



teoría Materiales pedagógicos

PRODUCCIÓN DE MATERIALES PEDAGÓGICOS.

Nuestra propuesta se encuadra en el programa de profesional reflexivo (Schön, 1987) que elabora un currículo, para cada circunstancia y proceso, considerando las creencias de los sujetos en formación y la articulación entre teoría y práctica. Incorporamos la idea de que la profesionalidad del docente depende de su habilidad para manejar la complejidad y resolver problemas prácticos; entendemos esta habilidad performativa como un proceso de reflexión en la acción situando la consciencia de lo múltiple como condición imprescindible para la eficacia del docente.

Profesores:

Ysabel Tamayo - ysabel.tamayo@gmail.com

Rodrigo Goldsack - roymen1@gmail.com

Nos interesa fuertemente la idea del docente reflexivo/transformador que busca reformar sus prácticas educativas desde “dentro”, desde la propia cultura educativa y desde el convencimiento de una innovación didáctica que mejore la calidad del aprendizaje y habilite una creativa experiencia de enseñanza. Desde este encuadre, pensamos a los materiales pedagógicos, como herramientas culturales de adaptación de contenidos curriculares a esquemas cognitivos. Nuestra propuesta es rizomática en cuanto habilita posibilidades cartográficas para trenzar conceptos y acciones. Este camino epistémico e instrumento metodológico (Deleuze y Guattari, 1980), empleado comúnmente en las ciencias sociales, permite construir propuestas de investigación y posibilita experimentar a la producción como continua.

El término producción proviene del latín *productiō*, *productiōnis*, que significa ‘generar’, ‘crear’ y es en este sentido que planteamos nuestra propuesta para el **Curso de Producción de Materiales Pedagógicos**. Nuestro trabajo será teórico y práctico de carácter proyectual y se desarrollará a través de procesos conceptuales, formales, técnicos, sociales, materiales, psíquicos y culturales, que conducirán a la elaboración de obras, objetos y/o esquemas de pensamiento como respuesta a una necesidad individual o colectiva planteada como problema.

El acto proyectual es para nosotros, utilizando una fórmula elaborada por Alain Badiou, una multiplicidad sin uno, una multiplicidad sin centro. Ontología transicional le llama el filósofo y matemático. Nuestro desafío consiste, y en esto los nuevos movimientos sociales pueden ense-

ñarnos mucho, acerca de esta nueva lógica de acción conectiva para la comprensión de las formas de hacer en la sociedad red. Entendemos que nuestra función es crear las condiciones previas y encontrando un nexo común que mueva a la acción para la producción, desdibujando el modelo del experto y promoviendo lazos entre los implicados de la propuesta.

Como proyectistas nos vemos compelidos a enfrentarnos a un mundo en fuerte transformación del cual raras veces somos capaces de intuir la dirección de la marcha y, menos aún, de ejercer sobre ella un control eficaz. Los problemas que se nos presentan cambian de índole y de dificultad, por lo que el proyectista debe ser consciente de las problemáticas del mundo en donde se desenvuelve. Vivimos en un mundo en mutación y es vital diseñar para la diversidad y, paralelamente, para la conservación de la memoria.

Otl Aicher, una de las figuras más sobresalientes del diseño Moderno, cofundador de la legendaria Hochschule für Gestaltung de Ulm, plantea que el mundo puede contemplarse de diversas formas, se lo puede ver como un universo inalterable, es decir, un modelo estático; se lo puede entender como un proceso evolutivo del cual es el hombre un producto, es decir, un modelo cinético; o entender “el mundo como proyecto”, lo que significa: ver el mundo como “un producto de una civilización, como un mundo hecho y organizado por seres humanos”. (Aicher, 1994). Para los diseñadores y artistas, Aicher, estimula a pensar a través del hacer, del valor de la acción concreta como fuente de nuevo conocimiento distanciándose de las ontologías de los objetos y de las cosas para teorizar e impulsar



una ontología de las acciones ya sean sociales, educativas o comerciales.

Tomás Maldonado, diseñador y artista argentino, teorizó la proyectación en diseño partiendo desde la idea de que “proyectar es una actividad creativa”. Diferencia de una creatividad que celebra un enfoque irracional de la creatividad aplicada al proyecto. Esta idea de creatividad ha estado al centro de una reflexión que subraya la preocupación acerca de cómo, en el campo de la ciencia y de la técnica, se es capaz de inventar y descubrir. Para el maestro argentino “el afamado momento creativo se identifica en gran parte con el momento, en ninguna manera irracional, de la resolución de problemas”, porque la proyectación significa “medirse con problemas”. El supuesto ineludible de toda intervención proyectual es el estímulo que viene de un problema que se sitúa entre nosotros y la finalidad que queremos perseguir.



Los problemas que actúan como disparadores del proyecto en diseño son relativos a la estructura o a la forma del objeto que queremos proyectar, pero también a sus prestaciones funcionales. Proyectar, para Maldonado, se explica en la dialéctica forma/función ya que entiende que proyectar es formar y también es informar.

Con respecto al proyecto como metodología, Bruno Munari, considerado uno de los máximos protagonistas del arte, del diseño industrial y gráfico del siglo XX, plantea una metodología para cualquier tipo de diseño. El concepto

fundamental de la propuesta metodológica de Munari, es el acto de proyectar, esgrimido en los textos “El arte como oficio”, “¿cómo nacen los objetos?” y “Diseño y comunicación visual”, cuyos aportes teóricos son escindidos en cuatro esferas: diseño visual, diseño industrial, diseño gráfico y diseño de investigación. Para el autor italiano el saber proyectar es la manera de resolver los problemas, sea cual sea la índole de éstos.

(no) Cierre

Nos sumamos a la idea de que el principal desafío de la educación de hoy son las escuelas inteligentes que día a día se mantienen atentas a todo posible progreso en el campo de la enseñanza y del aprendizaje. Sabemos que toda producción tiene un valor y un contenido político y, en consecuencia, buscamos resituar los roles en juego y reflexionar sobre las prácticas originadas en el contexto de la sociedad de conocimiento. Como docentes/investigadores/extensionistas/artistas/diseñadores/eternxs estudiantes buscamos un sólido puente en las fronteras líquidas para un proyecto cooperativo y participativo en un mundo para todxs.

Contenidos del Curso:

1. Escuela Superior de Proyección o Escuela de Ulm. Tomás Maldonado.
2. Estrategia y proyecto. Diseño proyectual y diseño de información. Método proyectual de Gui Bonsiepe.



Objetivos:

- § Generar un espacio para que nuestros estudiantes puedan reflexionar sobre sus prácticas de enseñanza en el marco de procesos de producción de materiales pedagógicos.

- § Ofrecer herramientas para que nuestros estudiantes puedan producir materiales pedagógicos que sean acordes con sus objetivos de enseñanza, contenidos y destinatarios.

Metodología

El Curso está pautado en cuatro encuentros de 4 hs con trabajo final de producción optativa. Lxs estudiantes contarán con un aula virtual en donde estarán colgados la bibliografía básica, las actividades y la guía de trabajos.



Bibliografía básica en línea:

Aicher, Otl el mundo como proyecto

http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2015/03/el_mundo_como_proyecto-Otl-Aicher1.pdf

Díaz, Esther Para leer “Rizoma”

<http://www.estherdiaz.com.ar/textos/rizoma.htm>

Modelos de ulm – modelos post-ulm | hochschule für gestaltung ulm 1953 –1968

http://www.catedranaranja.com.ar/biblioteca/documentos/notas_apuntes/MODELOS_DE_ULM.pdf

Munari, bruno. Cómo nacen los objetos.

http://frrq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/3723/mod_resource/content/0/como_nacen_los_objetos_bruno_munari.pdf

