



Curso de posgrado
Estrategias Heurísticas y Prácticas Interdisciplinarias

Modalidad: Híbrida

Fundamentación

El campo disciplinar de la Heurística constituye tanto un conjunto de teorías sobre la innovación en el pensamiento en general como aquel espectro de preguntas que abordando la normatividad epistémica de ciertos patrones de razonamiento permite nuevas perspectivas a diversos campos del saber. Del mismo modo, ha contribuido al saber meta-científico ya que la heurística promovió la gestación de modelos y estrategias que guían el descubrimiento.

La Heurística ha sido caracterizada como un conjunto de reglas metodológicas no necesariamente formalizadas -positivas y negativas- que sugieren o establecen cómo proceder ante un determinado problema, para generar soluciones (incluso alternativas). Generalmente se acepta que la base de la Heurística está en la experiencia misma de resolver problemas y en la observación histórica de cómo ya han sido resueltos por otros. Estos rasgos de la disciplina han resultado de gran interés para campos que, como los de las Artes y el Diseño, se dedican a explorar la novedad (y sus condiciones de posibilidad) en sus procesos y proyectos. Dicho de otro modo, *las estrategias heurísticas* han sido objeto de consideración en los estudios de las Artes y el Diseño no sólo porque proporcionan recursos organizativos del proceso de resolución de problemas, sino porque constituyen principios en sí, meta-científicos, o meta-teóricos a la hora de sopesar los alcances mismos de los saberes de las disciplinas, su metodología fáctica y sus dinámicas pedagógicas.

Por todo lo expuesto, esta asignatura se propone postular una serie de estrategias destinadas a explorar la producción de novedad en los patrones de razonamiento en el mismo acto de experimentar un conjunto de posibilidades interdisciplinarias en torno a las Artes y el Diseño.

Nos interesa particularmente indagar cómo es posible mediante dichas estrategias, descubrir derivas capaces de sortear hábitos y pensamientos tradicionales y/o dominantes para así, evaluar los posibles aportes de estos procesos de descubrimiento al campo de las Artes y el Diseño.

Nuestro enfoque, por lo tanto, pretende articular, en tres módulos, las principales líneas en las que la Heurística se toca con las Artes y el Diseño. El primer módulo aborda una perspectiva epistemológica y heurística que sirve como introducción a los principales aspectos de la metodología general de las disciplinas científicas y humanísticas. Para ello se propone una aproximación a las discusiones fundamentales en filosofía de la ciencia, sobre todo, aquellas que tienen incidencia en terrenos metodológicos.

La consideración de la actividad científica como una actividad racional ha dado lugar al desarrollo de investigaciones que se han acercado tanto al descubrimiento y a la creatividad, como a la metodología de la investigación científica. La relación entre el “descubrimiento y la creatividad” y la “sistematización lógica” suscitan multiplicidad de preguntas que toman relevancia desde una perspectiva filosófica de gran importancia para la construcción de todo tipo de saberes.

El segundo módulo está orientado a la discusión acerca de cómo los conceptos de interpretación, creación y novedad requieren un ajuste y tratamiento específico (epistemológico, semiótico y vinculado a la teoría de la acción) a la hora de pensar heurísticamente las Artes y el Diseño.

El tercer módulo, y el más importante en lo que toca a las posibles estrategias heurísticas desde los campos disciplinares de las Artes y el Diseño, tiene como fin no sólo verificar los principales alcances de la Heurística para un abordaje interdisciplinario actual sino, al mismo tiempo, alimentar la dimensión o el rendimiento experimental que lo interdisciplinar ofrece. Dichas operaciones no sólo permitirían implementar una amplia gama de heurísticas a la hora de solucionar un problema concreto en las Artes o el Diseño, en el orden práctico, sino que estarían destinadas a ver aumentada la complejidad, densidad, creatividad, adaptabilidad y flexibilidad del conocimiento para con sus instancias proyectuales y procesuales.

Partimos del supuesto de que la Heurística proporciona un marco útil para articular y reformular buena parte de las preguntas y creencias que dan forma al conocimiento en las Artes y el Diseño. Por lo tanto, esta asignatura promete ser un espacio de reunión y puesta en movimiento de los principales saberes y prácticas adquiridos y desarrollados a lo largo de los diversos trayectos formativos.

Objetivos generales

Lograr un dominio de los diferentes marcos conceptuales de las teorías en torno a la disciplina heurística con el fin de construir un análisis interpretativo que aborde las dimensiones procesuales y proyectuales interdisciplinarias de las Artes y el Diseño.

Problematizar los procesos de producción de conocimiento en torno a las Artes y el Diseño a partir de la ejercitación de determinadas estrategias heurísticas en dinámicas y procesos de la praxis, con el fin de estimular las capacidades hermenéutico-críticas.

Objetivos específicos

Desarrollar elementos conceptuales que le permitan integrar una comprensión de los fenómenos caracterizados como «heurísticos» en la cual pueda determinar el sentido de su actividad creadora o productora.

Afianzar, toda vez que el caso lo requiera, la tarea procesual y proyectual por medio del empleo reflexivo de conceptos referidos y aportados por la reflexión en torno a los fenómenos caracterizados históricamente como «heurísticos».

Propiciar una serie de dimensiones exploratorias de investigación como sus instancias de reflexión teórica mediante la proposición de ejercicios programáticos que involucren estrategias heurísticas.

Relevar, documentar y analizar un corpus de experiencias en las que se concretan ciertas exploraciones proyectivas, procesuales y heurísticas; tanto en tanto en el campo de las prácticas de las Artes como en las del Diseño.

Explorar y determinar el tipo de conocimiento que despliegan las exploraciones proyectivas, procesuales y heurísticas tanto en las prácticas de las Artes y el Diseño desencantadas (propias de los ejercicios de un proceso no concluyente) como en otras dimensiones que están más próximas a las instancias resolutivas.

Docente a cargo: Dra. Alejandra Perié

Carga horaria: 30 horas (16 h de cursado sincrónico teórico-práctico y 14 h de desarrollo de trabajo final).

Contenidos

Módulo 1. Aspectos epistemológicos de la heurística. Aproximaciones

Concepto de Heurística. Relaciones entre la epistemología, la filosofía de la ciencia, la metodología, y las situaciones interdisciplinarias de las Artes y el Diseño. Heurística y epistemología. Lógica, heurística y creatividad. Lógica del descubrimiento científico. Relevancia de las heurísticas en la investigación científica. Lo lúdico, la creatividad y la innovación en la ciencia. Ciencia normal, ciencia extraordinaria. Paradigmas, conocimiento, epistemes. Principales líneas de reflexión en epistemología o pensamiento meta-científico. El rol de las preguntas, las heurísticas y las estrategias de resolución de problemas en función de los lenguajes subyacentes.

Módulo 2. Interpretación, creación, novedad y heurística (abducción)

Tipos de interpretación. Las condiciones de la interpretación. La abducción como proceso inferencial. Reconocimiento y novedad. Tipos de abducciones. Abducción creativa y proceso heurístico. Los límites entre una teoría de la acción y una teoría del conocimiento. La heurística como modo de intervenir el mundo (Artes y Diseño), la heurística como interpretación del mundo (hermenéutica, Artes y Diseño).

La dimensión heurística de la solución de problemas en las Artes y el Diseño. Formulación, exploración, descripción, interpretación (búsquedas, análisis y transformación), métodos y control (fáctico, proyectual, nivel de las refutaciones y replanteos) de la solución. La deriva como acción heurística. La deriva como modelo de pensamiento y método resolutivo de problemas.

Módulo 3. La heurística en las Artes y el Diseño

Los conceptos de creatividad situada y contingencia de Hans Joas. La creatividad y el proceso cognitivo en un marco de acción proyectiva y multidimensional.

Análisis epistemológico de la etapabilidad de los procesos creativos. Diagramas y modos de ordenamiento. Azar y aleatoriedad.

Operaciones heurísticas y meta-principios heurísticos. Nociones estratégicas: juego, reglas, acopio y resonancia. El modelo en la heurística de las Artes y el Diseño. El modelo de la ameba. El concepto de error en la heurística. Estructuras rizomáticas y procedimientos de-constructivos. Pensamiento complejo.

La noción de circunstancia. El potencial de un estado de situación. Condición, consecuencia y

propensión.

Procesos heurísticos inter y multidisciplinares.

Cronograma de clases

Encuentro	Fecha y horario	Contenidos / Actividades	Modalidad
1	Preliminares	Introducción a la asignatura (Video).	Asincrónica
2	Vie. 25/07 de 17 a 21.00 h	Módulos 1 y 2. Exposición teórica. Lectura crítica de bibliografía, articulación con el análisis de casos seleccionados por los y las cursantes. Primera ejercitación de dinámicas heurísticas.	Híbrida
3	Sáb. 26/07 de 9 a 13.00 h	Módulos 1 y 2. Exposición teórica. Lectura crítica de bibliografía, articulación con el análisis de casos seleccionados por los y las cursantes. Diálogo entre disciplinas.	Híbrida
4	Vie. 01/08 de 17 a 21.00 h	Módulos 2 y 3. Exposición teórica.	Híbrida
5	Sáb. 02/08 de 9 a 13.00 h	Actividad grupal. Ejercitaciones grupales con dinámica interdisciplinar. Pautas para el trabajo final. Cierre del dictado.	Híbrida
6	Fecha a precisar	Consultas sobre los resúmenes. Presentación de propuestas para el trabajo final individual. Fecha 1 ^{ra} entrega Trabajo Final: mié. 24 de septiembre de 2025 Fecha 2 ^{da} entrega Trabajo Final: lu. 17 de noviembre de 2025	Virtual

Modalidad de cursado

Durante el cursado de la asignatura, se llevarán a cabo variadas actividades tanto individuales como grupales. Se trabajará a partir de clases explicativas de carácter teórico -a cargo del docente- en base a una lectura previa de los textos indicados, propiciando el debate oral y la escritura de carácter ensayístico durante las clases. En dos de los encuentros se propondrán estrategias heurísticas de carácter interdisciplinar que requerirán de la participación activa individual y grupal, con el fin de estimular la reflexión y el análisis en torno a la dimensión meta-teórica sobre la praxis interdisciplinar.

El trabajo final individual tomará elementos nodales de las experiencias grupales del curso, propiciando la participación, autoevaluación y crítica, así como una escritura de carácter ensayístico en torno a la praxis.

Bibliografía

Módulo 1 - Bibliografía específica

Lorenzano, P. (2011). La teorización filosófica sobre la ciencia en el siglo XX (y lo que va del XXI). *Discusiones Filosóficas*, 12(19), 131–154.

Fonseca Patrón, A. L. (2016). El debate sobre las heurísticas: Una disputa sobre los criterios de buen razonamiento entre la Tradición de Heurística y Sesgo y la Racionalidad Ecológica. *Valenciana*, (17), 87–115.

Martínez, S. F. (2003). *Geografía de las prácticas científicas*. Instituto de Investigaciones Filosóficas-UNAM.

Módulo 1 - Bibliografía ampliatoria

Echeverría, J. (1995). *Filosofía de la ciencia*. Akal.

Feyerabend, P. (1991). *Diálogo sobre el conocimiento*. Cátedra.

Rescher, N. (1980). *La primacía de la práctica*. Tecnos.

Van Fraassen, B. (1996). *La imagen científica*. Paidós.

Velasco Gómez, A. (2000). *Tradiciones naturalistas y hermenéuticas en la filosofía de las Ciencias sociales*. UNAM.

Módulo 2 - Bibliografía específica

Hjeij, M., & Vilks, A. (2023). Breve historia de la heurística: ¿Cómo evolucionó la investigación sobre heurística? *Humanities and Social Sciences Communications*, 10, 64. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01542-z>

Farfán, R. H. (1999). Ni acción ni sistema: El tercer modelo de acción de Hans Joas. *Sociológica*, 14(40), 35–63. <https://www.redalyc.org/pdf/3050/305026649003.pdf>

Vásquez Ramírez, L. Y. (2009). La abducción como alternativa del método científico en la Educación Superior. *Uni-Pluriversidad*, 8(2). <https://doi.org/10.17533/udea.unipluri.947>

Módulo 2 - Bibliografía ampliatoria

Aliseda, A. (1998). La abducción como cambio epistémico: C. S. Peirce y las teorías epistémicas en inteligencia artificial. *Analogía Filosófica*, 12(1), 125–144.

Bachelard, G. (1971). La novedad de las ciencias contemporáneas. En *Epistemología* (pp. 13–28). Anagrama.

Eco, U. (1989). Cuernos, cascos, zapatos: Algunas hipótesis sobre tres tipos de abducción. En U. Eco & T. Sebeok (Eds.), *El signo de los tres: Dupin, Holmes, Peirce* (pp. 265–294). Lumen.

Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.

Moles, A. (1986). *La creación científica*. Taurus.

Módulo 3 - Bibliografía específica

Bardet, M. (2012). *Pensar con mover: Un encuentro entre danza y filosofía*. Cactus.

Joas, H. (2013). *La creatividad de la acción*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

Sabrina Belén, P. (2019). Arte y conocimiento: La dimensión epistémica del proceso artístico en la contemporaneidad. *Revista Humanidades*, 9(2).
<https://www.redalyc.org/journal/4980/498062141003/498062141003.pdf>

Sedofsky, L. (1996). Down and dirty. *ArtForum*, verano de 1996.

Sennett, R. (2008). *El artesano*. Anagrama.

Vega, J. (2024). Algunos aportes de la heurística al campo del arte: Una intención de situar el pensamiento [Trabajo final de máster, Universitat Politècnica de València].

Módulo 3 - Bibliografía ampliatoria

Breyer, G. (2007). *Heurística del diseño* (1.ª ed.). Nobuko.

Breyer, G. (2008). *La escena presente*. Infinito.

Breyer, G., & Romberg, O. (1972). *Jornadas de experiencias visuales*. Universidad Nacional de Tucumán.

Foster, H. (2001). El artista como etnógrafo. En *El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo* (A. Brotons, Trad.). Akal. (Obra original publicada en 1996).

Moles, A. (1995). *Las ciencias de lo impreciso*. M. Porrúa.

Sánchez, D. J. (2016). La creatividad como heurística: Dimensión epistémica del proceso artístico contemporáneo. En A. Melamed et al. (Comps.), *Conocimiento, arte y valoración: Perspectivas filosóficas actuales* (1.ª ed.). Universidad Nacional de Quilmes.

Simon, H. (1973). *Las ciencias de lo artificial*. ATE.

Bibliografía general de consulta

Bergson, H. (1907). “La evolución creadora”. En *Obras escogidas*. Aguilar.

Blasco, S., et al. (2013). *Investigación artística y universidad: Materiales para un debate*. Asimétricas.

Bohm, D., & Peat, D. (1997). *Ciencia, orden y creatividad*. Kairós.

Del Mármol, M., et al. (2008, diciembre). *Entramados convergentes: Cuerpo, experiencia, reflexividad e investigación*. V Jornadas de Sociología, Universidad Nacional de La Plata.

Galán, B. (2018). Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa: Estrategias para la

formación de diseñadores en contextos de complejidad. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]*, (67).

Gardner, H. (1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*. FCE. (Obra original publicada en 1980).

Goodman, N. (1995). *Maneras de hacer mundos*. Machado.

Herrera Batista, M. A. (2017). Diseño: Entre el diseño científico y las ciencias de lo artificial. *No Solo Usabilidad*, (16). <http://www.nosolousabilidad.com>

Joas, H. (2013). *La creatividad de la acción*. CIS.

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual?

<http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*.

<http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

Maldonado, C. E. (2004). Explicando la sorpresa: Un estudio sobre emergencia y complejidad.

En *Causalidad o emergencia: Diálogo entre filósofos y científicos* (pp. 31–63). Universidad de la Sabana.

Mandolini, R. (2013). Heuristics and art: A contribution to the understanding of creative artistic processes. *RHV. An International Journal of Philosophy*, (1), 63–92. <https://doi.org/10.22370/rhv2013iss1pp63-92>

Martínez, S. (2000). El concepto de heurística: De las explicaciones en las ciencias naturales a la epistemología. En V. Ambrosio (Coord.), *El concepto de heurística en las ciencias y las humanidades* (pp. 38–57). Siglo XXI.

Morin, E. (2004). Epistemología de la complejidad. En *L'intelligence de la complexité* (J. L.

Solana Ruiz, Trad.). L'Harmattan. http://www.ugr.es/~pwlac/G20_02Edgar_Morin.html

Modalidad de evaluación

La asignatura debe ser aprobada en dos etapas: a lo largo del proceso de cursado y a través del cumplimiento de las tareas planeadas para la aprobación del trabajo final individual.

Se implementarán: ejercicios grupales (desarrollados en función de los contenidos revisados) y un resumen del trabajo final personal, creativo y, a su vez, integrador de los

contenidos y las problemáticas específicas abordadas en la asignatura.

Finalizado el curso y en las fechas estipuladas se requiere la entrega de dicho trabajo final individual, cuya realización se irá construyendo y evaluando a lo largo del curso.

Criterios de evaluación

Asistencia y participación activa en el cursado de la asignatura; en los diálogos, exposiciones y seguimientos colectivos de los procesos.

Realización y presentación en tiempo y forma de las ejercitaciones propuestas en cada encuentro.

Realización y presentación en tiempo y forma del Trabajo Práctico Final con las formas y condiciones requeridas en la guía que se entregará y explicará en el primer encuentro. Se requiere al menos una evaluación previa a la entrega final (previstas en el encuentro 3 y 6).

Dominio del marco teórico provisto por la asignatura para fundamentar las tomas de decisiones en las ejercitaciones y en la elaboración de los fundamentos que las respaldan

Expresión oral y escrita acorde al ámbito universitario y al nivel alcanzado de la carrera.