

Resumen Técnico (hasta 500 palabras)

Como docentes-diseñadores somos responsables por las experiencias pedagógicas que construyen los contextos propicios para el desarrollo de competencias que permitan **saber actuar** ante la incertidumbre de los escenarios actuales y participar en la pluralidad de los contextos.

En la formación de las disciplinas proyectuales, **saber proyectar** es enriquecido por **saber explorar la espacialidad** ya que aporta hábitos cognitivos, construcciones conceptuales y herramientas operativas que permiten observar, interpretar, sintetizar, reconstruir y en definitiva, comprender la espacialidad, las prácticas sociales y los sistemas de signos que aparecen en ella. Adquirir estos aportes requiere de un abordaje progresivo por distintos niveles de complejidad, permitiéndonos comprender que diseñar es asignarle una forma a un sentido.

En relación a nuestro contexto interno, las exploraciones morfológicas diseñadas como experiencias pedagógicas son escasas porque ocurren sólo en primer año en un espacio curricular que no aborda lo proyectual propiamente dicho y a raíz de ello, las trayectorias académicas carecen de experiencias pedagógicas que promuevan un proceso paulatino y continuo de formación en morfología. Entonces, las reflexiones de lxs alumnxs sobre la espacialidad girarán en torno a la generación formal dejando de lado otros aspectos valiosos relacionados a lo perceptual, la semiótica, la usabilidad, la comunicación, entre otros. Esta situación limita y atenta contra la posibilidad tanto de ampliar la búsqueda activa sobre las espacialidades posibles como de comprender en profundidad lo que implica apropiarse de la espacialidad en la práctica proyectual del diseño.

Frente a esta problemática, el proyecto de investigación gira en torno a profundizar el análisis de las experiencias que promuevan las exploraciones morfológicas del territorio académico en lo que respecta a los espacios curriculares correspondientes a 2do y 3er año de la carrera de diseño de productos, centrándonos en aquellos que tienen como eje central el conocimiento, el pensamiento y el proceso proyectual.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

Estado actual de conocimientos sobre el tema (Indicar bibliografía)

“La (dis)capacidad es la habilidad que muestra una persona dentro de un contexto determinado, es decir, que es relativa en el sentido de que sólo existe en relación a dicho contexto”¹

Es inevitable, desde nuestro rol docente, no sentirnos interpelados por esta afirmación y a partir de ello, no responsabilizarse por ese contexto propicio y potenciador del desarrollo de capacidades y habilidades que, devenidas en competencias, permitan a nuestrxs estudiantxs de diseño **saber actuar** ante la incertidumbre de los actuales escenarios, partiendo de cimientos y bases sólidas que les permitan transformarse para evolucionar, acompañar y de esta manera, participar en la pluralidad de los contextos.