

La significación de las artes para la formación de diseñadores industriales en un modelo por competencias

The significance of the arts to the formation of industrial designers a competency model

Omar Eduardo Sánchez Estrada

Universidad Autónoma del Estado de México
omarseuaem@yahoo.com.mx

Mario Gerson Urbina Pérez

Universidad Autónoma del Estado de México
gereson_u@hotmail.com

Resumen

La docencia actualmente juega un papel indispensable en la formación integral de los estudiantes, cada una de las estrategias que se utilizan facilita el trabajo del docente e incrementan las posibilidades de tener mejores resultados en las planeaciones de los diferentes programas de estudio. En ese sentido la significación de las artes puede considerarse como una nueva y eficiente estrategia. La real academia española define el arte como: manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Por consiguiente la formación en un modelo por competencias permite aprovechar las características que emanan del interior de las artes.

Abstract

Teaching currently plays an indispensable role in the formation of students, each of the strategies used facilitates the work of teachers and increase the chances of better results in the plannings of different curricula. In that sense the significance of the arts can be considered as a new and efficient strategy. The Royal Spanish Academy defines art as manifestation of human activity whereby a personal and selfless vision that interprets the real or imagined with plastic, linguistic or sound resources is expressed. Therefore training on a competency model takes advantage of the features that emanate from within the arts.

Palabras clave / key words: significación de las artes, formación y modelo por competencias / significance of the arts, training and competency model.

Introducción

Ante las necesidades que emergen del proceso de formación del estudiantado en un ámbito familiar, escolar y social, los profesores del área de Diseño Industrial se ven rebasados por las situaciones particulares que vive cada estudiante. Las competencias como finalidad en la educación universitaria plantean múltiples interrogantes, entre ellas ¿qué tipo de competencias deben desarrollar los estudiantes no sólo para su incorporación profesional y académica sino también para aquello que les permita a través de su personalidad y salud mental ser competitivos y responsables? Un componente fundamental de esas competencias se establece a partir del “saber hacer” para ello es necesario saber operar con objetos e información, siendo necesario prestar una especial atención al desarrollo de habilidades cognitivas, puesto que son herramientas de mucha utilidad para el desarrollo de la cultura humana, casi como los brazos de la mente, como aquellos instrumentos del pensar y mediante los cuales se accede a metas superiores (Domínguez, 2009).

Por lo anterior se propone incorporar estratégicamente las cualidades básicas intrínsecas de las artes, obteniendo la posibilidad de planear los pasos necesarios para llegar de forma correcta a la meta; Por ejemplo, un valor como la responsabilidad puede fortalecerse a través de la aplicación de ejercicios de arte dramático con base en técnicas psicodramáticas, usando cualquier campo que requiera cierta exploración de las dimensiones psicológicas de un problema, tales como la educación, la psicoterapia y las relaciones industriales. Ahora bien adaptarse, comprender o abordar problemas actuales, requiere un aprendizaje experiencial, participación y análisis verbal y cognitivo. (Blatner, 1996). Y efectivamente las actividades derivadas del aprendizaje del arte dramático no sólo llevan al individuo a la necesidad de ser crítico, también lo coloca en diferentes dimensiones de aprendizaje, sensibilización y responsabilidad, tales como la memoria, la creación y desarrollo de la psicología del personaje, además de encontrarse en un estado interior intermedio, entre la fantasía y la realidad, propiciando que la experiencia sea muy real,

Por lo tanto, la modalidad ficticia nos permite hacer cosas que aún se encuentran lejos de nuestro alcance en la vida real, tales como expresar emociones temidas, cambiar patrones de conducta o exhibir nuevos rasgos, una vez que las hemos vivenciado, aunque en modo ficticio estas nuevas experiencias pueden formar parte de una renovada construcción cultural personal." (Emunah, 1994). Impactando directamente en la personalidad del estudiante. En ese sentido, las inagotables cualidades, no sólo del arte dramático, sino también de la pintura, danza o la escultura en su forma y contenido elemental nos permiten incorporar la sensibilidad o actitudes pertinentes para apreciar y explorar capacidades propias del cualquier estudiante, específicamente de los diseñadores industriales.

CONTEXTO GENERAL DE LA PROPUESTA

El contexto general del proceso de formación o necesidades de transformación de las instituciones, profesores y estudiantes, hacia una conciencia del cambio en un ámbito docente, nos exige adecuación a las nuevas formas de producción del conocimiento y de sus usos sociales, así como emprender una innovadora estructura basada en la significación y práctica de las artes, a partir de las propuestas más actualizadas de reestructuración curricular, de manera que sea posible entender las diferencias del contexto cultural histórico y económico, propio de cada espacio educativo para después escalar a los niveles de interacción individual con el propósito de evaluar, planificar y beneficiar las actitudes, saberes, competencias de cualquier individuo que sea parte del modelo.

Ante lo ya experimentado la combinación teórico- práctica tradicionalista deja la puerta abierta para empezar la búsqueda y tener un referente primeramente sobre el arte y sus estructuras más aprovechables para los profesores de diseño industrial, cómo se percibe, y lo que implica el desarrollo integral del estudiante. (como se sita en Stanislavski, 1970, p. 67) entregarse mutuamente y por completo a lo que sucede en cualquier escena de la vida real, son afortunados momentos por sí mismos, además de ser reconocidos como pertenecientes al arte de vivir un instante; Parafraseando lo anterior diríamos que lo experimentado por uno mismo se refiere a sentir, conmocionarse internamente, las manos, ojos, o cuerpo tratando de posesionarse de algo, así como morderse los labios y contener las lágrimas, sin comprender de qué manera los sentimientos encuentran expresión.

INCORPORACIÓN DE MODELOS DE APRENDIZAJE Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO.

Las estructuras organizacionales que controlan los contenidos para el proceso de formación, deben incorporar nuevos modelos de enseñanza aprendizaje y de gestión del conocimiento, ya que las capacidades en cualquier estudiante son diferentes. Por ejemplo, un médico cirujano no compartirá de igual manera el conocimiento que un diseñador industrial, es por esto que es necesario unificar criterios para transmisión, valoración y control de conocimiento. Un primer acercamiento a la gestión del conocimiento, permite agrupar y describir modelos relevantes de forma clara y accesible bajo las siguientes categorías: modelos categóricos del conocimiento: en este grupo se contemplan modelos cuya característica principal reside en exponer a la gestión del conocimiento bajo un enfoque esencialmente conceptual y teórico. (Barragán 2009). Modelos de capital intelectual; Este tipo de modelos asumen precisamente cómo el capital intelectual puede ser separado dentro de elementos humanos del cliente, del proceso y del desarrollo, los cuales se encuentran contenidos en dos principales categorías: El capital humano y el estructural y / organizacional.

Modelos socialmente contruidos: asumen una definición y visión más amplia del conocimiento. Estos modelos se encuentran intrínsecamente vinculados a los procesos sociales y el aprendizaje organizacional. Ahora bien después de hacer una revisión muy apegada a las acciones cotidianas del modelo actual, podemos proponer que, uno de los modelos más adecuados para la aplicación del proceso de formación por competencias podría ser el modelo sociocultural, basado en el impulso de una cultura organizacional que promueve la generación de procesos de gestión del conocimiento. Este tipo de modelos promueven cambios en la actitud, la confianza, la creatividad y la conciencia del valor del conocimiento entre los miembros de una organización, motivando así la colaboración y comunicación (Rodríguez, 2006). El planteamiento dado y los posibles modelos de gestión del conocimiento esperan que el profesor sea una guía y a la vez apoyo del proceso de adaptación a la práctica de las artes, propiciando la reflexión, por medio de algunas preguntas motivando e involucrando al estudiante en las participaciones, así como en aquellas en que no participa. Cabe mencionar que el responsable de este proceso de enseñanza aprendizaje tiene que estar capacitado por personal experto en el tema, e identificar muy asertivamente la finalidad del programa académico, es decir, el objetivo principal no es

el desarrollo de artistas, sino un estudiante que se encuentre capacitado para manejar emociones y responsabilidades académicas, profesionales o sociales eficientemente.

MODELO BASADO EN COMPETENCIAS, INDUCCIÓN AL ARTE.

Cada estudiante reacciona de manera distinta ante uno o varios ejercicios de inducción al arte, es necesario observarlos atentamente para descubrir aspectos interesantes de su personalidad y facilitar su incorporación a distintos programas. Para alcanzar el propósito planteado es necesario relacionar las características principales de la educación basada en competencias y hacernos algunas preguntas estratégicas que permitan la orientación en la formación profesional, en los tres núcleos de formación de la licenciatura en Diseño Industrial, específicamente en la Universidad Autónoma del Estado de México, (UAEM), básico, sustantivo e integral, derivándose dos momentos de formación a) teórico-metodológico- instrumental b) praxis, en los cuales las respuestas del ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cuándo? y ¿Dónde? deberán ser contestadas por los ejecutantes de aquellos ejercicios que capaciten al estudiante en aspectos artísticos.

Por lo anterior se redefine el concepto de educación basada en competencias como: dar respuestas de alta calidad, es decir “hacer cosas de buena factura” (Duran, 2007). Soluciones que provoquen sensaciones inusuales, así como percepciones y expresiones favorables incontroladas. Puesto que todo proceso de formación implica el, ¿Qué conocer?, ¿Cómo conocer?, ¿Por qué?, ¿Para qué conocer?, ¿Cuándo conocer? y ¿Dónde conocer?, ahora podemos decir que competencia, conocer y saber son directamente proporcionales, es decir, saber, crear, saber conceptualizar, saber incorporar, saber interpretar y más que eso saber que es, lo que se sabe y cuanto más queremos saber. Chomsky (1985), a partir de las teorías del lenguaje define *competencias* como la capacidad y disposición para el desempeño y para la interpretación. En la siguiente figura se proponen las actividades básicas para inducir a los estudiantes hacia una práctica permanente y significativa del arte.

Figura 1.

Propuesta para las actividades básicas e inductivas al arte

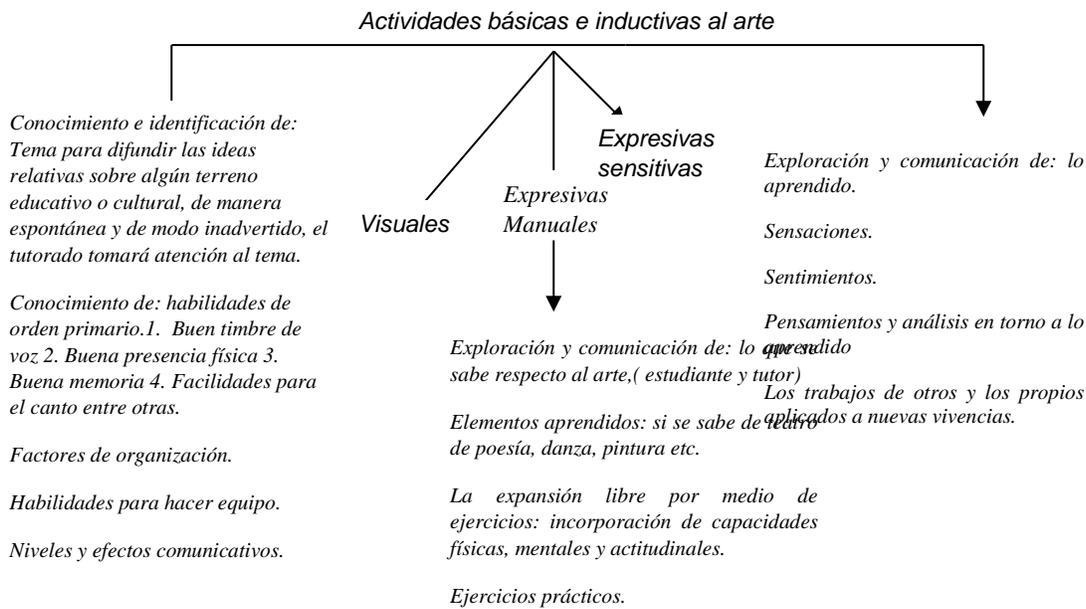


Figura 1. Fuente propia Actividades básicas inductivas al arte.

A continuación se hace un análisis de transversalidad conceptos y cualidades intrínsecas del arte con algunas competencias básicas propuestas por países como: Estados Unidos, Australia y Canadá. No se tiene por bien sabido que, la mayoría de las competencias propuesta por estos países, tengan una relación estrecha con las prácticas artísticas; Sin embargo, es posible reinterpretar el modelo hacia pensando la significación de las artes.

Competencias propuestas.

De comunicación.

Para el arte: (toda comunicación exige al receptor que le dé un sentido, el sentido no es comunicable salvo cuándo hay coincidencias entre emisor y receptor). La parte sensitiva de los signos en la comunicación artística se da, cuando cada uno de nosotros ve detalles que otros no ven. En otro plano los efectos significativos de la forma puede producir en cualquier persona: la mimética o fidelidad visual, la ornamental o de belleza, la expresiva que es gestual o grafológica. En una escena teatral el actor procura ser visto, oído además de sentido por su público y no sólo por los que se encuentran en el escenario.

Habilidades verbales.

Hablar y escuchar: (el actor habla e interpreta su texto, procura entender las reacciones del público para después modificar tonos de voz o intenciones, debe tener la habilidad para escuchar y participar en el momento indicado en un guion preestablecido).

Formular preguntas adecuadas: el practicante de las artes, pone al alcance la crítica de las demás personas, no sólo por lo que sabe al respecto de las técnicas artísticas, sino por su comportamiento en la cotidianidad, visión filosófica del mundo, creencias políticas religiosas y/o económicas.

Discusión grupal, interactuar: habilidades socio-afectivas, comunicativas y sobre todo, de qué manera se relacionan tanto con su grupo de iguales, como con el ambiente que les rodea para configurar ensayos, prácticas e improvisaciones.

Decir, mostrar, reportar: la escenografía, dirección de escenas teatrales, o exposiciones, requiere conocer la composición, formas, texturas, colores y materiales, además de transmitir eficientemente a un equipo de trabajo las acciones a seguir.

Leer críticamente y expresarse verbalmente y por escrito de manera correcta en el propio idioma (y en otro, específicamente el inglés): la realización de un guion original de crítica política, comedia, romance o cualquier tema propuesto requiere códigos de comunicación depurada. Por otro lado la expresión verbal en la elaboración de programas o sesiones de expresión e improvisación corporal, teatro o mímica, requieren más aún una cadena de expresión verbal y escrita por demás brillante.

Habilidades de lectura: lo importante y valioso de Todorov en su último libro: le gusta leer porque le hace ser mejor persona, y porque todo lo que ha leído le ha permitido una mejor comprensión de la condición humana. Los clásicos funcionan a manera de una gama de espejos que desde siempre nos han reflejado, esta reflexión nos acerca a las condiciones de un actor, no sólo debe leer sino, entender una infinita posibilidad para crear personajes, escenarios y pasajes ficticios.

Tomar una posición frente a la información; no dejarse guiar reflexivamente por los contenidos: una construcción cultural artística, puede regir la vida de una comunidad asumiendo una postura de organización para usar el tiempo libre, tiene que ver con la posibilidad de proponer nuevas formas de agruparse, y comprometerse con la reflexión hacia cambios positivos.

Habilidades de expresión escrita.

Literatura: leer escribir o proponer textos literarios engrándese las cualidades de los actores del modelo por competencias, ya que la literatura es entendida como: las diferentes formas en que la gente se relaciona con lo escrito, teatro, literatura, poesía, pintura etc. No algo que constituya la esencia misma de la literatura. Literatura es cualquier texto que, por una razón u otra alguien tiene en mucho entender, satisfacer o disfrutar (Jiménez, 2000). Éste término se refiere al papel que desempeña un texto en un contexto económico, político, social o académico, a lo que lo relaciona con su entorno y a lo que lo diferencia de él, a su comportamiento, a los fines a los que se puede destinar (un proceso de formación basado en competencias) y a las actividades humanas que lo rodean para manejar la expresión escrita (body art, performance, arte urbano, arte conceptual, arte textil, grabado etc.).

Pensamiento crítico: la resolución de problemas en el arte, como en muchos otros ámbitos de la vida, es un proceso de desarrollo de soluciones individuales a problemas complejos. Con esto en mente, transmitir a los estudiantes la necesidad de tomar decisiones dentro de la estructura basada en una constante revolución cognitiva, implica estirar su pensamiento al iniciar un debate crítico sobre lo que hace un medio de social, político o educativo, aplicado en las artes.

Evaluación: la autoevaluación correcta de un estudiante en sus avances de inducción al arte, son a partir del reconocimiento de niveles del pensamiento que se están manejando, literal, inferencial, estratégico y crítico. En la práctica de las artes existen tres clases de funciones e interpretaciones y que son fundamento para normar la parte, temática, estética y artística, los artísticos propios del género, los gráficos o escultóricos.

Resolución de problemas: necesario hacer hincapié en la auto-reflexión del proceso de crecimiento artístico, ya que proporciona numerosas oportunidades para los estudiantes, favoreciendo sus decisiones creativas; Ayuda a aprender, examinar y evaluar de forma constructiva el trabajo profesional en el arte.

Creatividad: visión para proponer alternativas, cuándo el que desarrolló un hábito y práctica de las artes, elige el territorio, pintura, literatura, música etc. La creatividad se comienza a encontrar poco a poco en diversas soluciones pequeñas hasta toparse con una mayor y exitosa, entonces se puede reflexionar y

decidir si, se detiene la búsqueda o se continúa. Por ejemplo en las artes visuales se han alcanzado innovaciones insospechadas, en pedagogía y psicología, cambios en la concepción del sujeto que aprende y las concepciones de cómo aprende.

Resultados y desempeño: las competencias son el eje de los nuevos modelos de educación y se centran en el desempeño. Ser competente o mostrar competencia en algo implica una convergencia de los conocimientos, las habilidades, los valores y no la suma de éstos, de tal suerte podemos decir que: las capacidades que se desarrollan en las artes, la convergencia que se busca en un modelo por competencias, debe contemplarse la capacidad emocional en toda la extensión de la palabra. En la siguiente tabla se presentan los indicadores para valorar las interrelaciones básicas del arte y la producción artística del estudiante.

Figura. 2

Interrelaciones entre las actividades básicas del arte y la producción de un estudiante artísticamente activo.

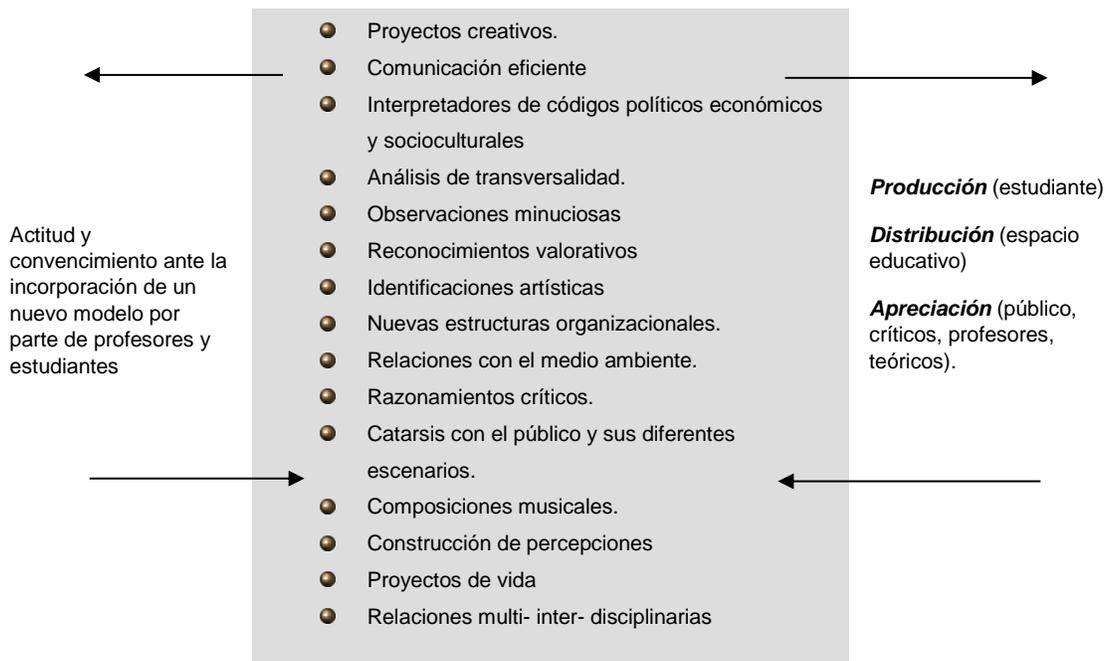


Figura 2. Fuente propia.

OTRAS POSIBILIDADES.

Terapia de Artes Expresivas: utilización de diferentes expresiones artísticas, entre ellas la música, artes plásticas, el drama, la poesía, la danza y el movimiento, en contextos de terapia, consultoría, educación y cambio social. Se le propone al paciente o grupo trabajar con diferentes modalidades artísticas a través de las cuáles irá expresando su mundo interno, sus potenciales y dificultades. En éste proceso de “hacer arte” las personas irán encontrando significados a sus vivencias y surgiendo aspectos nuevos que les darán un mayor entendimiento a su proceso.

ARTE TERAPIA

A través de un recorrido histórico se descubre como desde la antigüedad eran conocidos los beneficios del arte y cuáles son los orígenes de la terapia, a través de éste la necesidad de combatir algunos males endémicos, de la sociedad actual, junto con la visión más integral del paciente en la medicina de hoy, ha hecho que el interés por este tipo de terapias crezca significativamente. ¿Qué es la terapia artística?, ¿qué cualidades posee el arte para que resulte terapéutico?, ¿qué valor tiene la educación especial? (López, 2007). Estas son una de tantas posibilidades de incorporar las cualidades propias del arte.

Tabla 1

Fundamentación filosófica del uso de las artes en contextos de cambio.

<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos Teóricos: poliestética, ínter modalidad, descentralización, cristalización. • Dialogando con la Imagen. • Imaginación intermodal, creatividad y juego. • Poesía- cuento-tradición oral. • Teoría del caos y los atractores • Proceso y producto creativo. • Movimiento- Drama-Clown • ¿Por qué usar el arte en contextos de transformación? • Importancia de la belleza: respuesta estética y responsabilidad estética. • Análisis estético del producto creado. • Música-Voz. • Importancia del testigo y del tercero. • Comunidad de Arte: aplicaciones grupales. • Investigación a través del arte • Arte en la naturaleza. 	<p>Disciplinas involucradas</p> <p>Músico- terapia</p> <p>Psicología clínica</p> <p>Teoría psicoanalítica</p>
---	---

Nota: Adaptado de Conceptos fundamentales en la historia del arte por Wölfflin, H. 1924, p.36

CONCLUSIÓN

Las manifestaciones artísticas son el medio de expresión del hombre desde los albores de la humanidad, las artes así como la adquisición de competencias han sido y siguen siendo un medio de expresión que el ser humano utiliza para manifestarse en sociedad, la comprensión educada del mundo en el que vivimos, implantando la necesidad de preservar, estudiar, interpretar y juzgar lo que somos. Cabe mencionar que podría hacerse un libro a partir de la incorporación de las múltiples técnicas artísticas, sin embargo la idea principal radica en incorporar de en el ejercicio profesional docente acciones que trabajen con un modelo basado en competencias y la significación de las artes.

Bibliografía

- Acha, J. (1993) Expresión y apreciación artística. Impreso en México editorial trillas
- Blatner, A. (1996). *Acting-in: Practical applications of psychodramatic methods*. Springer Publishing Company.
- Canclini, N. G. (1979). *La producción simbólica: teoría y método en sociología del arte*. Siglo XXI.
- Dalley, T. (1987) El arte como terapia. Barcelona. Herder
- Domínguez, P. (2009) Material de apoyo didáctico. Elaboración de planes curriculares diseño curricular con base en competencias profesionales. UAEM.
- Kramer, E. (1982). Terapia a través del arte en una comunidad infantil. Buenos Aires. Capelusz
- Morton Gómez, V. E. (2001). Una aproximación a la educación artística en la escuela.
- Ocaña, A. B. (2009). Aproximación a una taxonomía de modelos de gestión del conocimiento. *Intangible capital*, 5(1), 65-101.
- Stanislavski, C., & de Cervantes, D. (1970). *Un actor se prepara*. Editorial Constancia.
- Vázquez, A. S. (2003). *Filosofía de la praxis*. Siglo XXI.
- Barragán Ocaña, A. (2009). Aproximación a una taxonomía de modelos de gestión del conocimiento.
- Wölfflin, H. (1924). *Conceptos fundamentales en la historia del arte*. Calpe.