica (individual y colectiva) del individuo que pertenece a cualquier núcleo social, y cómo estas creaciones, a su vez, tienen un impacto en el núcleo social, que es, en donde surgen y en otros que tienen contacto con ellos.

Desarrollo:

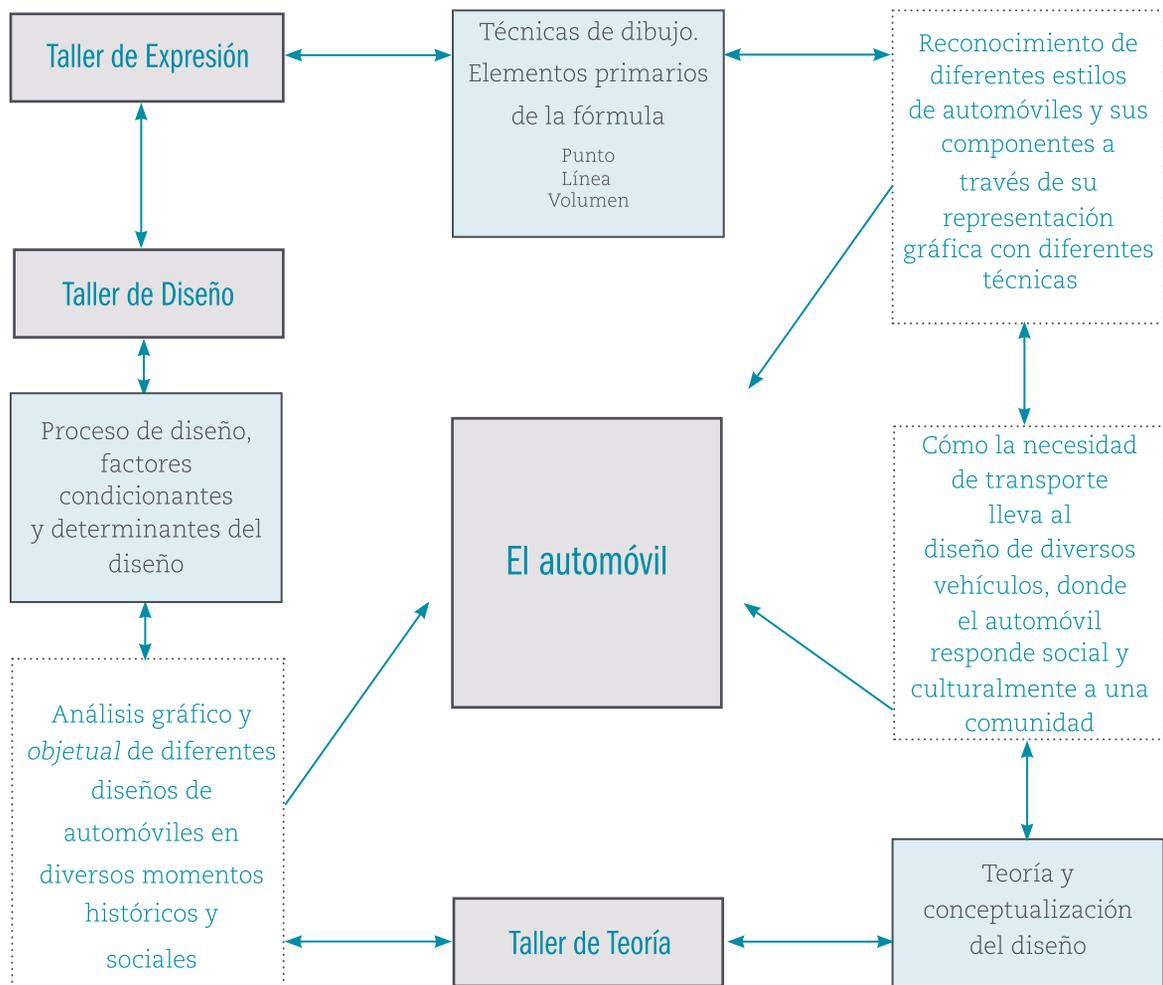
1. Selección del tema de investigación. En la práctica, la elección del tema de investigación ha tenido mejor resultado cuando el profesor, que es el coordinador del módulo, lo elige. Este tema debe servir como rector para los apoyos del módulo. Pueden proponerse más de un tema para que a través de la discusión, los alumnos planteen su interés por uno de ellos. Pongamos ahora, como ejemplo y para desarrollar esta estrategia, el tema del automóvil.

2. Indagación del tema de investigación. En esta parte es importante que se utilice el conocimiento previo que los alumnos tengan, ya sea empírico, teórico o práctico, y se les solicita que busquen todo lo referente al tema a través de cualquier medio electrónico, bibliográfico y gráfico.

3. Presentación y discusión del material obtenido por los alumnos. Los diferentes enfoques presentados son de ayuda para el esclarecimiento de la línea por la cual se va a abordar el tema de investigación planteado.



En los talleres de Diseño, Expresión y Teoría se debe mantener un contacto continuo



4. Vinculación de los apoyos para la solución del proyecto de investigación. Una vez definida la línea de investigación y considerando la temática específica de cada apoyo, tendríamos el siguiente esquema (Figura 2).

tema que se puede desarrollar dentro de los proyectos de investigación del TD, el nivel de profundización dependerá de los intereses del grupo.

Figura 2. Vinculación de los talleres con el tema del proyecto de investigación

Resultados obtenidos

La vinculación del tema de investigación debe también englobar las cuatro disciplinas que el TD agrupa, es decir, tomando en cuenta que las licenciaturas son Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica, Diseño Industrial y Planeación Territorial, el problema eje debe de abordarse desde estas cuatro disciplinas sin ser separadas, es decir, de forma integradora (Figura 3).

El automóvil se ha utilizado aquí para ejemplificar, de forma muy general, el

Referente a la propuesta del diseño de un objeto que refleje el proyecto de investigación, se ha logrado como resultado la elaboración de juegos de mesa, historietas y otros objetos, aplicando diversos análisis de los objetos y relación social. A continuación se ejemplifican dos de los trabajos realizados en diferentes años: Mediante la presentación de estos ejemplos podemos observar cómo se realizó la integración de los talleres de apoyo para generar un objeto de diseño dentro de

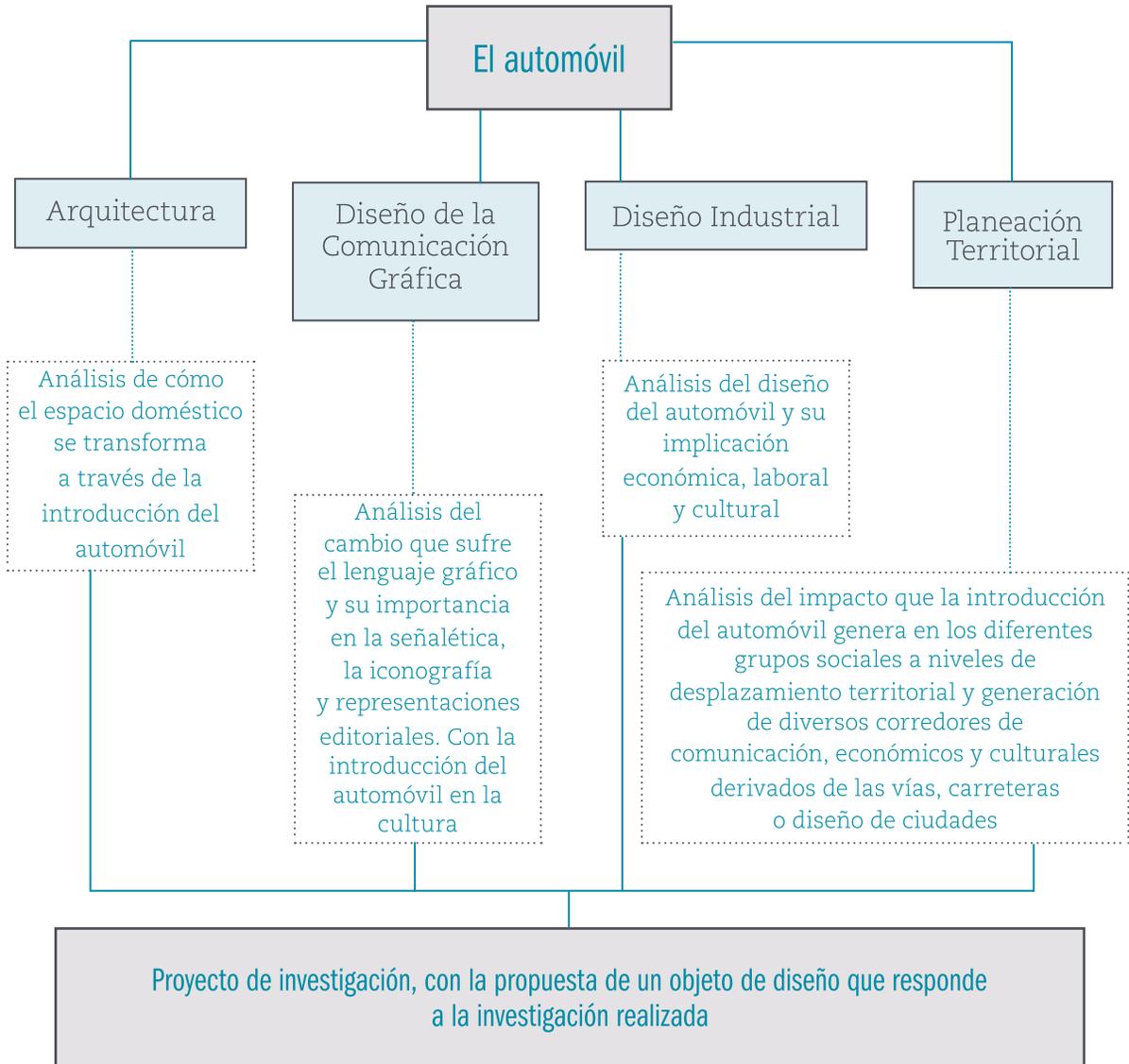


Figura 3. Esquema de vinculación



JUEGO DE MESA

Objetivo: indagar sobre la función que desarrolla la promoción en el proceso de compra o venta de un producto.

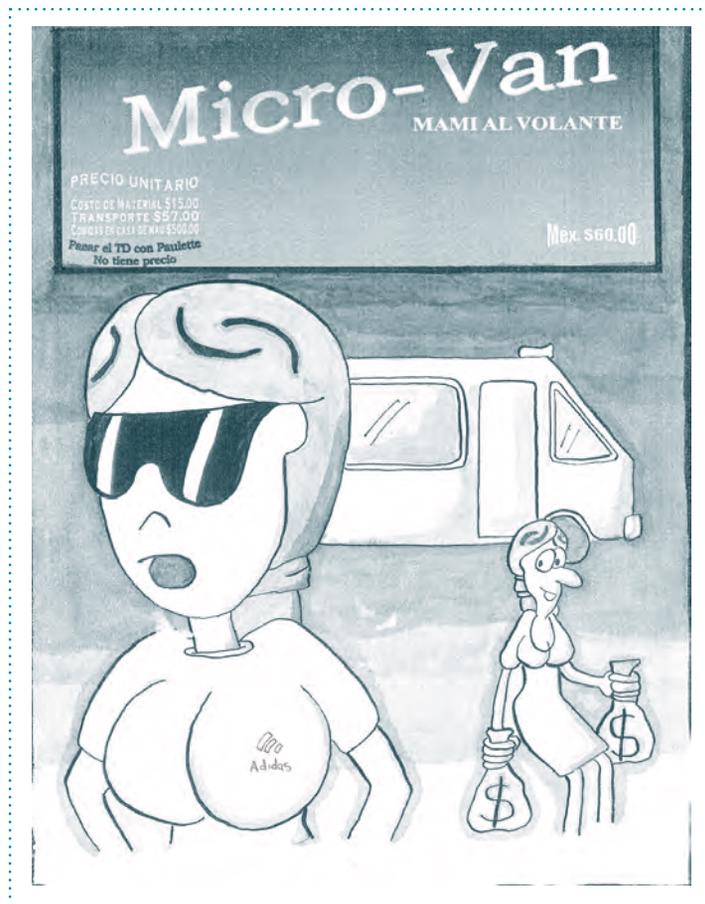
Título: Arrebatanga

Trimestre: 10-P

Grupo: AC05

Figura 4. Empaque, instructivo y tablero del Juego de Mesa "Arrebatanga"

Docente: Paulette Morales Lomelí



HISTORIETA O CÓMIC

Objetivo: análisis de la transformación del diseño original de un objeto por el usuario según su cultura y percepción individual.

Título: Micro-Van. Mami al volante.

Trimestre: 06-I

Grupo: AB03



las actividades que configuran el programa de estudios del Tronco Divisional de Ciencias y Artes para el Diseño. En ambos casos, los objetos diseñados cubrieron la base fundamental de investigación y fue entregado por escrito el protocolo de investigación. 

••• Referencias

- Antaki, Charles, "Explanations, communication and social cognition", en C. Anaki (Ed.), *Analysing everyday explanation: A casebook of methods*, Sage, Londres, 1988.
- Chávez Rosero, Jairo y Rosero Benítez, Ludgardo Raúl, *Soporte Didáctico para mejorar la Competencia Lectora. Estrategias de aula para mejorar la lectura comprensiva*, Universidad Politécnica Estatal del Carchi, Quito, 2013.

Consejo Académico 1996, *Programa de Estudios de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Trimestre II. Unidad de enseñanza-aprendizaje: Interacción Context-Diseño*, UAM, México, 1996.

Consejo Académico 1996, *Programa de Estudios de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Trimestre III. Unidad de enseñanza-aprendizaje: Campos Fundamentales del Diseño*, UAM, México, 1996.

Ehrlich, Patricia, "Bases pedagógicas del Sistema Modular", en L. Berruecos (Comp.), *Conceptos fundamentales del Sistema Modular*, UAM, México, 1996.

Villareal, Ramón, García Juan César, Ferreira, José Roberto, *Documento Xochimilco; Anteproyecto para establecer la unidad del sur de la Universidad Autónoma Metropolitana*, UAM, México, 1974.

Ysunza, Marisa, *El grupo de trabajo académico en la educación modular*, UAM, México, 1994.

Figura 5. Portada de la historieta "Micro-Van. MAMI AL VOLANTE"

Figura 6. Cartones de la historieta que ilustran el tema principal del proyecto de investigación

Autores: José Luis Tapia Rosas; Carlos Zavala Díaz; Rodolfo Zurita; Mauricio Maya López; Israel Cruz