



Educación

ME SA3

Presentación

Mi pequeño maletín cero:
El desarrollo de la dimensión
comunicativa a través del
diseño social con niños en el
Norte de Santander

Diseño y medioambiente:
WeiKap un movimiento de
moda consciente

Proyecto de intervención y
diseño social:
Family Box

Cuerpo vestido para la
expresión sensible:
Diseño e intervención social en
contextos de violencia

Diseño social y medioambiente:
La experiencia de Ecos Onda
Sostenible de Moda

es una actividad intrínsecamente humana a través de la cual se transmite el conocimiento acumulado de generación en generación, entendiendo al conocimiento como el significado social de símbolos construidos por los hombres, en una época dada, que tienen como característica relevante ser intercambiables, adquiridos de otros mayores mediante aprendizajes y que proporcionan medios de orientación humanos (p.163).

En este sentido, el conocimiento y la educación son definidos como un proceso a través del cual se pueden modificar los contextos y construir futuros diferentes.

Dentro de este marco, el diseño como actividad capaz de transformar las situaciones estudiadas a través de sus intervenciones no es ajeno al campo de la educación. De hecho, el diseño suele tener un nivel alto de cercanía con la educación dadas las variadas áreas de posible interacción en donde el usuario requiere facilitadores que propicien la generación de conocimiento tanto dentro como fuera del aula. Conocimientos que se desarrollan y afirman con base en las respuestas dadas por los diseñadores, las cuales deben apoyarse y fortalecer el poder transformador de la educación. De manera similar lo expresa Jover (2013), se trata de formar personas para que aprendan a pensar por sí mismas teniendo en cuenta a los demás y, con base en ello, que puedan desarrollar su potencial para deliberar, decidir y actuar.

La RAD desde la línea de innovación social construye proyectos de co-creación y espacios de reflexión académica que se rigen bajo la anterior definición de educación. En dicha línea se genera un espacio para el encuentro y la socialización de proyectos comprometidos con la innovación social a través del diseño. El último evento de la línea se llevó a cabo el 24 de julio de 2020. En esta jornada educativa se expusieron 11 proyectos de co-creación e innovación social. Los expositores fueron estudiantes y profesores invitados de instituciones

educativas de nivel superior adscritas a la RAD. El espacio permitió el intercambio de conocimiento y aprendizaje entre docentes y estudiantes sobre el importante rol de la educación en propuestas de innovación social con proyectos de diseño. Asimismo, se desarrollaron productos, servicios y modelos para dar respuesta a problemas sociales y generar un cambio colectivo desde los proyectos en el aula. Las reflexiones más importantes que se dieron en este espacio, suscitaron la discusión acerca de cómo los métodos de diseño se han implementado en áreas muy diversas respecto a las disciplinas propias del saber del diseño en sí. Esto se debe, en buena medida, a que en dichos métodos se encuentran alternativas para abordar diferentes problemáticas sociales del contexto local que desbordan el área disciplinar del diseño y se entrecruzan con los campos del conocimiento social.

Sea como fuere, durante la discusión se planteó que los estudiantes de diseño son jóvenes que han crecido bajo la lógica de la inmediatez y las tecnologías. Por lo que se muestran más reticentes a aprender por medio de los métodos de aprendizaje más tradicionales. Esto concuerda con el planteamiento de Lipovetsky (2006), quien señala: “La sociedad hipermoderna se presenta como una sociedad en la que el tiempo se vive de manera creciente como una preocupación fundamental, en la que se ejerce y se generaliza una presión temporal en aumento” (p.79). Lo anterior sugiere, entonces, que el mundo actual está lleno de cambios vertiginosos, permeados por la provocación de los medios de comunicación en casi todas las facetas de la vida tanto en productos como en servicios, así como en la educación.

Dichos factores mencionados por Lipovetsky salen a relucir aún más en el contexto actual de la pandemia mundial. El encierro conduce a nuevas formas de entender el tiempo, el vivaz día a día parece ralentizarse en un contexto de confinamiento. En el contexto educativo, las circunstancias exigen nuevas maneras de relacionamiento entre docentes y estudiantes. En lo que concierne al enfoque de la innovación social, el cual supone el trabajo con

comunidades, aparecen nuevos retos para establecer contacto con las comunidades y hacer trabajo de campo. Efectivamente están las posibilidades que brinda la tecnología. Sin embargo, no todo el mundo puede acceder a ellas, muchos grupos poblacionales aún están sin servicios básicos, sin conexión a internet o a red telefónica, esto lleva a complejizar los procesos de investigación y de co-creación con las comunidades.

Como se dijo anteriormente, bajo este contexto los docentes deben dinamizar sus lógicas de enseñanza, apelar a recursos divergentes de la educación tradicional, expandiendo el aula de clases a otros formatos y lugares. Esto resulta aún más problemático si se tiene en cuenta que los semestres son, en realidad, de cuatro meses y que, en el caso de clases que demandan el trabajo con comunidades, se debe formular proyectos de diseño, investigar y establecer contacto con usuarios. Hecho que resulta casi imposible en un tramo tan corto de tiempo. En consecuencia, buena parte de los proyectos no son culminados y en algunas materias, por los diferentes currículos, quedan los proyectos en el olvido, su impacto real con las comunidades es muy débil y no se les hace el debido seguimiento.

En este sentido, es evidente que para el pleno desarrollo de dichos proyectos con enfoque de innovación social, se requiere un tiempo mayor para su planeación, una debida investigación y ejecución. Algunos estudiantes han manifestado lo difícil que es ingresar a una comunidad, ganar su confianza para iniciar un proceso de trabajo en conjunto y así co-crear con ellos. Por ello, la estructura curricular debe diseñarse de acuerdo a este tipo de demandas de aquellos proyectos que necesitan de varios semestres para su ejecución, el debido seguimiento y rastreo del impacto generado. Solo así se podrá hablar de proyectos de diseño con innovación social. Por otro lado, cada vez se evidencia más la necesidad del diseño como una disciplina que empieza a ser considerada una posibilidad en otras disciplinas. El diseño encuentra su sentido dando soluciones a problemáticas sociales, es decir, sin un contexto social el diseño no podría existir.

Conclusiones

MESA 3

Lo expuesto en la Mesa de Educación con relación al tema de proyectos de innovación social ha arrojado varias conclusiones que invitan a reflexionar sobre varios temas. En primer lugar, todos los participantes estuvieron de acuerdo con que la educación es la base de cualquier cambio social. Por lo tanto, la transformación discutida en cada uno de los proyectos expuestos en el conversatorio ha tenido como principio el enseñar algo a las comunidades desde el quehacer de los diseñadores. Asimismo, se halló un valor muy interesante en el Taller Rad Social y es que se evidencia el interés de sus participantes por abordar proyectos desde diferentes perspectivas del diseño enmarcados en el tema de educación. A continuación, se expondrán a modo de síntesis los proyectos más relevantes.

Educación

Uno de los proyectos buscaba abordar desde el diseño de modas la educación para que las comunidades se apropien del consumo y la producción responsable. Otro de los proyectos se orientó a curar heridas que han dejado la resocialización de personas desplazadas a través del concepto de la indumentaria. De manera similar se hizo un proyecto a partir del diseño industrial con herramientas pedagógicas construidas con materiales naturales o reciclados para que en cualquier lugar se puedan replicar. Asimismo, vale la pena mencionar en general las iniciativas que planteaban una mejora de las relaciones entre niños y sus padres como principales educadores en casa. Otra serie de proyectos fueron formulados pensando en el contexto de la pandemia con miras a mejorar las relaciones interpersonales. En el campo del diseño gráfico y de la comunicación se plantearon iniciativas que abogaban por la apropiación de técnicas comunicativas de las comunidades.

Todas estas miradas desde diferentes abordajes enriquecen la discusión. Factor que permite entender la educación como un campo que abarca diferentes contextos, usuarios, problemas y soluciones de diseño y que, por ende, enriquece la conversación

con los resultados que evidencia el taller. Por lo tanto, vemos que a través de nuestro trabajo como diseñadores sociales estamos creando redes de conocimiento que deben ser fortalecidas desde las instituciones educativas para que estos procesos puedan tener más impacto en la realidad nacional y trasciendan el aula de clase.

Por último, todos los participantes de la mesa estuvieron de acuerdo en que los diseñadores son agentes de cambio. De hecho, como docentes de diseño en esta discusión la mayoría ha podido observar que el generar empatía entre los estudiantes, las comunidades y sus realidades sociales, conduce a una nueva práctica profesional del diseño en el que se entiende este mismo como un agente de transformación social. Para lograr este tipo de proyectos, tanto estudiantes como docentes reconocen la importancia del trabajo interdisciplinar y en equipo. Esta discusión abre las puertas para debatir en las universidades sobre la relevancia que tiene el trabajo que se ha ido gestando en el proyecto Taller Rad social y sus implicaciones en la transformación de procesos sociales que tendrán más impacto sí se conciben como el compromiso social propio de los educadores.

Referencias bibliográficas

- Beech, J. (2007). Cambio social y educación: algunas reflexiones acerca del rol de la Escuela en la actualidad. En Gvirtz, S. (Comp.). *Mejorar la gestión directiva en la escuela*. (pp.159-180). Buenos Aires: Granica.
- Jover Torregrosa, D. (2013). El poder de la educación para transformar la sociedad. En Román, B. y de Castro G. (coord.). *Cambio social y cooperación en el siglo XXI. Vol.2: El reto de la equidad dentro de los límites económicos* (pp. 82 – 94). Barcelona: Icaria editorial.
- Lipovestky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Parra, C. (2018). La educación transforma vidas. La Vanguardia.
Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/que-estudiar/20180301/441166250922/>.html

MESA 3

UNESCO (2016). Agenda Educación 2030. Declaración de Incheon y
Marco de Acción. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/ESP-Marco-de-Accion-E2030-aprobado.pdf>

85

Educación

