

Los retos de la enseñanza del diseño

Autor

Dr. Francisco Javier Gómez Galván, franciscog.galvan@cuaad.udg.mx
Maestrante: José Antonio Campos Barragán, antonio@dicotomia.mx
Universidad de Guadalajara

RESUMEN

Es fundamental conocer y comprender como nos afecta o nos beneficia, estar incorporados a un programa educativo donde la realidad está limitada a las aulas y a la enseñanza tradicional, es de suma importancia que se den reformas en las organizaciones académicas y motivar la enseñanza flexible con una verdadera transformación de los patrones establecidos por décadas y que se vuelven obsoletos, no terminando de proporcionar los resultados que en la teoría deberíamos de esperar. Es cierto que se presentan evaluaciones a los programas, pero estos son evaluados por sus maneras tradicionales de ser resueltas y se llega a la conclusión que si hay cambios que pretenden que todo siga igual.

Por lo que consideramos que existe un reto o varios de ellos en las nuevas propuestas de la enseñanza del diseño y que estos deben estar sustentados en la realidad de las nuevas tendencias educativas y visualizando su incorporación a un nuevo mercado que es el de la internacionalización.

Es fundamental conocer estos retos educativos e incorporarlos a una nueva realidad profesional y esto no solo en los procesos educativos, si no desde la forma de abordar y presentar los proyectos en los nuevos programas educativos buscando cambiar el paradigma que ha acompañado a la enseñanza del diseño en las últimas décadas.

En la Universidad de Guadalajara tomamos el reto y buscaremos las mejores alternativas para cambiar el paradigma, no solo de la enseñanza del diseño, incorporando también el aprendizaje como tal, que permita sumar y comprometer a los alumnos en su proceso educativo, para que modernicemos los elementos que influyen en su desarrollo profesional. Compromiso que de ninguna manera quedará fuera el profesor o asesor y que deberá cambiar y actualizar su metodología educativa y su propio paradigma de enseñanza, puesto que las tecnologías nos han hecho cambiar drásticamente, la manera cómo se debe de enseñar y aprender.

Summary

It is fundamental to know and to understand as it affects us or it benefits us, to be incorporate to an educational program where the reality is limited to the classrooms and the traditional teaching, it is of supreme importance that reformations are given in the academic organizations and to motivate the flexible teaching with a true transformation of the patterns settled down per decades and that they become obsolete, not finishing providing the results that in the theory we should wait. It is certain that evaluations are presented to the programs, but these they are evaluated by their traditional ways of being resolved and you reaches the conclusion that if there are changes that seek that everything continues equally.

For what we consider that a challenge exists or several of them in the new proposals of the teaching of the design and that these they should be sustained in the reality of the new educational tendencies and visualizing its incorporation to a new market that is that of the internationalization.

It is fundamental to know these educational challenges and to incorporate them to a new professional reality and this not alone in the educational processes, if not from the form of to

approach and to present the projects in the new educational programs looking for to change the paradigm that has accompanied to the teaching of the design in the last decades.

In the University of Guadalajara we take the challenge and we will look for the best alternatives to change the paradigm, not alone of the teaching of the design, also incorporating the learning like such that it allows to add and to commit the students in their educational process, so that the elements that influence in their professional development are modernized. Commitment that in no way will be the professor outside or advisory and that it will change and to upgrade their educational methodology and their own teaching paradigm, since the technologies have made us change drastically, the way how he/she should become trained and to learn.

Palabras clave: Diseño, Reto, Aprendizaje, Educación.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza, una actividad con reto.

*Conócete a ti mismo.
Sócrates*

Hablar de retos es plantear una estrategia que contemple un verdadero proceso de transformación, en donde el objetivo esté al alcance de las condiciones y el contexto óptimo que permita su implementación de los elementos con los que se cuenta. El estar incorporados a un sistema de enseñanza rígido, donde las condiciones de enseñanza van encaminadas a que todos los alumnos aprendan lo mismo y de la misma manera se convierte en una actividad poco provechosa ya que como menciona (Gardner, 1983) *“debería ser posible identificar el perfil (o inclinaciones) intelectual de un individuo y luego utilizar este conocimiento para mejorar sus oportunidades y opciones de educación.”* las diferencia entre los individuos en el aprendizaje se debe a que cada sujeto cuenta con diversas y en ocasiones muy diferentes estructuras mentales que se conocen actualmente como inteligencias múltiples, no permitiendo que un aprendizaje sea igual en todas ellas.

La educación tradicional ha implementado modelos de enseñanza que se han transformado a lo largo del tiempo, y que no ha logrado identificar las diferencias entre los individuos y esto ha dado cabida a la discriminación de aquellos que no cuentan con habilidades propias que exigen los modelos rígidos y por consiguiente son calificados de poco inteligentes. Las reformas implementadas en los programas educativos van encaminadas a que los procesos sigan igual pero los resultados sean diferentes, esto da por consecuencia que si seguimos realizando las cosas de la misma manera el resultado va a ser siempre el mismo.

Los cambios debes de ser radicales, buscar el cambio de paradigma educativo, tanto en el alumno como en el profesor o asesor del aprendizaje, es de suma importancia, que uno de los retos para el conductor del aprendizaje sea, desaprender lo que sabemos para así incorporarnos a un nuevo modelo educativo basado en un novedoso paradigma del aprendizaje, aprender a aprender sabiendo que, El aprendizaje se da como un proceso individual y cada persona debe escoger por su método o metodologías de estudio y aprendizaje. La experiencia ha demostrado que en la actualidad, existe un enorme interés e involucramiento de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, para lo cual existen algunas herramientas que pueden resultar útiles dentro de esta estrategia para desarrollar en el alumno la capacidad de aprender a aprender.

Para lograr esto, el profesor deberá de involucrarlo en su preparación de la siguiente manera: motivarle para que desarrolle una adecuada actitud metodológica en el proceso de descubrimiento del conocimiento y lo pueda utilizar para su beneficio, conducirlo adecuadamente en el dominio de técnica de estudio, escritura y lectura, proporcionarle las habilidades suficientes para localizar la información y que demuestre que esta es relevante y congruente, incorporarlo al paradigma del autoaprendizaje y hacerlo consiente de las

oportunidades que le proporciona el conocimiento e involucrarlo de manera consiente a los principios formales de la investigación científica.

El reto es incorporarnos a las nuevas tendencias educativas en base a las capacidades y características de las nacientes sociedades tecnológicas, para integrarnos de manera activa y eficiente y no ser solo espectadores de los cambios a nivel mundial. Todo esto se debe de implementar a través de un sistema escolarizado sea este público o privado, para que sea el encargado de garantizarlo, al cual la sociedad le dé no solamente el mandato de realizarlo, sino también los recursos financieros y humanos para lograrlo.

Nuevas tendencias educativas.

"Lo que oyes lo olvidas, lo que ves lo recuerdas, lo que haces lo aprendes."
Anónimo

En las nuevas tendencias educativas sobresale para el diseño industrial la pedagogía inversa o el también llamado aprendizaje por proyectos, donde se incorpora el aprendizaje colaborativo, con la realización de proyectos, donde el aprendizaje se da por experiencia, donde ponen en práctica sus conocimientos y sus habilidades cognitivas.

Seis claves para trabajar las inteligencias múltiples

La aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en el ámbito escolar implica una mayor diversificación de las estrategias educativas y de los materiales didácticos, y una mayor personalización de la enseñanza. Te damos seis consejos para llevarla a la práctica en el aula.



1Cómo trabajar las inteligencias múltiples en el aula

Consideramos que tiende a personalizarse el aprendizaje individualizado y adaptado a cada alumno ya que las clases son más participativas a través de la aplicación de teorías como las inteligencias múltiples (Gardner, 1983). El propósito para lo cual se necesita adecuar el aprendizaje a sus inteligencias y sus formas de aprender, sus intereses o su ritmo de aprendizaje, logrando la personalización se puede incrementar al máximo el talento de los alumnos y sus ventajas son múltiples.]

El buen proceso en el siglo XXI no se puede valorar con los paradigmas del siglo XX, se debe transformar esta visión, y esta transformación debe de ser desde la educación y desde el diseño, debe iniciar en la comunidad donde se desarrolla, para que tenga el impacto que se pretende desde la perspectiva de la educación.

Los retos para la enseñanza del diseño

"Todo error deja una enseñanza, toda enseñanza deja una experiencia y toda experiencia deja una huella."

Anónimo.

Decir reto puede ser lo mismo a decir objetivo ya que este implica un desafío a nivel personal, el reto también puede ser un objetivo difícil de concretar. Por sus propias características, el reto se organiza como un desafío para quien decide enfrentarlo y, a la vez, en un estímulo, los estudiantes y profesionales del diseño, por ese insaciable afán por innovar, nos encontramos permanentemente planteándonos retos. Ahora bien, esa lucha por cumplir el reto se convierte en un objetivo que implicará seguir un plan de acción, que se establece previamente (método) y que hará las veces de guía para conseguir el objetivo propuesto.

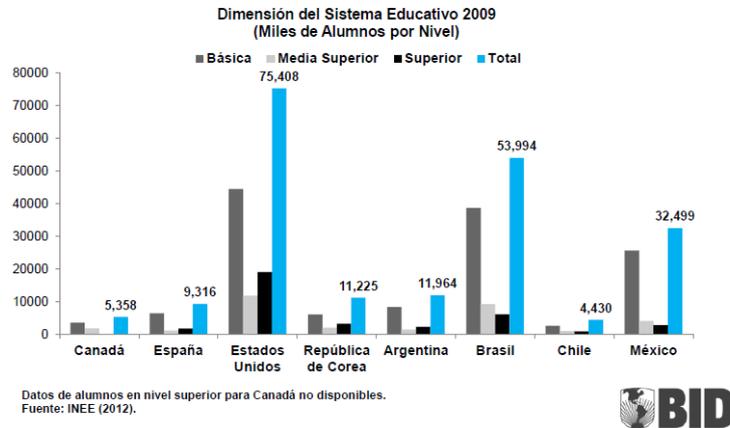
En la enseñanza del diseño uno de los errores frecuentes en los que nos vemos inmersos, es seguir en la implementación del aprendizaje memorístico, que no hace más que repetir los esquemas educativos en los que fuimos formados y que han demostrado su ineficiencia, así mismo, en palabras de (AUSUBEL-Novac, 1983) menciona; *"el aprendizaje depende de la estructura cognitiva del alumno, lo cual permite que se dé el aprendizaje en relación a los saberes anteriores y que son relacionados con los nuevos conocimientos, logrando apropiarse de un aprendizaje significativo, donde el asesor es fundamental para lograrlo"*. Sin embargo, en la nuevo paradigma educativo, el alumno debe de aprender a aprender, como se ha mencionada anteriormente buscando que el conocimiento se adquiera de manera autogestora.

A partir de lo anterior detectamos retos en el área del diseño que consideramos es fundamental abordarlos definitivamente, por lo que se busca estructurar un nuevo programa educativo que sea implementado en la carrera de diseño industrial en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara. Esta propuesta se basa en las experiencias vividas durante el desarrollo de la investigación relacionada con la enseñanza del diseño y se fundamenta con las nuevas estructuras educativas, para modernizar la educación en nuestra región en el área del diseño.

En esta oferta educativa retomamos las inquietudes de la conveniencia de impartir asignaturas en otro idioma, con el fin de incorporar los saberes a nivel internacional, ya que en la actualidad los intercambios educativos se presentan con mayor frecuencia.

Se establece la educación media básica como obligatoria, esto conlleva a una mayor incorporación de jóvenes, al nivel educativo superior. Uno de los retos será la atención a un mayor número de estudiantes en las licenciaturas, por lo que debemos estar preparados para darles la atención solicitada.

El sistema educativo mexicano es el tercero en dimensión en América y el número 11 a nivel mundial



La obligatoriedad de la Educación Media Superior le impone nuevos desafíos al sistema

- La obligatoriedad de EMS establece como meta alcanzar la cobertura total en el ciclo escolar 2021-2022.
- En 2010 la EMS atendió a 4.2 millones de estudiantes de los 6.3 millones de jóvenes de entre 15 y 17 años de edad. De los 2 millones de jóvenes de entre 15-17 años que no ingresaron a la EMS, aproximadamente 800 mil no eran 'atendibles' en este nivel por no haber culminado el nivel anterior o por haber desertado en etapas anteriores.
- La EMS absorbió en 2010 al 96.4% de los estudiantes que culminó la secundaria en el ciclo inmediatamente anterior.
- En el ciclo escolar 2009-2010, desertaron 605 mil jóvenes (más de 3 mil por día escolar) de los cuales más del 25% lo hizo durante el primer año de EMS.

Es importante mencionar cada uno de los retos que se tienen en la enseñanza del diseño, para visualizarlos de manera adecuada, buscando comprender como serán abordados para su incorporación a las nuevas propuestas educativas en diseño industria.

- Incorporar la tecnología en todas las áreas
- Plantear los objetivos de las asignaturas para el futuro, no para el presente
- Impulsar el aprendizaje de idiomas extranjeros en alumnos y asesores
- Incorporación a estudiantes en cuerpos académicos como un proceso curricular
- Flexibilidad en los programas educativos
- Maximizar la actividad curricular en las industrias y en la producción de bienes
- Incorporar conocimiento autogestor
- Vinculación con otras áreas del conocimiento en proyectos sectoriales

Las nuevas tendencias en la enseñanza del diseño, determinan que el alumno pueda decidir en su preparación académica y las posibles áreas terminales en las que incursionarían, por lo que se deberán abordar los anteriores retos de manera expedita, para que puedan ser incorporadas a las propuestas curriculares actuales, buscando siempre que se integren a procesos de cooperación académica, para mejorar su preparación.

CONCLUSIONES

El nuevo paradigma educativo, busca lograr que todos los alumnos aprendan, comprendan y consoliden los contenidos temáticos, todo esto con una participación activa, sobre todo haciéndose participe y promotor de su preparación, los profesores y asesores de este aprendizaje consideramos que tenemos retos con la enseñanza y que debemos participar activamente en estas nuevas tendencias educativas, el prepararnos para incorporarnos, no debe ser solo un discurso, los procesos educativos cambiaron y por consiguiente la actividad académica cambiara, con nuestra participación o sin ella.

Los retos planteados con antelación, han sido producto de investigación educativa activa, que tiene como finalidad, aumentar la calidad académica tanto de la enseñanza como del aprendizaje del diseño industrial, sabiendo que esta investigación se realizó con estudiantes de la Universidad de Guadalajara, México, y que los resultados pueden ser locales, tenemos la certeza que estos tendrán un impacto, que permita ser incorporados al tomar decisiones académicas en la implementación de programas educativos afines al nuestro, de cualquier Universidad.

El implementar programas educativos acordes a nuestra realidad, nos permite valorar los elementos humanos con los que contamos (alumnos y profesores) así como los recursos físicos. Llevar a cabo investigación educativa y visualizar de primera mano la realidad, fortalece los elementos pedagógicos e incorpora conocimiento que difícilmente se obtendría con la experiencia de otros actores educativos.

El diseño industrial por sus características propias, necesita algunos cambios estructurales y de fondo, en sus programas educativos, ya que el alumno requiere la adquisición de conocimiento por experiencia en todo su proceso de preparación académica, lo anterior surge como resultado de las experiencias vividas y comentadas, por egresados del programa de diseño industrial del CUAAD.

BIBLIOGRAFÍA

Definición ABC <http://www.definicionabc.com/general/php>

AUSUBEL-Novac. (1983). *PSICOLOGÍA EDUCATIVA Un punto de vista conositivo*. MÉXICO: TRILLAS.

GARDNER, H. (1983). *ESTRUCTURAS DE LA MENTE, La teoria de las múltiples inteligencias*. Mexico: Fondo de cultura economica.