

UN DISPOSITIVO MÓVIL. DOCENCIA E INVESTIGACIÓN.

Lucía Martínez Quintana¹ y Modesto Ortega Umpiérrez²

¹ lmartinez@dact.ulpgc.es *Departamento de Arte, Ciudad y Territorio, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España.*

² mortega@degpa.ulpgc.es *Departamento de Expresión Gráfica y Proyectos Arquitectónicos, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España.*

Abstract:

Expondremos experiencias de innovación docente en el desarrollo y evaluación de competencias como construcción de un dispositivo móvil. Un dispositivo “En primer lugar, es una especie d ovillo o madeja, un conjunto multilineal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta...sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada Línea está quebrada y sometida a *variaciones*“ (G. Deleuze, *¿Qué es un dispositivo?*, 1988).

Hay, en efecto, líneas de muy diversos tipos, líneas que representan cosas y otras que son abstractas, líneas segmentarias y otras que carecen de segmentos, líneas direccionales y líneas dimensionales, líneas que, sean o no abstractas, forman contornos, y hay otras que no los forman. Estas son las más hermosas, y son las que, trazadas en el aula, crean espacios de innovación.

Pero este dispositivo no tiene como finalidad la construcción de lo nuevo. Es en los intersticios, en los espacios intermedios, en el “entre” donde germina la innovación, articulándose como proyecto.

La actividad docente como dispositivo desencadenante de tentativas, con finalidad sin fin. Argullol, nos esboza que *esta idea intangibilidad, de camino o de laberinto invisible, le sugiere que lo que más nos acerca a la experiencia del conocimiento es la tentativa: nos movemos por intentos. ¿Qué está en juego? La realidad misma de la enseñanza aprendizaje y también el sentido de la docencia universitaria, su relación con el sistema productivo, y esencialmente su sentido social.*

Comunicación:

1. VISITAS GUIADAS.

Es de enorme importancia durante el curso organizar y programar visitas que muestren al alumno el exterior del aula. Se trata de vincular la visita al proyecto que los alumnos estén realizando.

Un ejemplo de esta actividad docente, es la visita a un centro de atención especial: S. Juan de Dios, Petra Lorenzo,...



Figura 1: *Visita guiada realizada durante el curso académico.*

1.1. Se parte de un proyecto.

Al alumno se le plantea una hipótesis y unos objetivos docentes.

Ejercicio. Movilidad reducida y Diseño.

HIPÓTESIS:

Se propone al alumno diseñar un objeto en el territorio de la movilidad reducida. El alumno, puede realizar el proyecto en cualquier ámbito: interior, exterior, doméstico, urbano, educativo, hospitalario,...

OBJETIVOS:

Con este segundo ejercicio, se persigue que el alumno investigue en un territorio poco conocido y donde se genera una gran demanda de diseño.

1.2. El alumno debe:

- Reflexionar sobre la problemática de la movilidad reducida.
- Elegir un sector desde donde se proyecte el diseño. Razonando la elección, tanto del territorio elegido como del artefacto a diseñar.
- Diseñar un objeto en toda su complejidad, síntesis y orden Proyectual.
- Interrogarse por la singularidad del objeto, por su programa, por su lugar y por sus vínculos.
- Construir el proceso o los rasgos esenciales de su formalidad.

1.3. Documentación a entregar.

La documentación a entregar estará constituida por:

- a) Dos láminas que contengan el desarrollo gráfico del proyecto, así como las

referencias proyectuales que el alumno considere oportunas. El formato de dichas láminas será el DIN A-2.

- b) Maqueta o prototipo a elección del alumno, según la dimensión que el objeto proyectado determine.

1.4. La visita a un Centro.



Figura 2: *Visita a la Ciudad de San Juan de Dios.*

Una vez iniciado el ejercicio, cuando el alumno haya tomado contacto con el proyecto, cuando esté inmerso en la complejidad proyectual se realiza la visita a un Centro de movilidad reducida. Al tomar contacto el alumno con la realidad de su Diseño se produce una crisis de maduración, ve lo que el aula no le dejaba ver y se le abre la oportunidad de reorientar su diseño a un caso real, adquiriendo su trabajo una dimensión social.

1.5. La plataforma educativa.

Se inicia un Foro sobre el espacio de la infancia para dar a conocer ese territorio y mantener cierta conversación. Durante la travesía por el espacio de la infancia, el alumno anotará en el cuaderno de bitácora los acontecimientos. Tendrá noticias. Avistarán, o tendrán noticias de que escritores, antropólogos, filósofos, pedagogos, diseñadores, arquitectos... pertenecientes a distintos idearios de las vanguardias, en varias ocasiones, pensaron y construyeron el espacio de la infancia. La conversación se inicia con un acercamiento a las vanguardias a través de lecturas relevantes, indicando la reseña bibliográfica. Se introduce al alumno en la investigación desde su proyecto sobre el hacer de las vanguardias en el espacio de la infancia.

2. PARTICIPACIÓN EN CONCURSOS DE DISEÑO.

En la estrategia de vincular la actividad docente al ámbito social y empresarial, se hace coincidir la convocatoria de un concurso con el desarrollo de un ejercicio. Un ejemplo de ello es el ejercicio en el territorio de la infancia que luego produce la participación en el concurso del juguete convocado por el Centro Tecnológico del Juguete (AIJU).

2.1. Se parte de un ejercicio.

Ejercicio. Educación Inclusiva y Diseño.

HIPÓTESIS:

Se propone al alumno diseñar un juego o un juguete con relación al agua, desde la perspectiva de la educación inclusiva, que posibilite al niño/a existir como tal. Hoy el mundo de los juguetes carece de soporte sólido de significados duraderos y se amontonan como residuos.

OBJETIVOS:

Con este primer ejercicio, se trata de que el alumno entrene el ojo para observar, analizar e inventar en el territorio de la infancia, de la pedagogía y del diseño. Introducirlo en la complejidad. Hacerse la pregunta por su sentido desde una acción intencional, es decir desde el Proyecto.

2.2. La documentación a entregar.

Estará constituida por:

- Dos láminas que contengan el desarrollo gráfico del proyecto de construcción del juego o juguete, así como las referencias proyectuales que el alumno considere oportunas. El formato de dichas láminas será el DIN A-2.
- Maqueta o prototipo a elección del alumno, según el tamaño que el objeto proyectado determine.

2.3. La participación en Concursos de Diseño.

Los concursos generan un trabajo colectivo en el Taller de Proyectos de Diseño.



Figura 3: Participación en el 2º Concurso de Diseño de Juguetes, organizado por AIJU.

Así mismo, esta actividad docente, persigue relacionar el trabajo del alumno con el mundo de la empresa; induciendo a la participación en exposiciones de los proyectos en espacios culturales, con lo que se consigue otro objetivo docente, que es el de

vincular la actividad universitaria a la sociedad, acercarnos a sus necesidades y abrir el debate sobre la cultura del proyecto y la cultura de la empresa.

3. VIAJES A FERIAS Y A ESCUELAS DE DISEÑO.

La finalidad del viaje es la de tomar contacto con el diseño y la docencia que se imparte fuera de las islas.

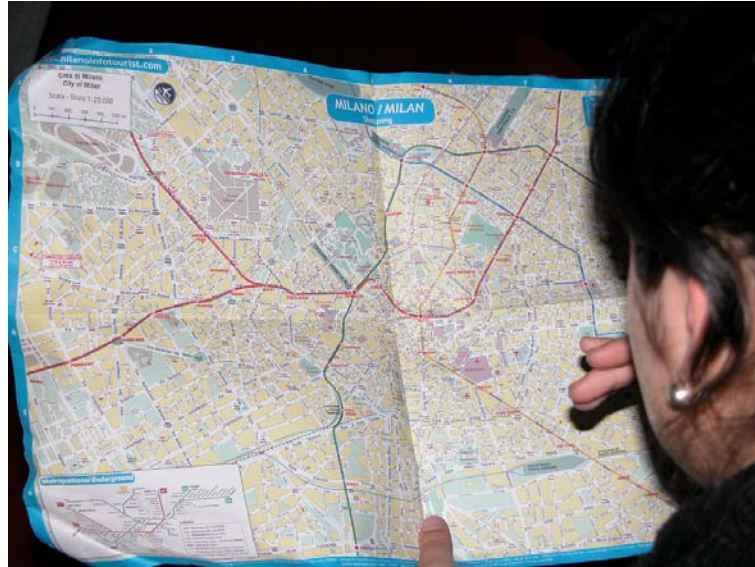


Figura 4: *Viaje de estudios a Milán.*

Antes de emprender el viaje, se activa un Foro para cruzar una nueva conversación con las anteriores, esta vez se trata de reconocer algunos puntos o segmentos del mapa que los alumnos van a construir en el viaje y responder a la pregunta de Chatwin ¿qué hago yo aquí?, con otra pregunta ¿qué hacer?



Figura 5: *Visita al Fieri Salone di Milano.*

Todos los alumnos que participan en el viaje de estudios, deben trazar una línea de

fuga en la construcción de su cuaderno de viaje.

Contenidos:

- Un CD con imágenes y documento, que contengan las siguientes carpetas: *Fiera di Milano*, *Salone Satellite*, *Triennale di Milano*, *Politécnico di Milano*, *Fuori Salone* y *Varios*. Así mismo, cada alumno diseñará una presentación utilizando el software que considere más adecuado.
- Materiales relevantes con relación a cada uno de los eventos.

Se valora:

- La actitud de compromiso y participación en las distintas actividades.
- El diseño de los contenidos.
- Su valor de comunicación.

Toda la actividad cartográfica consiste en explorar unos medios, hacer intervenir un mapa. Un medio se compone de: cualidades, de sustancias, de fuerzas y acontecimientos.