

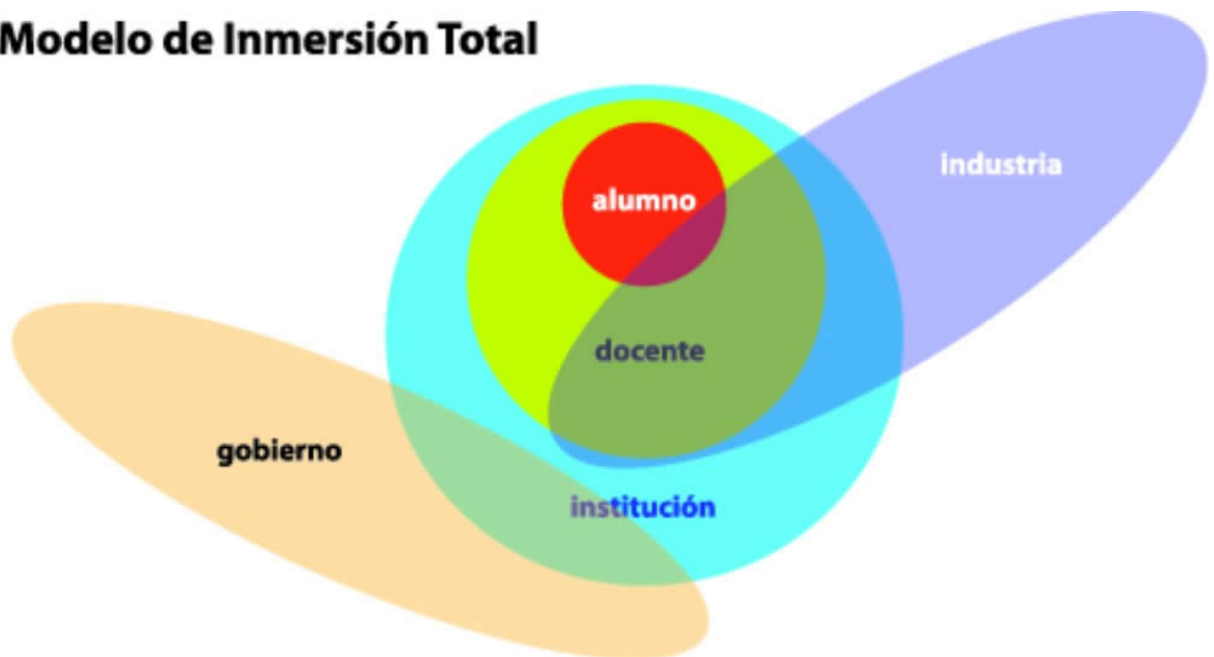
Modelo de inmersión total para la enseñanza del diseño

Por Jesus Gaytan

Propuesta de modelo educativo aplicando el modelo de la Triple Helix, orientado a la innovación.

La intervención de la ciencia y la tecnología en el sector productivo —y por lo tanto en la sociedad— es una tarea difícil que ha transitado por diferentes etapas teóricas. Desde el patrón lineal hasta la Triple Hélix, pasando por el modelo de Nueva Producción del Conocimiento (López, Mejía, Schmal, 2006, pp 79-80).

Modelo de Inmersión Total



Racional de participantes en el modelo.

La Triple Hélix parte del análisis del concepto «*espiral de la innovación*», que se contrapone a la horizontalidad, estableciendo relaciones recíprocas entre universidad, empresa y gobierno. Estos tres concurrentes, que antes desarrollaban su actividad de manera independiente, ahora se colocan en sinergia (Etzkowitz, 1997, pp 30-38).

Bell (1999) por su parte define la existencia de una sociedad post-industrial que tiene las siguientes características:

- Cambio de la actividad fundamental, de la manufactura hacia los servicios.

- Nuevos perfiles de los trabajadores y puestos de trabajo.
- Nuevas formas de propiedad, otorgando preponderancia a las profesiones.
- Nuevos conceptos del capital financiero y el capital humano.
- Cambios en la tecnología, su producción y apropiación.
- Nuevas infraestructuras para la producción.
- Modificaciones a la teoría del valor, destacando el valor del conocimiento.

Aún cuando esta visión de la sociedad post-industrial tiene sus críticos, la mayoría coincide en establecer el conocimiento como el eje central de los cambios actuales, el modelo de la Triple Hélix se adapta perfectamente en el proceso de desarrollo regional al tener las instituciones el capital intelectual que, en estos tiempos, dará riqueza a la sociedad.

El campo del diseño es un área de conocimiento sumamente fértil para este tipo de vinculación, ya que por su propia naturaleza, llega a establecer diferencias significativas en el desarrollo y comercialización de productos con alto valor agregado, su intervención representa hasta un 5% del costo del producto, pero se transforma en el 70% de su precio final. (Hinrichsen, 2001, pp 21-22).

La Bauhaus contemplaba la interacción directa del maestro con los alumnos, en cursos que rompían con el tradicional modelo educativo de la época, con una importante convergencia entre los elementos del aprendizaje (maestro-alumno-materiales). Sus principios se utilizan aún como base de los programas académicos de diseño en el mundo. Sin embargo, la reforma hecha al modelo educativo de la Bauhaus entre 1925 y 1927 incluyó dos elementos hasta entonces ajenos al quehacer diario de las instituciones educativas: gobierno e industria, estableciendo una sociedad limitada para la comercialización de los productos desarrollados y el reconocimiento por parte del *Reichskunstwart* Edwin Redslob (una especie de ministro de cultura) para el despliegue de su actividad comercial (*Ibid.* pp 134).

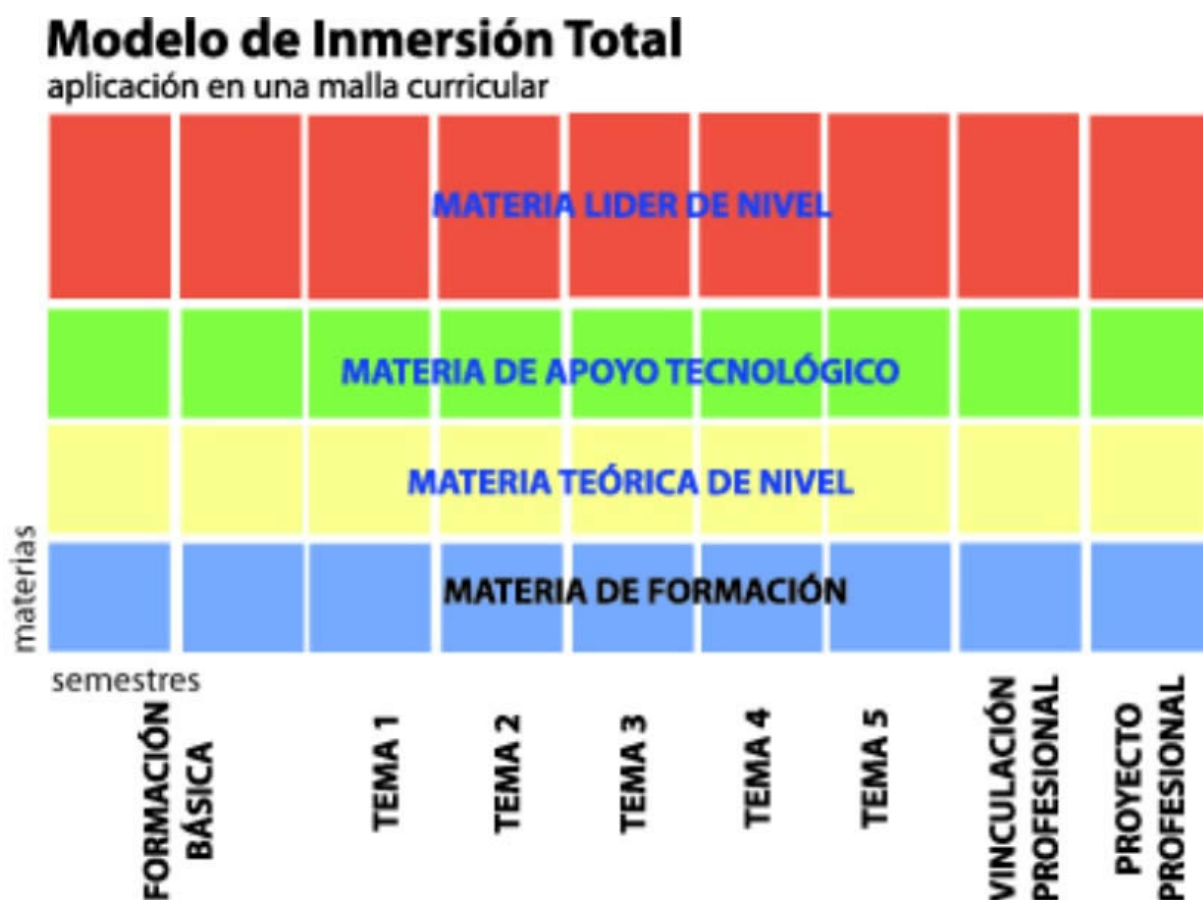
El modelo de inmersión total

Considerando los antecedentes presentados, y en la búsqueda de una aplicación práctica del modelo presentado por Gibbons (1995), el cual busca trascender de las líneas disciplinarias, se enuncian las siguientes características:

- El conocimiento se produce en el contexto de su aplicación.

- Es transdisciplinario.
- Es heterogéneo y diversificado.
- Fortalece la administración social.
- Su sistema de control de calidad es más amplio y participativo.

Esto añadido a las bases de educación establecidas por la Bauhaus alemana, nos llevan a proponer un modelo educativo integral de desarrollo, tecnológico, cognitivo y científico, donde el alumno es el eje central del proceso de educación, apoyado por un contexto en el cual el docente facilita el proceso de enseñanza y el enlace entre los estudios teórico-prácticos del aula y la realidad industrial y económica de la región. Esta propuesta se denomina «Modelo de Inmersión Total», ya que su estructura y aplicación implica un profundo y continuo trabajo del binomio educador-alumno en proyectos de significación utilitaria, bajo un esquema curricular modular de contenidos temáticos dirigidos por un consejo académico.



Aplicación en una malla curricular.

Para su práctica es importante definir los siguientes términos:

- **Materia Líder de Nivel:** que establece cada semestre la temática a estudiar e investigar.
- **Materia de Apoyo Tecnológico:** con los talleres necesarios para la adecuada intervención práctica del alumno en los proyectos solicitados en la Materia Líder de Nivel.
- **Materia Teórica de Nivel:** son materias especulativas necesarias para adquirir tanto el conocimiento específico de los temas a ver en el nivel, como las competencias de investigación e innovación requeridas para solucionar los proyectos solicitados en la Materia Líder.
- **Materia de Formación:** asignaturas teóricas requeridas para desarrollar las competencias profesionales determinadas en el perfil de egreso, acordes a los requerimientos del contexto tanto económico como social de la institución.
- **Formación básica:** contenidos adecuados para el desarrollo de las competencias técnicas y profesionales mínimas que aseguren un proceso educativo de descubrimiento de intereses y consolidación de habilidades naturales del estudiante.
- **Tema 1 a 5:** niveles que responden al contexto socio-económico vigente en la región donde se encuentra la institución, integrando docentes expertos en estos temas.
- **Vinculación Profesional:** enlace formal, controlado, dirigido y supervisado por el consejo académico de la institución en conjunto con los organismos intermedios de la sociedad que representan los sectores económicos de la región.
- **Proyecto Profesional:** proceso desarrollado en conjunto con industria, gobierno e institución, de forma que sus resultados sean registrados, patentados y comercializados tanto por los estudiantes, como el docente y la institución, permitiendo con ello que:
 1. El alumno asegure un puesto de trabajo o una industria propia al egreso.
 2. El docente y la institución reciban beneficio económico por el desarrollo de innovaciones que sean comercializadas.

3. La industria reciba de manera continua productos con alto nivel de competitividad nacional e internacional.

4. El gobierno se beneficie de proyectos innovadores, transformando la región en aliciente para capitales de inversión, por el establecimiento de nuevas industrias, el abatimiento del desempleo y la modificación del capital de conocimiento en una ventaja competitiva para el país.

Conclusiones

El desarrollo de un modelo educativo conlleva retos y dificultades inherentes a cualquier cambio en los seres humanos y las organizaciones, sin embargo este tipo de proyectos no deben abordarse desde la planificación temporal (trienal o sexenal), sino desde una visión estratégica de largo plazo, superior a los términos legales de un Plan Nacional de Desarrollo.

Además, la preparación de procesos administrativos o académicos, la búsqueda y capacitación de docentes profesionales en el área, es en sí misma una labor titánica que lleva más tiempo que cualquier programa de capacitación rutinaria. Sin embargo los beneficios resultantes para el país justifican un horizonte de temporalidad que contribuirá al desarrollo nacional, esfuerzo en el que bien vale la pena invertir.

Publicado el 19/09/2014

Bibliografía:

- ANUIES (1998). *Manual práctico sobre la vinculación Universidad - empresa*, Anuiés, México.
- BELL, Daniel (1999). *The coming of pos-industrial society*, Basic books, New York
- DOSTE, M, (2006), *Bauhaus, Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung*, Madrid, TASHEN.
- ETZKOWITZ, Henry (1994b). *Academic-Industry Relations: A Sociological Paradigm for Economic Development*, pp. 139-51 in: Leydesdorff & Van den Besselaar (1994).
- ETZKOWITZ, Henry and Loet Leydesdorff (eds.) (1997). *Universities in the Global Economy: A Triple Helix of University-Industry-Government Relations*, London: Cassell Academic.
- ETZKOWITZ, Henry, Andrew Webster, and Peter Healey (1998). *Capitalizing Knowledge: the Intersection of Industry and Academia*. Albany: State University of New York Press.
- ETZKOWITZ, Henry, José de Mello, Branca Terra (1998), *When Path-dependencies Collide: The Evolution of Innovation Policy in the State of Rio de Janeiro, Brazil*, Science & Public Policy
- GIBBONS, M., (1995), *The University as a Instrument for the Development of Science and Basic Research: the implications of Mode 2 Science*. En: Dill, David and Sporn, Barbara. *Emerging Patterns of social Demand and University Reform; Through a glass darkly*. London, Pergamon-UIA Press.

- HINRICHSEN, C, (2001), *Educación del diseño basada en competencias, un aporte a la competitividad*, Proyecto FONDEF D99I, Chile, ICSID.
- LEYDESDORFF Loet, and Peter Van den Besselaar (eds.) (1994). *Evolutionary Economics and Chaos Theory: New Directions in Technology Studies*. London: Pinter.
- LÓPEZ, Mária del Socorro, Mejía, Juan Carlos, Schmal, Rodolfo, *Un acercamiento al concepto de la transferencia de tecnología en las universidades y sus diferentes manifestaciones*, Panorama Socioeconómico, año 24, No. 32, pp 70-81 (Enero-Junio 2006).

Este texto es un resumen de artículo publicado en la revista Imaginario Visual de la UANL.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/modelo-de-inmersion-total-para-la-ensenanza-del-diseno>

