



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA MORFOLOGÍA EN LA VIRTUALIDAD

VILAR, Nancy

Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo.
FAD-UPC

arqnancyvilar@hotmail.com

La enseñanza del diseño:
Experiencias en el marco de la pandemia

PALABRAS CLAVE

ESTRATEGIAS – GENERACIÓN – INTUITIVO – PROCESOS – VIRTUALIDAD

El Congreso – Jornadas de Interiorismo son una oportunidad para reflexionar sobre las estrategias pedagógicas realizadas en el marco de la pandemia, lo cual, sugiere emplear un procedimiento de “desnaturalizar la mirada” en la enseñanza de la forma y el espacio del diseño de interiores. Tomando distancia de las prácticas didácticas realizadas en lo presencial y aplicando dicho procedimiento, se realizó un ensayo de docencia para la introducción en los procesos de generación, construcción y exploración de la forma y el espacio, a estudiantes del primer año de Morfología I-D, perteneciente a la carrera Diseño de Interiores de la Escuela Spilimbergo, Facultad de Arte y Diseño, de la Universidad Provincial de Córdoba.

Ese procedimiento de desnaturalizar la mirada también implicó la revisión de la modalidad en el taller, surgiendo con

cierta fuerza el paso de lo presencial a lo virtual, lo cual implica reconocer otros tiempos y otro modo de involucramiento por parte de los estudiantes.

RECONOCER EL CONTEXTO

Desnaturalizar la mirada de la práctica docente en el marco de la presencialidad al traspaso a la virtualidad del taller de morfología del primer año, el cual se lo reconoce como altamente experiencial, sumado a la reducción horaria de la materia en un 50%, implicó ocuparse en un proceso de reflexión fundamentalmente de la didáctica empleada en el taller y los nuevos requerimientos.

Para ello es necesario concentrarnos en una primera instancia en el campo disciplinar de la morfología, materia a la que se la puede reconocer un tanto abstracta como subjetiva, la consideración de la abstracción es porque trabaja con la geometría compositiva, mientras la subjetividad porque deviene del fenómeno de percepción, siendo esta última, la percepción, la que invita a desarrollar prácticas experienciales que habiliten al conocimiento desde procesos intuitivos y sensoriales. Por otra parte, la morfología incita a transitar con las ideas embrionarias, con el mundo de la inspiración y la aplicación de estrategias, que operan con la traslación de sentido, de un campo disciplinar llevado a otro. Desde este entendimiento del constructo morfológico aparecen algunos interrogantes ¿Cómo dictar una materia altamente experiencial en la virtualidad? ¿De qué modo se pueden generar prácticas que aún en la virtualidad, propicien el desarrollo de la sensibilidad necesaria para la inspiración? Estos fueron algunos de los cuestionamientos que orientaron la reflexión de las búsquedas.

Otra consideración que determinó el replanteo de la práctica docente es la complejidad que implica la ubicación de la



materia dentro de la curricula, más aún, bajo la virtualidad, ya que se da en el primer año de la tecnicatura superior, lo que involucra una mirada inaugural en el abordaje de ciertos contenidos específicos de la morfología para la mayoría de los estudiantes del nivel. Sumado a esto hay dos datos que no son menores, por un lado la reducción horaria que sufre la materia en un 50%, situación que impacta no sólo en el horario del dictado sino también en las demandas sobre las ejercitaciones. Y otra cuestión a contemplar fue la recepción de un mail al correo personal docente, por parte de una estudiante que explicaba ser hipoacusica, comunicándose con quien dictaría la materia, para que fuera tomada en cuenta en las clases por dicha situación. Bajo estas consideraciones, aparecen otro elenco de preguntas: ¿Cómo priorizar la práctica experiencial con la reducción horaria, sin que impacte en los contenidos?, ¿Qué prácticas incorporar que sean inclusivas?

Hechas estas aproximaciones, estaríamos en condiciones de expresar además, la relevancia que tiene el desarrollo de la experiencia en la educación, ésta recobra un interés particular, ya que del “aprender a través de la reflexión sobre el hacer” permite acercar a los estudiantes a involucrarse con el conocimiento, mediante procesos conscientes. Apareciendo aquí otro cuestionamiento ¿cómo hacer consciente ese proceso y cómo generar involucrar a los sujetos del aprendizaje? En este interrogante parecería estar la respuesta a todos los anteriores planteos. Ya que el estudiante quedaría como el protagonista principal de la experiencia didáctica que se le plantee.

REVISAR LO PRESENCIAL

Haciendo revisión de la práctica académica que en lo presencial se venía desarrollando hasta el instante de la

llegada de la pandemia y la reducción horaria, la clase del taller se estructuraba en tres momentos. El primer momento, llamado momento creativo es el que se encuentra en el primer tercio de la clase, dicho momento aspira a permitir encontrar el placer del trabajo mismo, la distensión y la motivación, generalmente es de apertura al segundo tiempo o momento de desarrollo.

Las experiencias de éste momento creativo tienen la finalidad de introducir al estudiante, en el conocimiento específico, a través de un primer paso a la creación, buscando que no se inhiba sino que se sienta inspirado, motivado, activo y transportado en un cambio de conciencia dispuesto a crear. Es el momento donde se trata de fomentar el desarrollo de la sensibilidad, la intuición y el sentido común, a través de experiencias que posibiliten esa situación, y a través de lo que pedagógicamente se llaman los “préstamos de conciencia” por parte del docente y buscan activar el hemisferio derecho. Esos préstamos en general, consisten en aplicar distintas estrategias para activar la imaginación, muchos de ellos parten desde la palabra en donde el docente va contando una serie de acciones que el estudiante con los ojos cerrados tiene que imaginar, otros préstamos son desde la música que escuchan y que luego interpretan gráficamente y hasta exploraciones corporales que colaboran con la creación.

El momento de desarrollo, se da en el segundo momento de la clase, es en donde se trabajan los contenidos específicos de la materia y los procedimientos para su desarrollo.

Y el momento de cierre que es el tercer momento, es el de recuperación y fijación de esos contenidos o procedimientos vistos y explorados en la clase y son los necesarios para próximas aplicaciones.



Estos momentos así planteados se los entiende, al primero como el estructurante y que lleva el germen del contenido, depositándole un gran valor, el segundo que claramente trabaja y profundiza sobre el anterior y el tercero que trata de anclar sobre lo actuado, estos momentos encuentran un claro sentido para la presencialidad. No obstante, en el contexto de la virtualidad surge la pregunta ¿Cómo hacer ahora ese préstamo de conciencia? ¿Cómo traccionar con la imaginación a través de una pantalla?

Todos estos interrogantes, ansiedades y dudas parecieron encontrar la luz con la posibilidad de plantear ejercicios que surgieran de una experiencia personal del estudiante on line y luego, fruto de la manipulación docente se iniciara un proceso de exploración, de juego, que fueran acercando al sujeto de aprendizaje al contenido específico.

PROPONER LO VIRTUAL

Con todo lo reflexionado y los cuestionamientos planteados, la opción que aparecía con más fuerza para abordar la problemática, era la posibilidad de diseñar una serie de ejercicios que ellos mismos contuvieran a la vez, el momento creativo y el momento de desarrollo, los cuales serían realizados asincrónicamente por el estudiante, que luego tendrían que colgar el material en el foro de la plataforma que brinda la institución. Mientras que el momento de cierre tendría lugar sincrónicamente en un Meet del aula virtual, con el recupero de lo colgado en dicha plataforma y convirtiéndose ese material de los estudiantes en el mismo contenido, cual clase teórica en lo presencial.

El desafío más importante a resolver en este traspaso de modalidad, era cómo plantear el préstamo de conciencia docente asincrónicamente, de lo que anteriormente se hacía en el taller presencial, aunque ahora en esta realidad actual,

sin la guía y el acompañamiento docente en el lugar. Para ello se recurrió a utilizar distintas estrategias. La imaginación “prestada” por el profesor, que antes era a través de la palabra contada para activar la creación, mientras los estudiantes permanecían con los ojos cerrados, ahora tenía que ser reemplazada por otro medio, o recurso. A continuación y a modo de ejemplificación se toma una experiencia que ilustra lo dicho y que cuenta un fragmento de uno de los ejercicios realizados en la virtualidad.

El ejercicio se encuentra en la primera unidad temática y aborda la percepción. Se pidió a los estudiantes, en una parte de la consigna, que vieran 2 videos, los que fueron cuidadosa e intencionadamente seleccionados, ya que ellos oficiaban de mediadores. Con los mismos, se les indicaba que realizaran dos percepciones, la primera auditiva y la segunda visual. En el caso de la estudiante hipoacusica las realizó sólo con la segunda opción. (Imagen 1-2)

En esta actividad tenían que reproducir 2 veces el video, para hacer dos tipos de percepciones diferentes, primero para escucharlo y luego para verlo. a) La primera experiencia era auditiva: con los ojos vendados con un pañuelo (ojos tapados), escuchaban la música y al mismo tiempo en una hoja dibujaban lo que les sugerían los sonidos que escuchaban. b) La segunda experiencia era visual: mirando los movimientos del cuerpo de la patinadora en el primer caso y del deportista de agua en el segundo caso, realizaban una interpretación gráfica, y teniendo que hacer en otra hoja un dibujo abstracto de líneas rectas y/o curvas, continuas y/o discontinuas, según lo que les sugerían los movimientos del cuerpo de ambos deportistas.

La siguiente actividad y concatenada con la que se acaba de contar, se les pedía esta vez, que seleccionaran uno de los



dibujos realizados, en base a la identificación y selección de aquellas líneas que encontraran más significativas. Para ello la consigna indicaba algunas opciones posibles que ayudarían a descubrirlas, desde entrecerrar los ojos para ver cuáles se destacaban, hasta alejar la hoja del dibujo para ver si reconocían alguna línea con más fuerza. Con estas líneas seleccionadas hacían una serie de procedimientos de búsqueda y exploración que iban desde, aplicar distintas técnicas de representación hasta generar una nueva composición. Inicialmente era una indagación intuitiva y posteriormente se convertiría en una indagación reflexiva. Esta práctica es la etapa embrionaria en la ideación para la composición inicialmente lúdica y luego intencionada. (Imagen 3-5)

El ejercicio realizado por los estudiantes es compartido en el foro de la plataforma institucional y desde allí sociabilizado por el docente en el aula virtual, utilizando ese mismo material para abordar los contenidos de la curricula. Esto es acompañado complementariamente con croquis realizados en el momento por el docente, mediante el manejo, por ejemplo, del Paint, utilizándolo cual “pizarrón virtual”, además de referenciar a través, de imágenes del campo disciplinar. Esta estrategia, de algún modo, involucra al estudiante de manera activa, ya que tiene el conocimiento que clase tras clase tendrá que exponer su actividad sintéticamente explicando: qué, por qué y cómo lo hizo.

CONCLUSION

El trabajo implicó abordar dos dimensiones: a) el micro diseño, constituido por la práctica diaria de cada clase, en la que se afronta una actividad que forma parte de un ejercicio mayor, y b) el macro proyecto, que es la construcción

metodológica creativa con la sistematización de esas actividades que le dan sentido y unicidad al ejercicio en su totalidad. Esta construcción incluyó la exploración asincrónica con la activación de la imaginación, la indagación, la concepción intuitiva y la concreción, a través de la utilización de recursos o herramientas que lo permitieran. Y la exploración sincrónica en la concepción más formal, de la forma y el espacio. Esta modalidad intenta involucrar y promover en el estudiante el entendimiento y la interpretación con un rasgo dominante que es el intuitivo, además de suscitar un acto más reflexivo que operativo y un procedimiento más ideativo que productivo. (Imagen 6-12)

Para ello y en el marco de la virtualidad, lo deseable sería priorizar en los procesos de evaluación y *propiciar que el estudiante genere un autocontrol progresivo, en un estado constante de evaluación, dado de un modo natural, casi sin reflexión consciente, en el curso de su proceso proyectual, tal como lo haría un experto.*

Como dice Gardner, los buenos aprendices, los maestros y los estudiantes están siempre evaluando. Buscando la autonomía, dominando una materia o un conjunto de habilidades: entrenarse, practicar, controlar el propio progreso, reflexionar sobre él, compararlo con lo de los compañeros, y obtener sus propias conclusiones. (Vilar, 2010; p.59)

BIBLIOGRAFÍA

VILAR, N. (2010) *Una construcción metodológica creativa. Sistematización de las prácticas didácticas.* Córdoba, Argentina. FAUD – UNC.

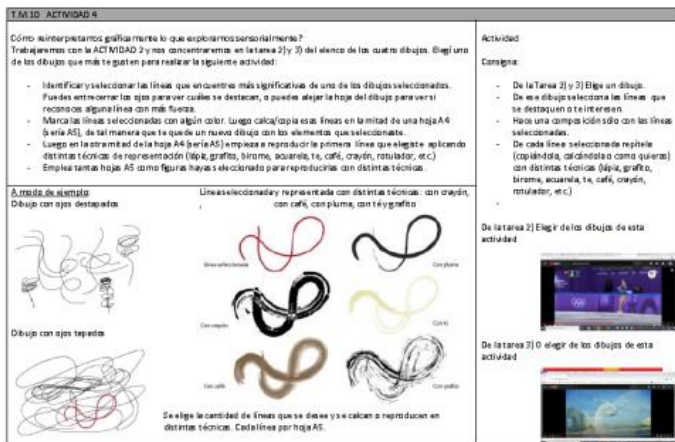


Imagen 1

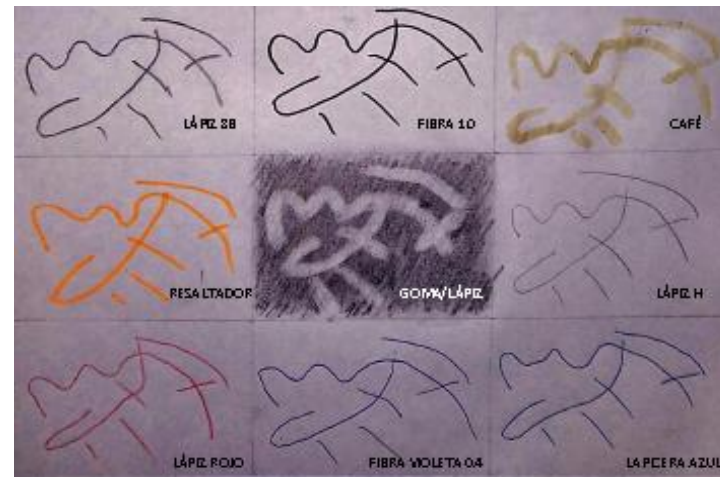


Imagen 3

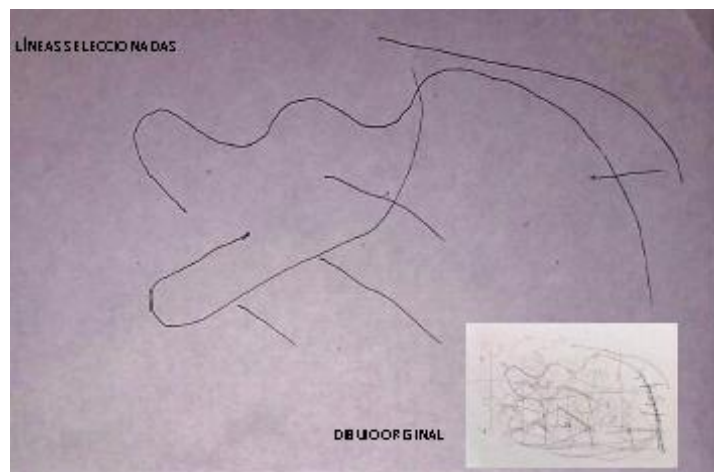


Imagen 2

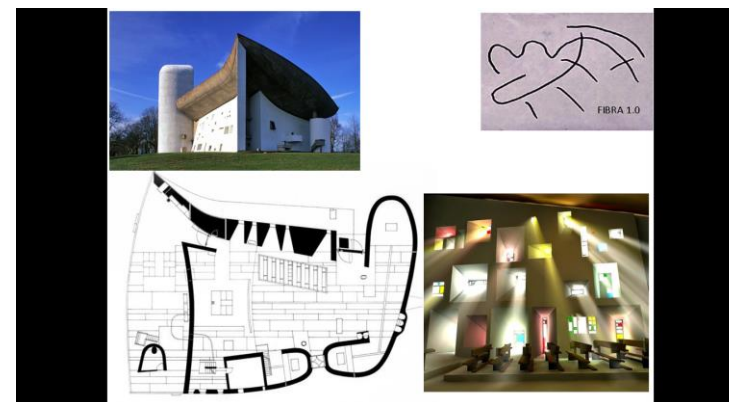


Imagen 4

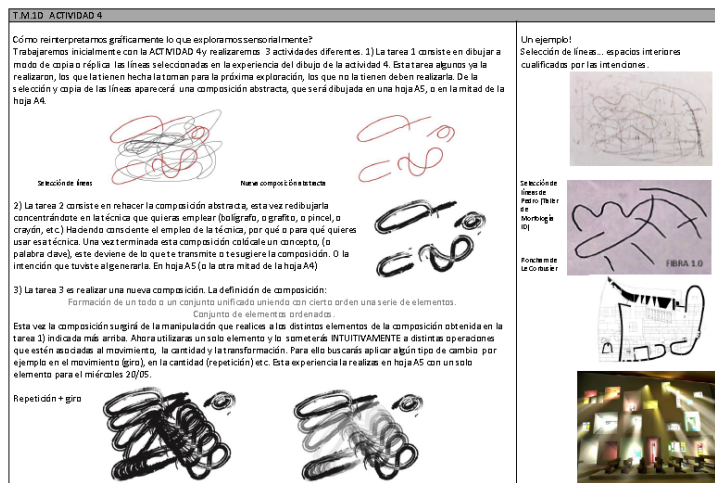


Imagen 5

Trazo seleccionado para el experimento sensitivo
Con este trazo será la exploración modélica.



Imagen 7

Morfología

¿Cómo reinterpretemos modélicamente lo que exploramos gráficamente?...

Nicandro Sueldo TP6



Imagen 6

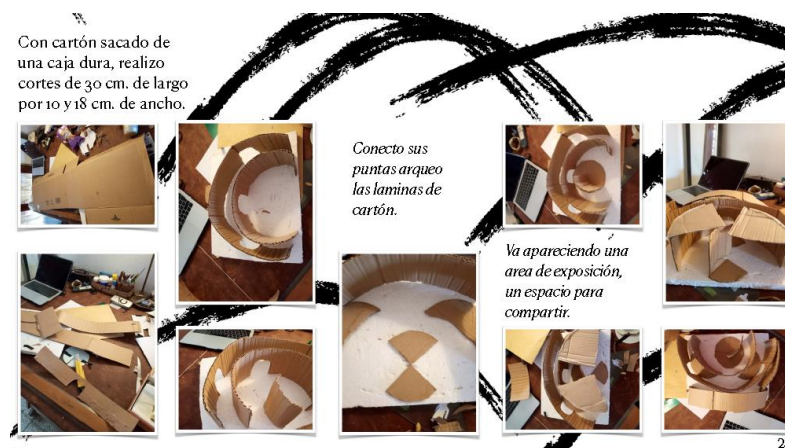
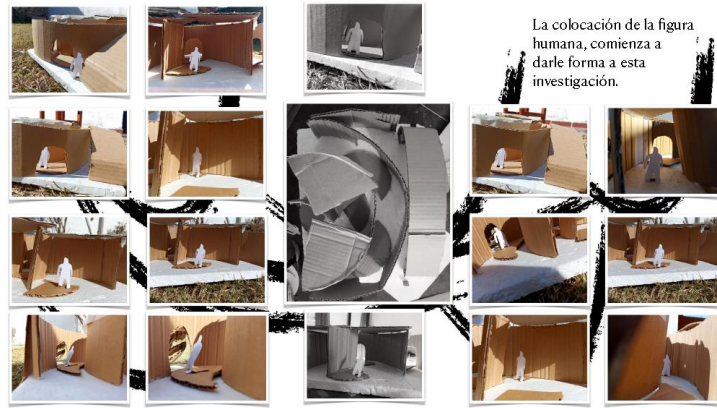
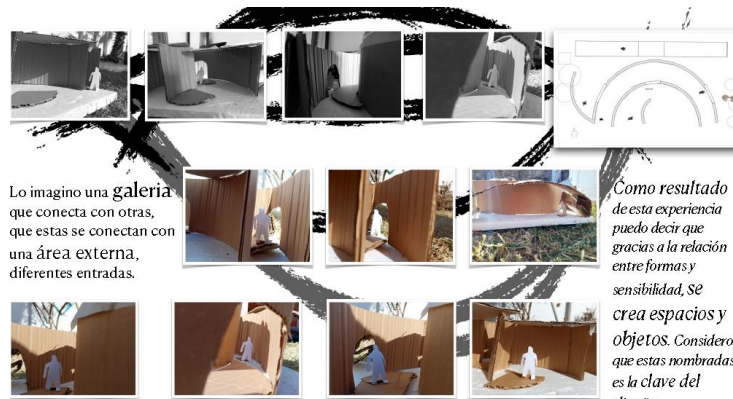


Imagen 8



La colocación de la figura humana, comienza a darle forma a esta investigación.

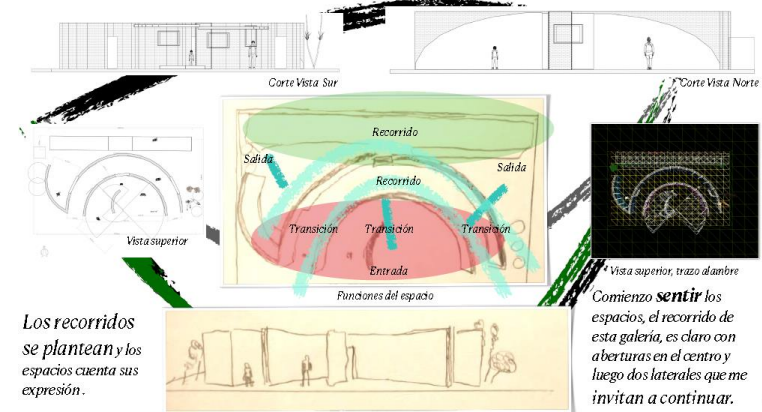
Imagen 9



Lo imagino una galería que conecta con otras, que estas se conectan con una área externa, diferentes entradas.

Como resultado de esta experiencia puedo decir que gracias a la relación entre formas y sensibilidad, se crea espacios y objetos. Considero que estas nombradas, es la clave del diseño.

Imagen 10



Los recorridos se plantean y los espacios cuenta sus expresión.

Comienzo *sentir* los espacios, el recorrido de esta galería, es claro con aberturas en el centro y luego dos laterales que me invitan a continuar.

Imagen 11



Aire

Siento una galería de arte abierta, el concepto museos abiertos...un lugar para personas, sentir al aire libre y al ARTE que los envuelve.....

Imagen12