

# PLANIFICANDO LA EDUCACIÓN PARA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Foto: <https://www.xlsemanal.com/actualidad/20160913/cataclismo-la-fast-fashion.html>

Mónica Navas López  
EASD Burgos  
Profesora de Artes Plásticas y Diseño  
Enseñanzas Artísticas Superiores: Diseño de Moda

# PLANIFICANDO LA EDUCACIÓN PARA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Dentro de las Enseñanzas Artísticas Superiores en la especialidad Diseño, la asignatura CULTURA DEL DISEÑO que se imparte en el primer curso, trabaja la formación base del diseñador/a con un carácter teórico-práctico, con el fin de dar una formación interdisciplinar en un contexto donde dicha asignatura forma parte de un currículo general de asignaturas de primer curso (Fundamentos del Diseño, Geometría Descriptiva, Metodología del Diseño, entre otras) que aportan un conocimiento humanístico básico para el futuro diseñador y que se complementa con el resto de materias específicas de la rama del diseño a estudiar, que conforma el plan de estudios de cada una de ellas en los tres cursos posteriores.

La Cultura del Diseño es una disciplina joven o al menos de reciente denominación, aunque ya existente desde hace varias décadas. Esta disciplina nace de las relaciones de otras muchas como la antropología, la sociología, las relaciones públicas, la estética o el marketing con el Diseño. El fenómeno del Diseño en las sociedades contemporáneas ha venido marcado por las pautas que motivan la conducta del consumidor dentro de su nicho cultural, pero la conciencia propia de la cultura es uno de los fenómenos más destacables de fines del s. XX y comienzos del XXI.

La Cultura del Diseño como objeto de estudio va a incluir todas las relaciones del diseño con los diseñadores, la producción y el consumo. Ninguno de estos tres vértices: producción, diseñadores y consumo existe de manera aislada, sino que constantemente se retroalimentan entre sí en un ciclo incesante de intercambio que genera Cultura del Diseño. Además dicha disciplina incluye los aspectos materiales e inmateriales de la vida cotidiana, orquestando imágenes, palabras, discursos, acciones, creencias, estructuras y relaciones. Por todo ello mediante el estudio general de diversas disciplinas y sus relaciones con el diseño se pretende inculcar en el alumno una concepción holista y una mayor conciencia integradora, y que en el trabajo de desarrollo de la planificación de la educación para el abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenible se hace de forma global en aplicación en cada uno de los descriptores de la asignatura:

- El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea.
- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.
- Fundamentos de antropología aplicados al diseño.
- Fundamentos de sociología y cultura del consumo.

De cara a una mayor integración profesional y laboral es muy importante para el alumno ser capaz intuir, observar, analizar y llegar a comprender los cambios culturales y su influencia en el mundo del diseño, de los que no podemos dejar a un lado todos los que acontecen para la mejora de la vida en este planeta y que pasan por cada uno de los ODS marcados para el 2030.

Es de vital importancia que el alumnado sea capaz de dotar a su futura producción de esos aspectos del diseño intangibles y simbólicos pero que afectan a como el cliente percibe la calidad y vida de un producto. De este modo es importante que sean conscientes de la capacidad del diseño como transmisor de valores culturales y de su potencial como mediador sobre la opinión pública, haciéndoles partícipes de primera mano en el cambio hacia el desarrollo sostenible.

Es por eso que conceptos como obsolescencia programada, ciclo de vida de los productos, diseño de la producción, apropiación cultural, puesta en valor de diseñadorAS, y campañas como Fashion Revolution, son partes importantes que suponen el gran peso del contenido de esta asignatura, y en los que trabajaran diversos ODS como:

- ODS 3 Salud y bienestar
- ODS 5 Igualdad de género
- ODS 6 Agua limpia y saneamiento
- ODS 7 Energía asequible y no contaminante
- ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico
- ODS 9 Industria, innovación e infraestructuras



# PLANIFICANDO LA EDUCACIÓN PARA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles  
ODS 12 Producción y consumo responsables  
ODS 13 Acción por el clima  
ODS 14 Vida submarina  
ODS 15 Vida de ecosistemas terrestres

Esta metodología que se ha llevado a cabo de forma espontánea dentro de la forma de abordar los contenidos por la docente, en cuanto a la concienciación sobre una cultura del diseño que sea holística y con fuerte arraigo en la crítica y activismo en el cambio en la forma de diseño, producción y consumo; ahora se ve reforzada para la inclusión en las Enseñanzas Artísticas Superiores de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Las competencias trabajadas en la asignatura son:

## Competencias generales

**CG-03**\_ Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

**CG-05**\_ Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

**CG-06**\_ Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

**CG-09**\_ Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

**CG-13**\_ Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

**CG-14**\_ Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

## Competencias específicas

**CEDM-15**\_ Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar, innovación y calidad en la producción.

# PLANIFICANDO LA EDUCACIÓN PARA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



## PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA ODS 2030

### BLOQUE 3:

### PRODUCCIÓN Y CONSUMO\_Fundamentos de cultura y sociología del consumo

### UD6. EL CONSUMO Y LA PRODUCCIÓN DEL DISEÑO.

#### TEMPORALIZACIÓN:

Asignación horaria total en el aula: 6 horas

Periodos lectivos dedicados a contenidos: 4 horas

Periodos lectivos dedicados a actividades extraordinarias, pruebas o defensas: 2 horas

Programada para la semana 04/Mayo-08/Mayo de 2020

#### OBJETIVOS:

Introducción de los conceptos: Diseño de producción, Ciclo de vida del producto y Obsolescencia programada.

Desarrollo de la concienciación sobre los efectos de la producción masiva ya sea sobre los recursos naturales o en los hábitos de consumo.

Atención a la diversidad: en la sesión de presentación de la unidad didáctica, se observará al alumnado para ver sus capacidades de investigación y se tendrán además en cuenta las posibles diferencias cognitivas ya detectadas en el grupo.

- Altas capacidades: profundizar en la investigación y desarrollo de propuestas.
- Alumnos con dificultades: potenciar la observación de su entorno, habituándole a los comportamientos habituales de las personas cercanas y estableciendo soluciones para estas.

#### CONTENIDOS:

##### Conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Al ser esta una unidad didáctica de final de contenido y desarrollo de la asignatura, el alumnado va poder exponer la actividad de forma más completa y sirviéndose de lo trabajado anteriormente en cuanto al conocimiento del trabajo de otros diseñadores, nociones de cultura de diseño, la función y forma del diseño, y el contexto socio-cultural.

-Conocer el entorno de producción de un diseño.

-Cine-forum sobre el documental “Obsolescencia programada”

-Mapa mental sobre las necesidades de un colectivo, observación de un daño en nuestro entorno cercano que esté relacionado con algún ODS

-Mostrar interés por el tema relacionado con la Unidad didáctica.

-Respetar y valorar el trabajo de los compañeros en clase.

-Valorar aquellos factores que influyen en la consecución de un buen trabajo de documentación.

##### Atención a la diversidad:

- Altas capacidades: desglose de las partes de la máquina de coser industrial y su mantenimiento.
- Alumnos con dificultades: interacción con el grupo, habituarse al trabajo en equipo y aprender de las capacidades de los compañeros.

#### COMPETENCIAS:

**CG-05**\_ Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

**CG-06**\_ Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

**CG-09**\_ Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

**CG-13**\_ Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

**CG-14**\_ Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

# PLANIFICANDO LA EDUCACIÓN PARA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



## Competencias específicas

**CEDM-15**\_ Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar, innovación y calidad en la producción.

Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS / resultados de aprendizaje	Estrategias evaluativas				
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas	Presentaciones y defensas	Trabajos y proyectos	Técnicas de observación	Otras: comportamiento y asistencia
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total						
Clases teóricas	1		1	CG09, CG13, CG14, CEDM15			X	X	X
Clases prácticas	1		1	CG05, CG06, CG09, CG13, CG14, CEDM15			X	X	X
Estudio y lecturas	1	2	3	CG05, CG06, CG09, CG13, CG14, CEDM15				X	
Trabajo individual	1	4	5	CG05, CG06, CG09, CG13, CG14, CEDM15		X	X	X	X
Trabajo en grupo				CG05, CG06, CG09, CG13, CG14, CEDM15					
Pruebas evaluación				CG14, CEDM15					
Exposición pública	2		2	CG05, CG06, CG09, CG13, CG14, CEDM15		X	X	X	X
Seminarios									
Actividades complementarias									
	6	6	12		30%	10%	40%	10%	10%
	<b>TOTAL HORAS</b>				% parciales				<b>% TOTAL</b>

## ACTIVIDADES:

**Nº1**\_ Cine-forum sobre el documental “Comprar, tirar, comprar. La historia secreta de la Obsolescencia Programada” de Cosima Dannoritzer (2010).

**Nº2**\_ Mapa mental sobre las necesidades de un colectivo o la observación de un daño en nuestro entorno cercano que esté relacionado con algún ODS.

**Nº3**\_ Documentación centrada en una buena producción y diseño de producción.

**Nº4**\_ Planteamiento de una solución de diseño a través de un panel de comunicación, centrada no sólo en la forma o estética, sino de una forma más holística, contemplando la producción y ciclo de vida.

**Nº5**\_ Exposición oral con ayuda del soporte visual del panel digital proyectado.

# PLANIFICANDO LA EDUCACIÓN PARA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

El alumnado obtendrá una evaluación positiva si:

- Se ha detectado un problema real de solución viable.
- Se ha documentado en las fuentes necesarias para establecer las bases de su propuesta de mejora.
- Propone una serie de criterios de producción que hagan hincapié en al menos 2 ODS.
- Se adecua los recursos, materiales y técnicas a los propósitos perseguidos y su comunicación acertada.
- Se da importancia a la educación en valores y actitud ante la sociedad y la profesión.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Evaluación de procesos, cuyo objetivo es asentar los conceptos de Diseño de producción, Ciclo de vida del producto y Obsolescencia programada.

Esta actividad se verá reflejada en el desarrollo del último trabajo de investigación realizado por el alumnado: DISEÑO TOTAL, desde la detección de la necesidad hasta su final de vida.

Se realizarán por lo tanto las pertinentes anotaciones sobre el desarrollo de la sesión de exposición.

## RECURSOS:

Recursos tecnológicos específicos tales como proyector y ordenador equipado con programas de reproducción de vídeo y conexión a internet.

Artículos de prensa digital, extractos de libros y/o entrevistas de autores que han desarrollado los conceptos trabajados.

## BIBLIOGRAFÍA:

Bibliografía básica:

- Sparke, P. (2010). Diseño y cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad. GGDiseño. Barcelona.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. GGDiseño. Barcelona.

Bibliografía complementaria:

- A.A.V.V. (2006). El diseño industrial de la A a la Z. Taschen. China.
- Bhaskaran, L. (2007). El diseño en el tiempo. Blume. Barcelona.
- Fusco, R. (2005). Historia del Diseño. Santa&Cole. Barcelona.
- Harris, M. (2011). Antropología cultural. Alianza editorial. Madrid.