

SER ANTES QUE HACER. EL DIAGNOSTICO DEL SER BASE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL Y ESTRATÉGICA DEL DISEÑADOR

Autores: Edgar Saavedra Torres, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

esaavedratorres@gmail.com

Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño

Línea de Teoría y Metodología del Diseño

Resumen:

La formación en diseño tiene un enfoque didáctico denominado “estética del constructivismo” y “la tradición continua a través de sus profesores y estudiantes” (Maldonado, 1993, p.46,63) y el ámbito donde se replica es el aula; esta según CERDA (2008, p.13) “No solo es el escenario físico donde se efectúa el trabajo pedagógico de la escuela, sino fundamentalmente es un ámbito socioafectivo donde se produce el encuentro y la interacción entre los dos protagonistas del proceso educativo”. Dejando a un lado la cuestión del lugar, y enfocándose en ¿cómo debe ser y qué media en el encuentro y la interacción entre el docente y el estudiante?; el conocimiento es un elemento central y sobre el que se erigen diversos procesos, enfoques e intereses, y se debe tener en cuenta que en el constructivismo “es una síntesis didáctica negociada” (Porlán, 1998, p.163), del conocimiento en dos perspectivas: del significado epistemológico que busca el docente y el psicológico que le da el estudiante. Es en el ¿cómo se aborda y se concibe la negociación? el punto neurálgico que determinara el éxito o fracaso del proceso. El diagnostico del ser, es base de un modelo cualitativo en experimentación desde el 2011, que arroja resultados importantes, en cuanto a categorías y variables para la orientación y enfoque de la negociación y del proyecto e investigación en el aula, el conocimiento y diversos intereses implicados en el proceso educativo y la formación integral y estratégica del diseñador.

Palabras clave: Educación en Diseño, Formación integral del diseñador, Ser Diseñador, Diagnostico del ser del diseñador.

Introducción:

“En el cuarto semestre del año 2010 en la asignatura Diseño 4 (forma y función) del componente proyectual, después de cinco años de labor como docente profesional no pedagogo, en la Escuela de Diseño Industrial, Facultad Seccional Duitama, se hace una reflexión que da como resultado el siguiente postulado: Entendiendo que la formación integral se estructura en tres saberes: ser, saber y hacer; sobre estos dos últimos en educación superior el binomio teoría-praxis aporta sustancialmente, pero el conocimiento sobre ¿cómo potenciar la formación del ser del profesional, especialmente del diseñador?, la información y evidencias son escasas por no decir nulas” (Saavedra, 2012b) El actual documento está enmarcado en el proyecto en curso de investigación en el aula denominado “ser antes que hacer, un reto en la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales” (Saavedra, 2011). “El esbozo metodológico lo integran los documentos en pedagogía y/o diseño; como objeto de conocimiento las teorías y métodos que ha generado el diseño y la pedagogía para fundamentar la formación integral de la dimensión del ser del diseñador. La investigación es de tipo documental en la modalidad de estado del arte y se desarrolla en dos fases Hermenéutica y Heurística: Heurística, donde se recopila, clasifica y sistematiza la información sobre el ser en bases de datos y fondos documentales (RAES); Hermenéutica, donde se describe y compara los resultados para la construcción de sentido” (Saavedra 2012b). Los resultados para este evento se organizan en tres apartados: Formación integral y estratégica del diseñador, el Diagnostico del ser para y desde el diseño, Conclusiones y recomendaciones. El primero, introduce a los elementos conceptuales de educación-formación, integralidad y de lo estratégico, argumentando la dimensión del ser como eje del saber y hacer, y lo proyectual como elemento neurálgico de la acción del ser, y las relaciones diseño-educación; el segundo, describe lo incorporado y las dificultades surgidas en el proceso de construcción conceptual y metodológica para la diagnosis del ser diseñador, y en las experiencias en el aula de diseño; el tercero, a manera de conclusiones y recomendaciones, concreta conceptos y observaciones surgidas durante el curso de la investigación, que no son conclusiones en suma, pero complementan lo presentado en los anteriores apartados.

1 Formación integral y estratégica del diseñador

1.1 De la formación integral

La educación como expresión e ideal de la sociedad, es la forma mediante la cual cada uno de los individuos que nacen en ella, reciben una serie de contenidos (conocimiento, costumbres, valores, principios, moral, paradigmas y cultura), que son orientados y preparados por otros, para que retornen a la misma sociedad un resultado más elaborado de esos contenidos que le ayude a progresar, desarrollarse y trascender. En la actualidad las instituciones educativas son las encargadas de esta misión, ya sea en forma de jardines, escuelas, colegios, seminarios, claustros, universidades, siendo lo común a todas, la existencia del aula; en este escenario se da el encuentro de los dos protagonistas del proceso educativo el docente y el estudiante, que está determinado por sus necesidades, expectativas, intereses, deseos, anhelos, expresados de manera evidente u oculta. Generalmente los evidentes se aprecian con todo lo relacionado al currículo, la propuesta educativa, plan de estudios, instalaciones y aula. Por otra parte, lo oculto expresado en la incertidumbre y demás tensiones propias del “que va a suceder” ya que todavía no se han establecido las condiciones y/o los canales para iniciar la comunicación, ¿Quién es el emisor? ¿Quién es el receptor?; el receptor es el estudiante y el emisor el docente, pero el rol y tipo de comunicación dependerá del paradigma en la relaciones de poder y protagonismo: comandante-subordinado (educación ortodoxa) y cliente-vendedor (educación actual). Mientras en la primera se hace lo que diga el superior (obedezco) y el protagonismo es del docente; en la segunda, el cliente tiene la razón (se presenta una negociación) y el protagonismo es del estudiante. Por tanto, en el ¿Cómo se aborda y se concibe la negociación? y sobre todo en ¿Cómo se concibe lo que es educación?, está el secreto y éxito del proceso educativo.

Para el cuestionamiento ¿Cómo se concibe lo que es educación? la educación según CASTILLEJO (1976, p.17) es: *“una perfección que se le añade al hombre. El hombre existe al margen de la educación. Esta es algo que se le incorpora”*; así la educación como algo externo que es añadido al hombre, según lo incorporado puede entenderse como un valor, “educado-no educado”. También la educación se considerada según TORRES como un:

“proceso autónomo y creativo de parte del sujeto que lo experimenta, buscando darle sentido a su vida y anhelando un ideal de perfección”, “proceso personal de perfeccionamiento intencional, coadyudado por la influencia sistematizada del educador dentro de un contexto sociocultural”. (2010, p. 27)

Según lo anterior, los actores inmersos y que hacen posible la existencia de la educación, es la relación que se presenta entre educando, educador y sociedad y, en esa relación o interacción:

“Entre el educando, el educador y la sociedad genera un feedback o retroalimentación, en el cual el hombre devuelve a la cultura el producto enriquecido que ha tomado de ella, en consecuencia, la educación pasa a ser la transformación perfectiva de la cultura” (Torres, 2010, p. 26).

Por tanto se puede hablar de la posibilidad de un nivel cultural, según el grado de aporte o contribución de los sujetos educados en ella y de la calidad de las interacciones en el proceso educativo.

Si el nivel cultural, de desarrollo social y la transformación perfectiva de las anteriores, dependen de la educación, procesos e interacciones, no es algo que se pueda dejar al azar, en consecuencia, la educación debe y está fundamentada en principios que la orientan, delimitan y le dan sentido de manera objetiva (ciencia) los cuales según Torres se refiere: *“a determinados elementos que posibilitan inferir otros, los cuales harán definir y llevar a cabo su propósito”.* (2010, p.25). Castillejo (1976) para la educación da cuenta de cinco (5) principios que la fundamentan y la definen: individualización *“lograr que cada hombre alcance su máxima perfección individual”* (citado en Torres, 2010, p. 28); socialización *“capacitar para entender y comprender la sociedad con rigor y animo de perfeccionarla, sintiéndose miembro activo de ella, comprometido conscientemente con sus semejantes en la búsqueda del bien común que, a la vez, supone el bien personal”* (p.74); autonomía *“cultivar, ejercitar, dar posibilidad de actuación al alumno para que se eduque ‘en’ y ‘para’ su libertad”* (p. 74); creatividad *“la creación personal, de modo amplio, es el objetivo de la educación, cada hombre, quien debe, ejerciendo su libertad, auto-determinar su*

vida íntima y social” (p. 97); actividad “ *reconocer el valor del sujeto en la educación. Es, también, estimar sus posibilidades, es ayudar a que conquiste la posibilidad de trazar su vida*” (p. 112).

Con base a estos principios y la forma como se teoricen, conceptualicen, incorporen o manipulen en el proceso educativo, los propósitos y las diferencias y posibilidades en las propuestas educativas e interacciones serán evidentes, por ejemplo: son resultado de la teorización de los principios, los pilares de la educación: “*saber, saber hacer, saber ser*” (Castillejo); “*aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir, aprender a ser*” (Delors); “*aprender a vivir (ser, sentir, vocación), aprender a aprender y a emprender (saber, pensar, profesión), aprender a convivir (saber hacer, actuar, ocupación)*” (lafrancesco). También es posible acentuar alguno de los principios como la creatividad y autonomía, pero sin el equilibrio de la socialización y las implicaciones ético-morales, puede y ha desencadenado en los emprendimientos, conocimiento aplicado con resultados funestos como la solución final en la segunda guerra mundial. Por otra parte, la sociedad industrial por sus intereses ha influenciado la educación, específicamente “en lo laboral” o educación para el trabajo, acentuando con ello el saber, el saber hacer y el aprender a emprender, dando lugar lo denominado como competencias; esto se traduce en que el resultado esperado del proceso del educando es “ser trabajador competente”, sin embargo como la advierte DELORS (1994, p.94):

“el trabajador considerado como un agente de cambio, resulta claro que ciertas cualidades muy subjetivas, innatas o adquiridas que los empresarios denominan a menudo ‘saber ser’, se combinan con los conocimientos teóricos y prácticos para componer las competencias solicitadas”, “entre estas se encuentran en el comportamiento social, la aptitud para trabajar en equipo, la capacidad de iniciativa y la de asumir riesgos”, “Cobra cada vez mayor importancia la capacidad de comunicarse y de trabajar con lo demás, de afrontar y solucionar conflictos” (citado por Torres, 2010, p.36).

Las anteriores líneas, evidencian una clara necesidad del saber ser y que las dimensiones, saberes, aprendizajes y competencias confluyan en él: “*Aprender a ser como la fusión de las tres formas de aprendizaje*” “*En el saber ser se integra el saber*

hacer y el saber mediante un aprendizaje que contemple aprender a conocer y aprender a hacer, conducido y orientado por la labor docente” (Torres, 2010, p.37) y continuando con el mismo autor, si *“El saber ser señala el ámbito de los valores y de las actitudes, las cuales han de ser concretadas en el educando mediante metodologías y técnicas que promuevan lo actitudinal”* (p.35). Entonces para el académico además del reto de teorizar, conceptualizar y orientar el saber ser en el educando, involucra los retos de incorporar de manera integral al ser: el saber, el hacer y aprender a emprender, a los valores y actitudes, junto con conocimientos, metodologías, técnicas y procedimientos.

Para el cuestionamiento ¿Cómo se aborda y se concibe la negociación? es reflexionar en la dirección de ¿Cómo debe ser y que media en el encuentro y la interacción entre el docente y el estudiante? Con base a PORLAN (1998, p.163), debe ser una “síntesis didáctica negociada”, en torno al conocimiento en dos perspectivas: el significado epistemológico que busca el docente en el saber disciplinar, contenidos y programación y; la psicológica del estudiante en cuanto a emociones y valoraciones entorno a los contenidos y programación. Como “negociación”, del significado epistemológico como pretensión del docente y el psicológico del estudiante, no consiste en: inclinar la balanza hacia un paradigma (ortodoxo o actual); enfatizar en un tipo específico de conocimiento y/o saber práctico; disminuir la distancia de lo que se considera como ideal de saber y hacer y, lo que se puede llevar a cabo en la realidad; definir entre la polarización de solo esto es válido o la improvisación de todo es válido, como formas operativas. Negociación docente-estudiante como “deber ser” y “que media” en su encuentro e interacciones, conlleva a establecer conocimiento, entonces según STENHOUSE (1985, p. 195): *“El ideal es que la especificación del conocimiento aliente una investigación y un programa de desarrollo personales por parte del profesor, mediante el cual éste aumente progresivamente la comprensión de su propia labor y perfeccione así su enseñanza”*. Por tanto como hipótesis, el docente al igual que el estudiante, se convierten en educando y, como mediador la Investigación y el programa de desarrollo personal, para la comprensión y perfeccionamiento de su status de agentes de cambio. En este punto la integralidad abre paso a lo estratégico, modo de ¿Como llevarla a cabo?

1.2 De lo estratégico

Integrar la dimensión del ser a la investigación y lo disciplinar, es el reto de lograr articular en un escenario proyectos que den como resultado un programa de desarrollo personal en el cual educandos (docente y estudiante) se perfeccionen y a su vez, aporten y contribuyan a la cultura, desarrollo social y transformación perfecta de las anteriores. Así investigar para establecer un programa desarrollo personal: es enfocarse en las actitudes y valoraciones inmersas en la dimensión del ser; es comprender en el proceso de incorporación de principios en el ser ¿Cómo cada uno se ha perfeccionando? ¿Cuál es el nivel de integración?; es específicamente determinar y dar cuenta de fortalezas y limitaciones en el “aprender a” y “saber” ser. Entonces, la investigación de la dimensión del ser es parte fundamental y estratégica para construir el programa y plantear acciones para potenciar fortalezas y superar limitaciones, y esto es hablar en términos de “proyecto” o hacer “referencia a la proyección social y espiritual del ser humano que encarnaba el deseo de trascender y proyectarse a los demás, salir de sí mismo y abrirse al otro” (Cerdea, 2012, p. 10). Ya que se relaciona en la dimensión del ser, investigación y proyecto ¿Cómo lo hacen? Antes de responder el cuestionamiento, es necesario introducir unos apuntes conceptuales sobre los dos últimos términos en cuestión.

Investigar en la dimensión del ser, con la implicaciones de salir de “sí mismo”, “abrirse al otro” y la acción de conocer, es articular por equivalencia significativa, “yo me o te conozco” “yo me o te discrimino” “yo me o te reconozco” con los verbos griegos¹ *diagignosko* (yo distingo, discrimino o reconozco) y *gignosko* (yo conozco), y con la capacidad *diagnosis* (conocer, distinguir, reconocer). También es incorporar lo que se denomina *diagnostico* como forma de investigación. En síntesis el *diagnostico* o la *diagnosis* del ser es la actividad de ser.

Por otra parte tomando como fuente² a la RAE, el “proyecto del lat. *proiectus*” en su segunda y quinta acepción respectivamente es “designio o pensamiento de ejecutar

¹Etimología de la palabra *diagnosis* [en línea]. Consulta realizada el 11 de febrero de 2013. Disponible en, <http://etimologias.dechile.net/?diagnosis>

² En el párrafo lo extraído de la RAE se encuentra entre comillas y con cursiva. (Solo aplica para este párrafo). Información disponible en, <http://www.rae.es/rae.html>

algo” “Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva”. El proyecto como acción de proyectar proviene “del lat. *proiectāre*, intens. *proiicĕre*”, que en su segunda y tercera acepción respectivamente es “lanzar, dirigir hacia adelante o a distancia” “idear, trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de algo”. Haciendo un análisis etimológico da como resultado las siguientes concepciones en torno al proyecto:

Proyecto como proceso: idear o pensar, primer esquema, prueba (anteproyecto), forma definitiva del plan, ejecución del proyecto. Proyecto como acción: es idear o trazar los medios para su ejecución; es proyectarse en presente y futuro; es incorporar a la dimensión estratégica lo espacio-temporal; es darse forma. Proyecto como impulso vital es: vivir en el presente lo que se arroja al futuro (el plan); asumir que aporta sentido y orientación para existir con base a lo ideado y trascender. Proyecto como medio: es plan de conocerse en el presente, pero acción en el pasado; conocimiento; es evidenciar lo que *-se es-* por lo que *-se ha sido-*; proyectarse es saber y reconocer *-quien se ha sido-*, *-quien se es-* para proponer *-quien seré-* y con ello trascender. Proyecto como factor: es reconocerse o volver conocerse; ser consciente de cómo “se está siendo” en relación con lo “que se va a ser”. Proyecto como estrategia: es asumir para ser una valoración constante, retroinformación y toma decisiones.

Teniendo en cuenta al sujeto como individualidad, como el reconocimiento de ser único e irrepitible y teniendo en cuenta la subjetividad, el ser construye un mundo interior y por tanto realidad, que no es constante sino que se modifica y se adapta según las condiciones lo requieran para su existir, entonces no existe una realidad sino realidades, que en suma son representaciones del ser, implica un cumulo de proyectos de ser y por ende proyecto como representación del ser. Ya que coexistimos con otros sujetos, las realidades se multiplican e interaccionan. Las intersubjetividades han sido orientadas por la educación en la idea de civilización y todo lo que contribuya al ideal se constituye como bien común. Los proyectos no escapan a ese ideal, relacionarse con otros sujetos que difieren física, mental y espiritualmente, es un reto y necesidad; la existencia humana no se concibe sin la co-presencia de la otredad, coexistir no es imponer mi realidad en los demás, sino

entender y aceptar la de los otros, es ser empático; encontrar lo común es un avance, de ello se desprende el concepto de comunidad, y lo común en todos los proyectos individuales son sus concepciones y que buscan el bien del sujeto. La empatía, lo común y la comunidad, da cuenta que para el sujeto la apertura es posible y si se comprende que en la búsqueda del bien común, está inmerso el bien y trascendencia individual, el ser individual adquiere un estatus de ser social. Vincular al otro, a los otros para construir una puesta en común y el proyecto como pretexto y, con ello perfeccionarse y trascender tanto individual como socialmente, es constituir al proyecto como bien individual y al proyecto como bien común.

Como resultado preliminar del análisis etimológico, es posible definir al proyecto como proceso, acción, impulso vital, medio, factor, estrategia, representación y pretexto, ligado al ser humano que contribuye a su dimensionamiento, (conocimiento), perfeccionamiento, realización, trascendencia individual y social, constituyéndose de esta manera para la comunidad y cada uno de sus integrantes como un bien individual y común.

Retomando el cuestionamiento ¿Cómo se relacionan la dimensión del ser, investigación y proyecto?, y teniendo como sustento lo esbozado conceptualmente de ellos, se relacionan porque la dimensión del ser se construye y se comprende con las acciones y capacidades de investigar y proyectar y, que a su vez estas mismas, pueden perfeccionarse y lo hacen perfectible; en que confluyen para afirmar el principio de individualización; se relacionan en la diagnosis, por que fundamentan la dimensión del ser, la investigación y la acción proyectual. Se relacionan teniendo en cuenta el principio de socialización porque el diagnóstico del ser es forma de investigación y proyecto de conocerse y conocer al otro; los educandos (estudiante y docente) en el proceso de diagnosis, se conocen y reconocen, por tanto según lo diagnosticado como fortalezas y limitaciones, construyen una realidad como plan de mejoramiento personal, definen formas de cooperación, establecen canales que los vinculan de manera real. Se relacionan porque el marco de educatividad que proporciona la investigación y el proyecto, respeta el principio de autonomía, creatividad y acción; porque cada uno encuentra insumos para la construcción del proyecto personal y social.

En síntesis, el diagnóstico del ser es base para la formación integral y estratégica del educando pero ¿Cómo se relaciona con el diseño?

1.3 De la Formación integral y estratégica del diseñador

El diseño es una disciplina de la educación superior que forma profesionales, con una especificidad en su saber y hacer: “actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas en todo su ciclo de vida” (ICSID); “configuración, morfológica y estructuración de las características de comunicación y uso de objetos destinados a la producción considerando las interacciones con los usuarios y sus contextos” (MEN, 2003, p.1). Es de suponer, que establecer las cualidades multifacéticas de objetos involucra: la configuración morfológica, estructuración de las características de comunicación y uso, producción, interacciones con los usuarios y sus contextos; esto grosso modo enfocaría el saber y hacer del diseño. Si el diseño se encuentra inmerso en la educación, es un “conocimiento” (Perkins, 1985) susceptible de ser enseñado, por lo cual, la educación del diseño además de tener en cuenta lo disciplinar, debe incorporar para la formación del diseñador principios, integralidad y estrategia.

Continuando con los aspectos de formación en la disciplina, esta tiene un enfoque didáctico denominado “estética del constructivismo” (Maldonado, 1993, p. 46) y la tradición de este enfoque continúa “[...] a través de sus profesores y estudiantes” (1993, p.63). El constructivismo consiste en resolver un problema e implica modificar ideas y seguir aprendiendo; el conocimiento es el resultado de lo que sujeto haya reconstruido. El diseño se enmarca en esto, se caracteriza por la resolución de una situación problemática a través del conocimiento teórico incorporado, viabilizado por un método proyectual, que se concreta en un objeto (objeto, proceso, servicio, sistema). Lo anterior es característica de lo proyectual, por tanto educación y diseño se relacionan en este aspecto; profundizando en esto, en educación existe un modelo (metodología) denominado educación basada en proyectos (ABP), este es, como lo presenta SANCHEZ (2013, p.1):

“un conjunto de tareas de aprendizaje basada en la resolución de preguntas y/o problemas, que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad para trabajar relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo, que culmina en la realización de un proyecto final³ presentado ante los demás” (Jones, Rasmussen, & Moffitt, 1997)

Y comparándolo con lo dispuesto por el MEN referente al componente proyectual:

“El eje central de la formación del diseñador, debe ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes de saber y de práctica. Debe estar presente en todos los niveles a lo largo de todo el programa. Se orienta a formar en el estudiante capacidades para sintetizar una gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás propias de la disciplina, utilizándola para el diseño y la sustentación de proyectos. Permite del desarrollo del pensamiento sintético y analítico, crítico, de formalización, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas necesarias para su definición y socialización” (2003, p. 4)

Entonces modelo (educación) y eje (diseño), y educandos se articulan en lo proyectual, en concordancia con Saavedra (2012b):

“Los actores grosso modo inmersos en la asignatura de dicho componente son [...]: metodología didáctica y enseñanza-aprendizaje basado en proyectos, en torno a este se articulan propósitos, comunicación, evaluación, ambiente de aprendizaje. En el proyecto se establecen los roles tanto del docente como del estudiante; el proyecto es el medio de dialogo con el conocimiento deseado”.

Otro aspecto en que se relacionan educación y diseño es en la tipología de proyectos resultantes del proceso: “proyectos de producción, consumo, problemas, mejoramiento técnico y de aprendizaje” (Kilpatrick, citado por Cerda, 2012, p.120). La reflexión en este punto es teniendo elementos en común educación y diseño, su

³ El subrayado no viene en la cita, se hace para resaltar el punto en cuestión.

acción esta desarticulada: “Los docentes en diseño en Colombia son profesionales no pedagogos” (Saavedra, 2011) y en la educación basada en proyectos se “debe ser especialista en el método” (Sanchez, 2013, p. 2). Por lo anterior el resultado potencial de integrar “en lo y para lo” proyectual, diseño y educación por ahora es incalculable.

Ahora en diseño lo proyectual, tiene su método o lo denominada metodología proyectual, que aborda dos elementos paradigmáticos del diseño, el problema y su resolución. Cada una se subdivide en fases (investigación, diseño, producción, comercialización, uso, desuso, valoración), subfases, actividades, tareas. Inicia con la determinación de la situación problemática o sea con el diagnostico, según el resultado se procede a establecer los objetivos y requerimientos para la solución teórica y con posterioridad se materializan en la solución concreta. Los proyectos en cada semestre dan cuenta de conocimientos y de las competencias incorporadas y desarrolladas, que en suma permiten elaborar un trabajo de grado o proyecto académico donde el saber y hacer es verificado, si esto es así, entonces el proyecto académico desconocería la dimensión trascendental del ser. El proyecto académico según Saavedra es: “un plan para descubrir talentos y limitaciones, de esta manera plantear objetivos y estrategias para potenciar los talentos y sobre todo de superar las limitaciones; un plan para enfocar esfuerzos y acciones, para con ello ser feliz y dar felicidad” (Saavedra & Fernández, 2011); AICHER, define que “un proyecto es la forma más compleja de la actividad espiritual” (1991, p 180). Entonces el proyecto académico nace desde la dimensión del ser y la acción espiritual del diseño en conjunto con otras profesiones relacionadas, debería incrementar el valor de la vida y manifestar la integralidad de su formación. Por tanto no es casualidad, que surja la afirmación “ser antes que hacer” y la hipótesis “el diagnostico del ser es base para la formación integral y estratégica del diseñador” y que surja el cuestionamiento ¿Como establece e implementa?

2. Diagnostico del ser para y desde el diseño

2.1 Diagnosis del ser diseñador

La aplicación de un modelo establecido en el diseño no ha sido posible porque los resultados de la búsqueda de uno existente, han sido por ahora nulos. Por tanto la investigación ha tomado dos rutas “para el” y “desde él”. Como fuente provisional en la construcción conceptual a la fecha para el diseño, se utiliza y adaptan (según las evidencias conceptuales de los apartados anteriores) elementos del “modelo holístico transformador”⁴ de lafranceso (2010), estructurado en las siguientes categorías y subcategorías para el diagnóstico del ser diseñador: Antropológica (singularidad, autonomía, apertura, trascendencia); espiritual (básica, trascendente, religiosa), axiológica (tolerancia, honestidad, respeto, lealtad); filosófica (ética, moral); afectiva (seguridad, independencia, respeto y confianza). A continuación de manera sucinta se presenta las categorías con variables, para entender el sentido metodológico de este apartado y que el lector realice un pequeño ejercicio para situar el nivel de desarrollo de su ser.

Antropológica: Capacidad de reconocerse a sí mismo, de optar, elegir y decidir libremente, manifestado en la realización del proyecto personal de vida y crecer ininterrumpidamente mediante la acción creadora. Variable de verificación: propicio espacios dinámicos de formación para que el educando construya o desarrolle su proyecto de vida (largo plazo), académico (mediano plazo), semestral (corto plazo). Espiritual⁵: capacidad de saber expresar e integrar de una manera racional y por medios artísticos la experiencia de la trascendencia. Variable de verificación: coadyuvo a desarrollar y canalizar vínculos empáticos con las otras personas, en situaciones de injusticia, vulnerabilidad, superación, cooperación. Axiológica: lograr que todas las personas involucradas en la educación compartan valores y actitudes que deben formar en los educandos una convivencia asertiva tanto para ayudar a resolver conflictos con capacidad de mediación, negociación, conciliación y concentración, como a generar liderazgo para emprender proyectos humanos, sociales, culturales y empresariales siendo éticos y morales. Variable de verificación: incentivo y apropiado la entrega constante, práctica y completa a una causa, a un grupo, a un equipo o personas que comparten propósitos comunes y definidos en

⁴ Se selecciona porque: incorpora e integra principios de la educación; aborda dimensiones de diferentes disciplinas como la psicología, filosofía, teología, considera al ser como parte fundamental en la educación, concuerda con lo conceptualizado en la investigación.

⁵ Se adapto a la metodología lo contenido en el documento de competencias espirituales desarrollado por el departamento pedagógico pastoral de escuelas católicas de Madrid [en línea]. Reflexiones en torno a la competencia espiritual. disponible en <http://www.archiburgos.org/dde/materiales/bibliasem/jompespiritual.pdf>

contextos y condiciones claramente diferenciadas. Filosófica: Relacionarse y actuando con conciencia con el entorno y con sus semejantes de acuerdo a las normas, principios y valores humanos, fomentando la teorización, reflexión, el intercambio, la interiorización de lo ético-moral para la convivencia con otras personas. Variable de verificación: Coadyuvo a desenvolverse o me desenvuelvo competentemente al tomar decisiones y actuar frente a situaciones que implican valores con pretensión de universalidad Afectiva: Capacidad de expresar y evaluar a través de las emociones el nivel de desarrollo afectivo, ya que este influye no solamente en la relación afectiva con las personas sino también en la relación con los objetos. Variable de verificación: Desarrollo la inteligencia emocional, como aporte al proyecto de vida personal.

Las anteriores como categorías y subdimensiones del ser, son parte del instrumento de diagnóstico del ser, y como se observa, se enfocan en lo proyectual como medio y elemento integrador tanto de la creación del proyecto personal de vida como de los aspectos que edifican al ser a saber: la empatía, el trabajo en equipo, la autonomía, el autoestima, la inteligencia emocional entre otros.

Desde el diseño, la dificultad a la fecha radica primero en establecer los principios del diseño y actitudes y valores propios del diseñador, desde un sólido fundamento teórico. Lo axiomático en el diseño está en fase de consideración o preteórica.

2.2 Metodología del diagnóstico del ser

Si desarrollar habilidades y destrezas para el trabajo en equipo es una necesidad de la sociedad productiva, para el diseño también los es. Iniciar un proyecto además de lo fundamental (necesidad, metodología, conocimiento, etc.) requiere de un grupo de personas, pero ¿Cómo conformar un equipo de trabajo? no está contemplado de forma integral en la metodología proyectual del diseño, así que esta investigación le aporta metodológicamente a la disciplina la denominada "FASE 0. Formación del equipo de trabajo, tiene como objetivo en el educando, "concienciar y motivar el replanteamiento de su rol, la definición de su proyecto académico y la integración de este al proyecto de vida". "Se ha estructurado en seis subfases, con sus correspondientes actividades y resultados esperados. Las subfases el

autoconocimiento y el reconocimiento del otro (las dos primeras de seis), tienen como objetivo establecer a nivel individual y colectivo ¿cuáles son las fortalezas y limitaciones en el ser, saber y el hacer?, como el estudiante recién ingresado todavía no tiene claro ¿qué es lo que debe saber? y no ha definido ¿cuál es su hacer? el diagnóstico del ser, se convierte en el punto clave” (Saavedra, 2011). Contextualizado donde se enmarca el diagnóstico del ser, se procede con la aplicación del instrumento a los educandos para su diagnóstico de fortalezas y limitaciones, y según el resultado en el caso de las limitaciones, se procede a detectar las causas de las limitaciones (aquí puede intervenir un sujeto externo), luego para la superación de estas se elabora el proyecto de mejoramiento personal en donde se plantean acciones estratégicas y operativas: planteamiento de objetivos en función del tiempo (corto, mediano, largo), medidas (prevención, control, corrección), estrategias, indicadores, seguimiento y retroinformación; cabe indicar que las estrategias son múltiples, lo que hay que tener en cuenta es que si no son exitosas, es la invitación a generar unas alternativas (principio de creatividad), en consecuencia, el seguimiento se hace fundamental y los indicadores, permiten evidenciar el estado de perfeccionamiento del educando. En el caso de las fortalezas se elabora un plan de potenciamiento. Construido el plan de mejoramiento personal, es de suponer que este debe ser insumo para la construcción del proyecto de vida, y también debe procederse a articular e integrar a este, los proyectos de asignatura, semestral y académico. Por lo anterior la dimensión proyectual académica del diseño debe involucrar estos elementos en su currículo y plan de estudios, para hacer del proyecto “como proceso, acción, impulso vital, medio, factor, estrategia, representación y pretexto, ligado al ser humano que contribuye a su dimensionamiento, conocimiento, perfeccionamiento, realización, trascendencia individual y social, constituyéndose de esta manera para la comunidad y cada uno de sus integrantes como un bien individual y común” su aporte.

2.3 Experiencias en el aula de diseño

La sistematización de las experiencias es una etapa por llevar a cabo por la falta de disponibilidad de tiempo para valorar la multiplicidad de ellas, y no se cuenta o se ha establecido convenios con un investigador o grupo de trabajo que se encargue de realizarlas. Por tanto es una invitación abierta participar en esta investigación.

3. A manera de conclusiones y recomendaciones

En una sociedad en que se privilegia el saber (preferencia de lo material), y saber hacer (preferencia de lo técnico); el ser aunque minimizado, se reconoce que es punto de partida para todo proyecto material y/o instrumental. Ser implica: integrar sistémicamente a partir de saber ser y aprender a ser, los demás pilares; comprender que los principios de la educación se integran en búsqueda del perfeccionamiento del ser; aunar y enfocar esfuerzos por la academia, las instituciones, el educando, el docente y la sociedad ante la progresiva debilitación de valores y actitudes, a favor antivalores.

El aula es un escenario de interacción entre lo evidente y oculto, y el diagnóstico del ser es una herramienta que coadyuva a mejorar la calidad de las interacciones, relaciones, pedagogía y didáctica, entre y para los agentes de la educación. En las aulas de diseño con este proyecto se espera contribuir al mejoramiento de la calidad de educación disciplinar, y desde esta misma aportar a otras carreras que confíen en lo proyectual, como un medio por excelencia para formación y transformación social.

Si el nivel cultural, de desarrollo social y la transformación perfecta de las anteriores, dependen de la educación, proceso y particularmente de la calidad de las interacciones, no es algo que se pueda dejar al azar, por tanto para los docentes no pedagogos es imperativo revisar sus prácticas y fundamentarlas, si el resultado es favorable es una invitación a sistematizarlas, si el resultado es negativo es perentoria la modificación.

En la integralidad y lo estratégico de proyecto, diagnóstico del ser e investigación, relacionado con los principios que fundamentan la educación, es un campo a explorar y profundizar para educadores y diseñadores, con el fin de aportar teoría, metodología y práctica en y para el ser, como eje integrador de los demás saberes y aprendizajes. Ya manera de hipótesis el diseño es la disciplina que debe liderar este proceso, ya que en lo proyectual tiene ventaja comparativa y si se incorpora la integralidad y mística de sus orígenes sus aportes a la cultura, la educación y la sociedad serán notorios.

Educarse en diseño además propender la perfección individual, la capacidad de entender necesidades deseos y comprender la sociedad, mejorar su nivel cultural y hacer del proyecto un bien personal y común. Es tener la posibilidad mediante esta disciplina de articular de manera integral y estratégica multiplicidad de proyectos (asignatura, semestral, de grado, productivos, sociales, entre otros) al proyecto de vida y con ello trascender (personal, social, espiritualmente), ser feliz, brindar felicidad y como punto de partida el diagnostico del ser.

Referencias

AICHER, O. (1991). El mundo como proyecto. Ed. GG: España.

CERDA, H. (2012). Como elaborar proyectos. Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales y educativos. Quinta Edición. Ed. Magisterio: Bogotá.

IAFRANCESCO, G. (2010). Modelo Holístico Transformador. Ed. CORIPET: Colombia.

MALDONADO, T. (1993). El diseño industrial reconsiderado. Ed. GG: Barcelona.

PORLAN, R. (1998). Constructivismo y Escuela. Ed. Diada: México.

SAAVEDRA, E. (2011). Ser antes que hacer. Un reto en la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales. Ponencia presentada en el Primer Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía; realizado por la UPTC, Tunja, Colombia.

SAAVEDRA, E. & FERNÁNDEZ, M. (2011). Ser antes que hacer. El diseñador-investigador su proyecto académico y de vida. Ponencia presentada en el Primer Congreso Internacional de Diseño; realizado por UAM-UPTC, Manizales, Colombia.

SAAVEDRA, E. (2012a). Ser antes que hacer. Consideraciones y experiencias en el aula para la formación integral del ser del diseñador. Ponencia presentada en el Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño; realizado por la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

SAAVEDRA, E. (2012b). Ser antes que hacer. Una experiencia pedagógica negociada en el aula para la formación del diseñador. Ponencia presentada en el Primer Seminario Internacional Científico en Educación: Investigación, ciencia y escuela. Balances y desafíos; realizado por la Universidad Juan de Castellanos, Tunja, Colombia.

SÁNCHEZ, J. (2013). Que dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. Consulta realizada el 10 de mayo de 2013: Disponible en, http://actualidadpedagogica.com/estudios_abp/

STENHOUSE, L. (1985). Investigación y desarrollo del curriculum. Ed. Morata: Madrid

TORRES, M. (2010). Los Principios de la educación en José Luis Castillejo Brull desde el enfoque por competencias. AKADÉMIA, Revista Digital. Disponible en: <http://www.revistaakademeia.cl/2010/08/los-principios-de-la-educacion-en-jose-luis-castillejo-brull-desde-el-enfoque-por-competencias/>