

Primer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

Conferencias del Congreso | Comisiones y Ateneos

El Congreso organizado por Comisiones de trabajo por Carrera o Área y Ateneos de Diseño -casos y experiencias-, sesionó en dos jornadas de trabajo. El día lunes 26 de julio en la Sede de Larrea, en cada Comisión y Ateneo se realizó la presentación de conferencias (comunicaciones o papers que fueron aceptados con anterioridad) por parte de destacados académicos y docentes de toda Latinoamérica y Europa. El día martes 27 de julio, en la misma sede, dentro de las Comisiones y Ateneos se abrieron los espacios de debate, participación, diálogo y desarrollo de conclusiones y el día miércoles 28 de julio se leyeron las conclusiones en el acto de cierre.

La presentación, organización de la dinámica de las Comisiones y Ateneos, debate, toma de apuntes y elaboración de las conclusiones estuvieron a cargo del equipo de coordinación (formado por docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo) junto con los miembros del Comité Académico del Congreso.

A continuación se detalla el trabajo realizado en los Ateneos durante el Congreso.

Ateneos de Diseño -casos y experiencias-

Dentro del Congreso sesionaron los siguientes Ateneos:

1. Lugar de la Investigación en Carreras de Diseño
2. Práctica Pedagógica y Aprendizaje Proyectual
3. Modelos Curriculares y Modelos Institucionales
4. Formación de la Identidad Latinoamericana
5. Enseñanza y Responsabilidad Social
6. Vinculación con el Campo Profesional
7. Estrategias de Enseñanza y Evaluación
8. Nuevas Temáticas
9. Nuevas Temáticas
10. Nuevas Temáticas

En los mismos se expusieron las siguientes conferencias:

Se incluye una breve síntesis de los contenidos de cada actividad redactado por sus expositores. Se aclara además cuando el texto completo está incluido en la presente edición de Actas de Diseño o en ediciones anteriores, especificando la página respectiva.

Ateneo1: Lugar de la investigación en carreras de diseño

C031. Aprendiendo a trabajar. Cómo prepararse sin dejar de estudiar

Julio Sanz Melguizo (Universidad de Castilla. La Mancha. Facultad de Bellas Artes. España)

La Universidad de Castilla-La Mancha posee un departamento propio encargado del diseño gráfico institucional así como del desarrollo de todos los soportes de comunicación gráfica, multimedia y Web. El Centro de Investigaciones y Desarrollo de la Imagen (CIDI), centro que dirijo desde 1996, asume esa tarea con la participación de un reducido equipo de profesionales y un dinámico grupo de estudiantes de la facultad de Bellas Artes becados para tal fin. La experiencia de estos estudiantes, su

familiarización con los sistemas profesionales de trabajo y el beneficio recíproco que supone son el eje central de la actividad propuesta.

C032. Avaliação Pós-ocupacional aplicada ao Design de Interiores

Nara Iwata (Universidade Veiga de Almeida. Brasil)

O presente trabalho apresenta a experiência do curso de graduação em Design de Interiores da Universidade Veiga de Almeida - Rio de Janeiro, Brasil - na introdução de pesquisa aplicada em paralelo ao Trabalho Final de Graduação. Na disciplina Ambiente Construído os alunos têm oportunidade de adotar métodos de Avaliação Pós-ocupacional (APO) e de Programação Participativa aplicados ao Design de Interiores, com resultados significativos.

C033. El tiempo y la narración en el espacio áulico

Andrea Mardikian (Universidad de Palermo. Argentina)

El objetivo del estudio será ahondar en la teoría del lenguaje. En efecto, la hipótesis principal del escrito considera que en el espacio áulico se construye un tiempo y espacio propio. Ciertamente, el tiempo y el espacio áulico pertenecen al tiempo y espacio cotidiano y obedecen a la misma lógica. Sin embargo, de manera homóloga, en el aula se construye un espacio y tiempo ficticio que responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica. Por lo tanto, la imaginación, como eje central del discurso, y la narración, como la responsable de articular el tiempo y convertirlo en tiempo humano, son los pilares fundamentales que van a guiar dicha investigación.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 119-121

C034. Núcleo de pesquisa “Vida sem Barreiras”

Lourdes Luz y Nara Iwata (Universidade Veiga de Almeida. Brasil)

O núcleo "Vida sem barreiras" da UVA tem como objetivo pesquisar e sistematizar a forma pela qual os portadores de deficiência podem manter um mínimo independência e atualmente pretende-se atender os portadores de nanismo, posto que o núcleo foi chamado a colaborar com uma associação que começa a se organizar no Rio de Janeiro. A partir do conhecimento das necessidades desta população poder-se-á chegar a um conjunto de parâmetros, que deverão ser considerados na elaboração do projeto.

C035. Secuencia de acciones cognitivas involucradas en el diseño gráfico creativo

Adriana Cardoso Villegas y Mara Edna Serrano Acuña (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México)

El presente estudio es un reporte de investigación empírica con resultados parciales sobre las actividades de los estudiantes de Diseño Gráfico en la asignatura de Diseño Editorial, en el cual se determina una secuencia de habilidades de pensamiento involucradas en el proceso de diseño gráfico de una cubierta para una obra literaria, a partir de lo cual se define un modelo para ser implementado como recurso didáctico en el que se define el orden de la serie de acciones cognitivas que debe ejecutar el estudiante para elaborar una propuesta creativa en el diseño de dicho objeto gráfico.

Ateneo 2: Práctica pedagógica y aprendizaje proyectual

C036. Análisis y desarrollo de una Estrategia Posible en la Enseñanza de Tecnologías y Materiales en la Carrera Diseño de Interiores

Carla de Stefano y Marcelo Oscar Gorga* (Instituto Superior de Diseño Palladio. Argentina)

A lo largo de quince años de experiencia hemos definido propuestas de acción diversificadas sujetas a las modificaciones emergentes de la interpretación continua de la realidad del aula taller, considerando la clase tanto como objeto de operaciones como de análisis. Es nuestra intención compartir parte de las experiencias que nos han gratificado y enriquecido tanto en lo humano como en lo profesional durante el ejercicio de la docencia y nos han servido para elaborar un diseño particular de contenidos y organización temática de la asignatura Tecnología y Materiales en la carrera diseño de Interiores.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 33-36

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C037. Dibujo a mano alzada en estudiantes universitarios: diagnóstico y propuestas

Boris Quintana (Universidad Autónoma de Colombia. Colombia)

La investigación presentada es inspirada en el problema del desarrollo errático del dibujo a mano alzada en estudiantes de un programa académico de diseño industrial, en la cual se da a la tarea de evaluar el desarrollo del dibujo tridimensional a mano alzada en esta población, levantando el primer estado del arte en este sentido en Colombia. Se revisaron metodologías y dinámicas del proceso enseñanza aprendizaje intentando despejar nuevos horizontes para el desarrollo de ambientes pedagógicos no tradicionales. La apuesta: Optimizar los ambientes pedagógicos asociados a dichas actividades mediante la incorporación de TICs.

C038. Modelo triádico del Diseño. Modelo alternativo para la enseñanza

Andrés Parallada (Medio Montevideo. Instituto de Estudios en Diseño. Uruguay)

Durante el siglo pasado, la dicotomía forma-función fue una de las principales herramientas conceptuales que utilizaron diseñadores y teóricos para fundamentar esta actividad profesional. Actualmente estas categorías conceptuales parecerían haber perdido gran parte de su impulso original. Podría afirmarse que el concepto de forma- función ha cumplido con su ciclo vital. Es en tal sentido que en el presente trabajo se expondrá sintéticamente una nueva herramienta conceptual denominada Modelo Triádico del Diseño. El modelo se basa en tres categorías de análisis y creación: (1) la esfera de lo perceptivo, (2) la esfera de lo material, y (3) la esfera de la apropiación.

C039. My favourite things: estrategias de estimulação do pensamento produtivo no ensino de Design

Leonor Ferrao (Universidade Técnica de Lisboa. Faculdade de Arquitectura. Portugal)

Propõe-se uma reflexão sobre os resultados alcançados no âmbito da unidade curricular Técnicas de Estimulação do Pensamento Produtivo do Curso de Licenciatura em Design (pré-Bolonha) e do Curso de Mestrado em Design (Bolonha) da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa (durante os anos lectivos de 2007/2008 e 2008/2009, respectivamente).

C040. Travesías de Diseño PUCV y la formación de competencias colectivas

Michele Wilkomirsky (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Chile)

Las travesías son viajes que realizan por América estudiantes y profesores de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso en los que se construye una obra. La obra permite a los estudiantes hacer tangible los contenidos y materias del currículo ubicando su saber hacer, pensar y ser en un tiempo que permite desarrollar las competencias colectivas – para nosotros - la ubicuidad. Presentaremos las travesías como modelo pedagógico de la ubicuidad y su relevancia al momento de definir competencias colectivas en el currículo del diseñador.

C041. Una forma de aplicar el ABP y el aprendizaje significativo

Sandra Castaño Rico (Universidad de Medellín. Colombia)

La Universidad de Medellín y la Facultad de Comunicación vienen realizando desde el 2003 una serie de eventos internacionales en el área de la comunicación y la publicidad que se han convertido en un escenario propio para que docentes y estudiantes compartan experiencias, solucionen problemas y trabajen juntos en un caso real, lo cual se convierte en estrategias didácticas exitosas para la institución y sus participantes, el aprendizaje baso en problemas, ABP y el aprendizaje significativo. Esta ponencia contará la experiencia de los grupos de interés y la participación de los estudiantes en grandes certámenes.

Ateneo 3: Modelos curriculares y modelos institucionales

C042. A importância do conhecimento geométrico aliado ao uso da Realidade Aumentada

Marly de Menezes Gonçalves (Faculdade Santa Marcelina. Istituto Europeo di Design. SP. Brasil)

Este artigo apresenta o trabalho desenvolvido na disciplina de Geometria dos Sólidos, do curso superior de Design Digital, na aplicação do programa gráfico 3D Studio Max para o ensino dos conceitos próprios ao estudo do espaço tridimensional. Ao longo do trabalho é apresentada a importância do ensino da Geometria para cursos das áreas de Arquitetura, Engenharia, Artes e Design, constatando que o aluno que chega à universidade nos dias de hoje enfrenta uma profunda carência dos conteúdos básicos inerentes à disciplina de geometria que deveriam ser ministrados no ensino fundamental e médio.

C043. Diseño y Universidad en el Uruguay. Industria en el aula

Andrés Rubilar (Instituto Universitario Bios. Uruguay)

En las últimas dos décadas del siglo pasado, el Diseño cobra un espacio de especial atención en nuestra Latinoamérica y de modo particular en el Uruguay, incluso con en la proliferación de diversos Centros de Diseño en distintos países de la región. A partir de ello, otro proceso comienza a ponerse de manifiesto y es el de la paulatina aproximación del diseño a las Universidades. Esta ponencia muestra las características y resultados del Programa del IUB, relativo a las carreras de Diseño, denominado: "Industria en el aula".

C044. Enseñar a diseñar emociones desde la experiencia

Deyanira Bedolla Pereda (Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa. México)

Conocer y conducir al individuo a la experimentación de emociones a través del diseño, es un tema actual y muy relevante de nuestra disciplina hoy en día, sin embargo es igualmente un tema complejo y la discusión de cómo aplicarlo en el diseño tanto de elementos digitales como de productos no es la excepción. Hasta ahora poco se ha escrito acerca de cómo enseñar esta materia, por lo cual este trabajo consiste en presentar una propuesta que describe la enseñanza de proyectar desde el diseño emocional en base a la propia experiencia emotiva del alumno, personal y grupal, a través de su reflexión-investigación – acción.

C045. Inserción de las carreras de espectáculos en la Facultad de Diseño

Andrea Pontoriero (Universidad de Palermo. Argentina)

Este trabajo aborda algunas de las acciones y estrategias que se llevaron adelante para insertar las carreras de Diseño de Espectáculos y Dirección Teatral en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se describirán y analizarán estrategias orientadas tanto hacia el interior (dentro de la comunidad universitaria) como hacia el exterior (el campo intelectual/teatral) que intentan definir un perfil propio de las carreras, integrándolas al mismo tiempo a la dinámica propia de una Facultad que se distingue por la búsqueda de la innovación, la heterogeneidad, la práctica y la movilidad permanentes.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 126-127

Ateneo 4: Formación de la Identidad Latinoamericana

C046. Design e Cotidiano: mais que uma moda, um estilo!

Lucia Acar (Universidade Estacio de Sá. Brasil)

Sem dúvida, melhores soluções para os problemas e as solicitações cotidianas. Uma dessas ferramentas é o design! Ao transformar o banal em original, o comum em diferente, produz uma satisfação aos consumidores, ávidos por encontrar singularidades em um mundo cada vez mais plural. A presença do design em nosso dia-a-dia está se tornando a cada dia mais necessária. Já não se entende certas práticas sem os objetos de design para suprir nossas expectativas, satisfazer nossos desejos e atender nossas exigências estéticas. Este trabalho propõe uma investigação da atividade do design e sua inserção na vida cotidiana como um elemento formador de cultura e identidades culturais.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 11-13

C047. Diseño crítico

Andrea de la Cruz Vergara [en representación de Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza] (Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú)

El diseño supone una construcción estratégica del sentido, desde el punto de vista de la comunicación y del mercado, pero también conlleva valores culturales. Éstos aseguran la implicación del contexto, proponiendo a la imagen como representación simbólica del mundo, a la vez que proporcionan los referentes para la aprehensión e interpretación de los rasgos de identidad de este mundo. El diseño integra de este modo el aprendizaje de valores y la reflexión sobre la identidad como dimensiones de su acto de comunicación. Es tema de esta propuesta la visión estratégica del manejo de valores culturales en la enseñanza del diseño en América Latina, a partir de experiencias realizadas.

C048. Diseño Latinoamericano en acción

Paolo Bergomi y Cristina Amalia López (Asociación Argentina de la Moda – CONPANAC – MODELBA. Argentina)

La enseñanza y la responsabilidad social empresaria, académica e institucional de las entidades no gubernamentales y de la sociedad civil, toman relevancia cuando pensamos en la identidad de los pueblos, en el rescate de su riqueza cultural y el significado de la oportunidad de generar trabajo genuino con miras a proyectar las ideas dentro del ámbito tecnológico, rescatando el valor significativo y ponderante de las técnicas que aportan los oficios y las artes, con el valor agregado de la visión del joven creativo con ganas de emprender.

C049. La academia y la identidad del Diseño

Carlos Roberto Soto Mancipe* (Corporación Universitaria UNITEC. Colombia)

¿No va siendo hora de que la Academia tome un papel más protagónico en el establecimiento de unos cimientos de fortalezcan la profesión desde el concepto, la teoría, la investigación, la funcionalidad? Y eso no lo podemos lograr si lo visualizamos como una malla curricular con algunas pocas materias que hablen del asunto. Cuántas instituciones favorecen la investigación sobre los nuevos diseñadores, los vivos, aquellos con los que podemos intercambiar correos y discutir y discrepar, pero, insisto, no es una cátedra, es toda una filosofía nuestroamericana del diseño que se debe construir desde el mismo diseño curricular y se vea reflejado en todas las actitudes de nuestras instituciones.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 57-60

* Miembro del Comité Académico del Congreso

Ateneo 5: Enseñanza y Responsabilidad Social / Estrategias de Enseñanza y Comunicación

C050. Aprendizaje-Servicio en la Educación Superior

Luis Balmaceda [en representación de Sergio Rial] (Ministerio de Educación de la Nación. Argentina)

En los últimos años ha crecido la conciencia acerca de la responsabilidad de las Universidades de aportar su caudal de conocimientos y recursos al servicio de la comunidad. En este sentido, el aprendizaje-servicio es particularmente innovador, ya que contribuye a superar la brecha entre teoría y práctica, y articula las misiones de extensión, investigación y docencia aportando simultáneamente a la responsabilidad social y la excelencia académica. La ponencia presentará la propuesta del Programa Nacional “Educación Solidaria” situando las características fundamentales de las más de 21.500 experiencias sistematizadas en nuestro país y comentará ejemplos de calidad en aprendizaje-servicio desarrollados por instituciones argentinas de Educación Superior.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 132-133

C051. Curso opcional: el proyecto de arquitectura con las energías

Evandro Sarthou (Universidad de la República. Facultad de Arquitectura. Uruguay)

Esta ponencia muestra la experiencia del curso opcional: “El Proyecto con las Energías” en la enseñanza de grado de la Facultad de Arquitectura, a partir de laboratorios proyectuales que enfatizan el manejo de la energía. Expone una visión integradora de la arquitectura en su concepción de aspectos energéticos y climáticos comprendiendo la estrecha relación que existe con el ambiente al momento de diseñar. Se ensayó un sistema pedagógico-proyectual entendiendo al proyecto como investigación sobre métodos y prácticas asociadas a los problemas de la realidad. Para implementar esta forma de proyectación se diseñó una Escuela de Arte en Montevideo.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 14-17

C052. Diversidade Cultural como Tema Transversal ao Design de Moda

Lucia Rebello (Universidade Estacio de Sá. Brasil)

Relato de experiência da incorporação da temática Diversidade Cultural, como tema transversal, no curso de Design de Moda. Partindo-se do pressuposto de é fundamental à compreensão do papel do design, na elaboração de produtos, à discussão sobre a diversidade cultural como expressão da identidade de uma sociedade, os alunos são motivados a refletir sobre o conjunto de práticas que compõem o cenário sociocultural do design de moda, ampliado seus horizontes culturais e se permitido experimentações fundamentais ao processo criativo. Assim sendo, torna-se possível apresentar esta experiência como um caso de sucesso.

C053. Enseñando a pensar como diseñadores

Aarón Caballero y Nora Morales (Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa. México)

El diseño entendido más como la identificación de necesidades y, en ese sentido, como una forma de pensar propia de la actividad, fue la principal pretensión del curso diseñado para la asignatura “Laboratorio de Diseño Integral de la Información en los Espacios”. Los ejercicios propuestos reflexionan la actividad del diseño como la identificación de necesidades centrada en el usuario, resistiéndose a dar soluciones

que, por un lado, eviten volver a poner el acento exclusivamente en la pura proposición de soluciones. Y por otro, que éstas fueran solo de diseño de información o bien de espacios, pensado más como Diseño Integral.

Ateneo 6: Vinculación con el campo profesional

C054. El Diseñador Gráfico y el Cliente

Nadia González (Universidad de los Andes. Venezuela)

Se hace un pequeño análisis de la transición entre la escuela de diseño y el ejercicio profesional, perfilando al diseñador no sólo como comunicador (visual) sino como relacionista entre los medios y el cliente. En esta ponencia se cuenta la experiencia de algunos profesionales del diseño gráfico en Venezuela y, de alguna manera, intenta ofrecer algunos tips sobre el trato con el cliente y los medios con los que el diseñador está en contacto, así como los límites que se establecen para definir las funciones de cada uno de los actores.

C055. La morfología y la realidad profesional

Federico de la Fuente (Universidad Nacional de Córdoba. Argentina)

El objetivo de la Morfología es capacitar al futuro profesional en el análisis y producción de formas; considerando la forma como un producto social y al diseñador como operador de formas y significados. Los productos se relacionan con el usuario, a través de su forma y sus manifestaciones sensibles, la forma no es un agregado posterior al diseño, ni el resultado emergente de la resolución de problemas, sino un intrincado conjunto de relaciones y síntesis de requerimientos. El trabajo consiste en verificar la transferencia de conceptos morfológicos en el proceso proyectual de egresados de Diseño Industrial de la U.N.C.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, p.72

C056. Programas Ejecutivos en Diseño y Comunicación. Del campo profesional al campus universitario ¿El huevo o la gallina?"

María Elena Onofre (Universidad de Palermo. Argentina)

Los Programas Ejecutivos en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo surgen como respuesta al singular desafío académico de formar a los actores del cambio en el mismo momento en el que el cambio se produce. Lo que el mundo del Diseño y la Comunicación reclama en este escenario, son profesionales que además de poseer un alto conocimiento técnico de sus competencias específicas, estén dotados de una visión global, con capacidad de leer e interpretar el entorno y sus cambios, además de comprender los mecanismos que los impulsan.

C057. De las técnicas hacia las tácticas, en el aprendizaje del Diseñador

Adrián Gutiérrez Varela* (Universidad Americana. Costa Rica)

Más allá de las actividades sujetas a un ordenamiento estrictamente académico, tienen cabida otras que potencian la actividad creativa del alumno con una repercusión directa en el aprendizaje a la par que estimulan el intercambio de ideas, promoviendo el desarrollo de la iniciativa personal. Sin necesidad de recurrir a complicados

recursos, puede ofertarse al alumnado actividades fácilmente realizables que favorezcan el interés por la asignatura. Si bien no se requieren determinadas aptitudes, la experiencia sugiere que deben tenerse presentes una serie de actitudes para que los alumnos discurran por la senda del aprendizaje lúdico.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 112-113

* Miembro del Comité Académico del Congreso

Ateneo 7: Estrategias de Enseñanza y Evaluación

C058. Aciertos y dificultades en la enseñanza del diseño gráfico

Alberto Alegre Giménez y María Bernabela Pelli (UNNE. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina)

A partir de interiorizarnos en las conclusiones de las Comisiones de Trabajo del Foro de Escuelas de Diseño 2008 y con el afán de aportar en el debate constructivo dentro del eje temático “estrategias de enseñanza y evaluación”, hemos elaborado el presente documento, que pretende dar a conocer y poner a consideración de los colegas Latinoamericanos, la estrategia de enseñanza/aprendizaje implementada, como así también las dificultades que se presentan, en el Taller de Diseño Gráfico 1 de la Carrera de Diseño Gráfico situada en una de las regiones periféricas de la República Argentina, Universidad Nacional del Nordeste, Resistencia, Chaco.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp.122-124

C059. Design Industrial: Uma abordagem acadêmica brasileira

Jacqueline Ávila Ribeiro Mota y Jairo José Drummond Câmara (Universidade do Estado de Minas Gerais. Brasil)

Apresentar um histórico da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), sua abordagem acadêmica e suas perspectivas no contexto ao qual está inserida.

C060. Diseño curricular y prácticas curriculares: propuesta de formalización de las “actividades complementarias”

Víctor Guijosa Fragoso* (Universidad Anáhuac. México Norte. México)

Las actividades de complementación son una herramienta estratégica necesaria para lograr un egresado con mayor información y capacidad para enfrentarse a las nuevas exigencias del mercado laboral, un egresado con una visión de una realidad pragmática, siempre y cuando deriven de un proceso sistematizado y relacionado con el plan de estudios evidente para los actores del proceso educativo. Evidentemente, una visión de este tipo implicaría, inclusive, una capacitación docente previa, pues muchas veces, como ya lo sabemos, las cátedras son ofrecidas con el enfoque y criterios personales.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 111-112

* Miembro del Comité Académico del Congreso

Ateneo 8: Nuevas Temáticas. Sustentabilidad, eco diseño, diversidad, tecnología

C061. Accesibilidad e inclusión social en las currículas de diseño

Silvia Aurora Coriat (Fundación Rumbos. Argentina)

El creciente compromiso en ámbitos universitarios con problemáticas sociales y de derechos humanos concita la inclusión curricular de contenidos de accesibilidad. La noción de ser humano para el cual se diseña se encuentra aún disociada del concepto de diversidad, esencial en la concepción de un hábitat inclusivo. A ello contribuyó nuestra herencia cultural respecto de la discapacidad, y las maneras en que la accesibilidad ha sido introducida, encapsulada en normativas percibidas como ajenas a nuestras pautas de diseño. Familiarizarse con las maneras en que personas con discapacidad utilizan los espacios habitados propiciará cambios en la docencia y el ejercicio profesional.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 94-95

C062. Acerca de la refuncionalización de objetos

Pablo Damián Bianchi (UBA. Universidad Nacional de Buenos Aires. Argentina)

Refuncionalizar objetos implica generar productos nuevos a partir de lo existente, utilizando la materia y la energía generada por las empresas que componen el sistema de producción capitalista. Los productos basados en estas estrategias implican una mirada particular sobre la problemática del diseño de objetos. Contaminadas por disciplinas tan disímiles como el arte (desde los ready made de Duchamp al trabajo sobre materiales industriales propios del arte povera) o la ecología (que implica una reflexión imprescindible sobre la responsabilidad implícita en generar nuevos productos) estos enfoques generan un interés particular en el público gracias al ingenio volcado en la operatoria.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 85-86

C063. El videoarte como nuevo agente didáctico del diseño contemporáneo o los adiestramientos de trasposición entre irrealidades y realidades

Alban Martínez Gueyraud* (Universidad Columbia del Paraguay. Paraguay)

El lenguaje del videoarte es, ahora y cada vez más, un soporte elegido por los creadores para preparar y proyectar todo tipo de relato audiovisual que trascienda de manera atrayente. La democratización de su uso ha permitido no sólo su acceso a una población más amplia, sino también su permeabilidad en las otras disciplinas artísticas, creativas y de comunicación visual y ambiental, interactuando con ellas en proyectos de creación, inferencia y expresión de múltiples formatos. En la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Columbia del Paraguay dentro del Área del Pensamiento Proyectual y Humanístico se utilizan las obras de videoarte como fundamental soporte didáctico.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 48-50

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C064. Pensamiento creativo y nuevos medios aplicados a la educación internacional

Fernando Rolando (Universidad de Palermo. Argentina)

Uno de los aspectos esenciales que podríamos dar desde la enseñanza de las disciplinas vinculadas al diseño esta dado por la posibilidad que tenemos como docentes de contribuir aportando nuestro grano de arena para formar jóvenes con altos valores humanos, inquietos, con sed de conocimiento, que se cuestionen las problemáticas que existen en las distintas sociedades y que se capaciten para tomar decisiones asumiendo liderazgos y valorando las enormes posibilidades que da el trabajo en equipo, entre personas de diferentes culturas, algo tremendamente enriquecedor y que hoy es posible, gracias al extraordinario avance de los nuevos medios de comunicación potenciados por la world wide Web.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 51-54

C065. Red Sudamericana de Aprendizaje para el Diseño de Sistemas Sustentables

Gabriela Baron (Politécnico di Milano. Italia)

Para alcanzar un estado de desarrollo sustentable se requiere una discontinuidad en el sistema, un cambio radical en la forma en que producimos y consumimos. Las decisiones tomadas durante la fase de diseño de un producto/servicio juegan un rol clave para este cambio. Las universidades deben brindar herramientas y conocimientos de Diseño Sustentable, para formar una nueva generación de diseñadores Latinoamericanos capaces de adoptar un rol activo en esta transición. Este paper explorará las posibilidades y desafíos a nivel de educación, y presentará la visión, objetivos y herramientas del proyecto LeNS Argentina.

C066. Resonâncias na arquitetura das escritas, desenhos e cenografia

María da Conceição Pereira Bicalho (UFMG Universidade Federal de Minas Gerais. Brasil)

Relato de uma experiência interdisciplinar entre Artes Visuais e Artes Cênicas cujo objeto de pesquisa consiste na estreita relação entre o imaginário das palavras e das coisas. A reflexão parte da experiência de montagem teatral da peça: "O guesa errante" de Joaquim de Souza Andrade (Souzândrade) na direção do Professor Antonio Barreto Hildebrando em 2008, na Escola de Belas Artes da UFMG- Universidade Federal de Minas Gerais.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Julio). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 9, pp. 219-223

Ateneo 9: Nuevas Temáticas

C067. Design e Tecnologia: Caminhos para a Pesquisa Científica e Tecnológica - PGDESIGN/UFRGS

Wilson Junior Kindlein (Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Brasil)

Apresentar o Mestrado em Design & Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que tem como eixo central o Projeto, visando formar recursos humanos e desenvolver a pesquisa científica, o avanço tecnológico e a inovação no Design. O pgdesign tem como principal objetivo ser o agente de transformação que irá promover a mudança do clássico Made in Brazil para Designed in Brazil.

C068. Excursión a una tierra de nadie

Gustavo Valdés de León (Universidad de Palermo. Argentina)

Los fundamentos conceptuales del Diseño se presentan a los ojos del observador como una tierra de nadie, territorio sucesivamente ocupado, y arrasado, por diferentes ejércitos doctrinarios que lo han devastado –desde las “historias del arte” a las vanguardias deconstructivistas, pasando por el psicoanálisis, la teoría de la Gestalt, la semiología, el marketing y la hermenéutica. El resultado está a la vista: la miseria de la teoría, la repetición ritual de fórmulas vacías, la ausencia de pensamiento propio firmemente asentado en nuestra situación latinoamericana. “Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del Diseño” que se presenta en este acto es un modesto intento de empezar a poner fin a esta situación.

C069. La Universidad y las posibilidades educativas de los entornos virtuales

Susana Dueñas* (Universidad Champagnat. Argentina)

La capacidad de generación y distribución de información, desborda nuestra capacidad de interpretación; de las conocidas estructuras lineales a las que nos tenían acostumbrados los libros, pasamos ahora a una lectura no lineal, fragmentada y con contenidos multimediales. La educación se enfrenta al gran desafío de responder a esta realidad cultural tanto para recuperar la pertinencia de sus contenidos como para que todos los ciudadanos tengan oportunidades de acceder y generar información y conocimiento. La inserción de los egresados en el campo laboral actual y futuro, se complementa con el de prepararlos para la formación a lo largo de toda la vida.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 101-103

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C070. Metodología emprendedora para un designer: Empreendesign

Marcos Breder (Universidade FUMEC. Brasil)

O ensino de design no Brasil está atrelado à metodologias que influenciaram a formação profissional de toda uma geração de designers e que baseada fortemente na interseção dos interesses entre escola e empresa, obtendo como resultado um design focado “*na produção de objetos reproduzíveis industrialmente*”. A nova proposta metodológica tem como cerne a valorização das habilidades individuais do profissional, aproveitando as oportunidades da globalização. Tem como alicerce o empreendedorismo, a inovação e o design, que em conjunto, convidam o discente a observar, com liberdade, independência e ousadia, os possíveis caminhos a seguir em sua carreira profissional na era da globalização.

Ateneo 10: Nuevas Temáticas

C071. El proyecto integrador como investigación en el aula

Carlos Eduardo Revelo Narvaez (Fundación Academia de Dibujo Profesional. Colombia)

Dentro del aula es importante propender la investigación aplicada o formativa en el estudiante. Uno de los elementos pedagógicos importantes para tal estrategia, es el desarrollo del "Proyecto Integrador". Proyecto definido en cada semestre y de carácter social y ecológico, en donde los estudiantes hacen aportes importantes en solucionar problemas de tipo social y ecológico.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2009, Julio). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 7. pp. 180-190

C072. Formulación de un sistema dinámico de aprendizaje basado en la investigación

Susana Toscano (UBA Universidad Nacional de Buenos Aires. Argentina)

Es objeto de la disertación dar a conocer un Modelo Didáctico, implementado en la carrera de grado de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA, basado en la investigación y cuyos fundamentos son: el perfil actual del profesional de la arquitectura y el urbanismo, la Teoría de la Arquitectura y el estudio holístico de los conceptos matemáticos dentro de la totalidad sinérgica que constituye el hecho arquitectónico. Las mencionadas variables condujeron a la utilización de herramientas informáticas, para el desarrollo de toda la asignatura y a desestimar la linealidad conceptual.

En los Ateneos al igual que en las Comisiones, el segundo día del Congreso, en virtud de que varias temáticas se interrelacionaban se decidió reunir Ateneos afines, en donde se realizó un debate abierto, se discutió y sacaron conclusiones comunes.

Se formaron tres Ateneos organizados de la siguiente manera:

- **Ateneo 1**, que agrupó a los ateneos:

1. Lugar de la Investigación en Carreras de Diseño
2. Práctica Pedagógica y Aprendizaje Proyectual
3. Modelos Curriculares y Modelos Institucionales,

- **Ateneo 2**, que agrupó a los ateneos:

4. Formación de La Identidad Latinoamericana
6. Vinculación con el Campo Profesional
- 8, 9 y 10. Nuevas Temáticas,

- **Ateneo 3**, que agrupó a los ateneos:

5. Enseñanza y Responsabilidad Social
7. Estrategias de Enseñanza y Evaluación

Ateneo 1: Lugar de la Investigación en Carreras de Diseño; Práctica Pedagógica y Aprendizaje Proyectual; Modelos Curriculares y Modelos Institucionales

Se realizó una síntesis de lo trabajado el primer día en los Ateneos, y se expusieron siguientes temáticas:

1. La simplificación del Diseño versus solución, 2. La multiplicidad del diseño hacia la concreción de proyectos, 3. Los costos que implica la concreción del diseño, 4. Análisis profundo estratégico, y 5. Evaluación del objeto, no solo del diseño

Del debate común surgieron dos grandes enfoques: uno, hacia lo pedagógico y las herramientas vinculadas a la didáctica proyectual y otro, vinculado a la complejidad del campo del diseño en la profesión.

En el transcurso de la sesión del Ateneo los asistentes hicieron comentarios y aportes significativos desde estos dos enfoques, llegando a las siguientes conclusiones, que fueron leídas, en el acto de cierre del Congreso, por: **Marcelo Lambertucci** de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina y **Marcela Guajardo Cofré** de la Universidad Andrés Bello, Chile.

Conclusiones Ateneo 1:

Las conclusiones formuladas por los participantes de los Ateneos son:

Enfoque pedagógico

1. Las herramientas didácticas deberán tender a desarrollar el pensamiento reflexivo y crítico para generar diferentes perfiles de profesionales, con liderazgo y destreza técnica.
2. La utilización de las tecnologías informáticas, así como la producción de imágenes, deben ser apoyadas por los contenidos para no caer en formalismos vacíos.
3. Debemos generar estrategias pedagógicas para estimular el pensamiento productivo. Asimismo, desarrollar las competencias colectivas y el aprendizaje significativo, a partir del análisis de la problemática general.

Enfoque profesional

4. El diseño puede intervenir en todo: es integral, holístico y humanista.
5. Como profesionales del campo del diseño debemos reflexionar desde un punto de vista humanista, relacionando, comparando y extrapolando pensamientos.
6. Hay que procurar achicar la brecha entre la formación académica y la práctica profesional.

Los lectores de las conclusiones complementaron las mismas con los siguientes aportes y el debate abierto de los asistentes:

Marcela Guajardo Cofré de la Universidad Andrés Bello, Chile:

Cuenta que es pedagoga, viene del campo de la educación, no es diseñadora. El Congreso de Enseñanza ha sido un espacio agradable de participación de Latinoamérica. Hay que extraer información de las propias prácticas pedagógicas de los buenos docentes para llegar a ser mejores docentes. El mejor docente no es el que enseña mejor sino el que logra el mejor aprendizaje en sus alumnos.

Respecto de la primera conclusión acota que el camino de reflexión es el ámbito más importante. La máxima habilidad es crear: observemos cómo llegamos a crear y cómo llegan nuestros alumnos. Si la evaluación es transparente, permite la mejor toma de decisiones.

Respecto de la segunda conclusión opina que se discutió mucho sobre el temor que produce el exceso de actividad por parte de los estudiantes. Opina que es fundamental que se realicen talleres pero también que se busque información porque la práctica profesional así lo requiere.

Respecto de la tercera conclusión formula que situar a los estudiantes ante un problema es lo mejor ya que requiere una solución. Esto implica un conflicto cognitivo.

Es necesario aprender para resolver, crear redes conceptuales, conectar con lo que ya se sabe y buscar lo nuevo. Hay que aprender a aprender.

Marcelo Lambertucci de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina:

Comenta la importancia de haber tenido en el ateneo a una pedagoga ya que muchas veces el problema es que los profesores creen que todos somos sabedores de todo. Falta de humildad, muchas veces se puede ser buen diseñador pero esto no implica que se sea buen docente. Respecto de la conclusión 4, observa que los códigos de comunicación entre colegas pusieron en evidencia que a veces se cree que se habla de lo mismo pero son cosas diferentes.

Agrega que si estamos en un Congreso de la Enseñanza del Diseño nos ha faltado uno de los actores principales: los estudiantes. Comenta el caso del alumno que fue invitado a retirarse del Congreso (por ser un espacio sólo para docentes). Esto lo dejó con sabor amargo porque más allá de la actitud del estudiante hubiera sido un aporte importante conocer su opinión.

Uno de los participantes replica que invitar a los estudiantes es como hacer un congreso de médicos con enfermos.

Marcelo Lambertucci, le pide a la pedagoga Marcela Guajardo que cuente una anécdota que narró en oportunidad de las conferencias.

Marcela Guajardo, cuenta que en Chile se está trabajando en la interdisciplinariedad y esto produce resistencias. En una oportunidad, cuando empezó a dar su clase uno de los médicos presentes le dijo: -Fuera de ser usted la vieja de castellano, ¿qué me puede enseñar a mí que soy médico? Ella, entonces, replicó: -De castellano sí, pero vieja no; luego agregó: -Usted es de medicina, es un experto médico... ¿me permitiría entrar a operar una apendicitis? El médico respondió: -Por supuesto que no. Y la pedagoga replicó: -Sin embargo, yo le he abierto la puerta de mi clase a usted que no es pedagogo-. Entonces el Sr. médico reflexionó y le contestó: -Por favor, enséñame todo lo que tenga para enseñarme.

Miguel Olivares de la Universidad de Valparaíso, Chile:

Agradece la experiencia compartida por la pedagoga y relata el caso de 6 escuelas de diseño de su país, asesoradas también por pedagogos. Convoca al congreso a que en la próxima sesión sea incorporada la temática docente pues dice que la mayoría de los profesores no sabemos enseñar. Termina haciendo un llamado a la humildad docente.

Cecilia Noriega de la Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo, Argentina:

Expresa que la formación docente es un camino paralelo en la profesión. Da como ejemplo la experiencia de la Universidad de Palermo, que dicta desde hace años cursos de capacitación para docentes, cuatrimestrales, que no sólo son gratis sino que los profesores terminan escribiendo un paper por el cual se les paga. La formación brindada por estos cursos fue de gran utilidad para los docentes de la casa y es una experiencia a compartir.

Para concluir, algunos comentarios destacados de los asistentes a este Ateneo, que surgieron durante los días trabajados:

- ¿Cuál es el papel del diseño hoy? El diseño puede intervenir en todo, es integral, holístico y humanista. Reflexionar desde un punto de vista humanista, relacionar, comparar, extrapolar pensamientos es lo que hace al diseñador, diseñador.

- El campo del diseño no está limitado. El estudiante de diseño debe ser preparado como un diseñador abierto a diversas áreas.
- El diseño como apoyo del desarrollo de la industria (sociedad y empresas).

Ateneo 2: Formación de la Identidad Latinoamericana; Vinculación con el Campo Profesional; Nuevas Temáticas

Se realizó una síntesis de lo trabajado el primer día en los Ateneos, y se expusieron las siguientes temáticas:

1. Pensamiento creativo (open mind), 2. Ética, 3. Identidad Global, 4. Innovación y uso de herramientas tecnológicas, 5. La práctica del Diseño a nivel nacional en la construcción de la identidad latinoamericana, y 6. Enseñanza del Diseño.

Las conclusiones del Ateneo, fueron leídas en el cierre del Congreso por: **Alban Martínez Gueyraud** de la Universidad Columbia, Paraguay, **Santiago Aránguiz Sánchez** de la Universidad del Pacífico, Chile y **Norma Reyes** de la Universidad Dr. José Matías Delgado, El Salvador.

Conclusiones Ateneo 2:

Las conclusiones formuladas por los participantes de las Comisiones son:

1. El pensamiento creativo se construye desde el ejercicio de la duda. Desde el enseñar a ser optimista, a romper paradigmas y potenciar el open mind.
2. Los educadores debemos ser los exponentes del pensamiento holístico por sobre la educación predeterminada.
3. La emergencia y la necesidad imperiosa despiertan la creatividad. Se trata de poder tener una mirada de la crisis que afecta a nuestros países como una oportunidad de negocios.
4. Debemos formar individuos que en el futuro sean los próximos profesionales que trabajen y respeten los contextos socioculturales propios y ajenos en todos los niveles de la comunidad educativa.
5. Es necesario respetar la diversidad y la inclusividad social tomando el pensamiento del diseño como un conocimiento mutable.
6. Hay que usar las herramientas tecnológicas adecuadas y acordes con lo que se observa en el mercado mundial para construir una identidad global desde las diferencias locales.
7. Como educadores debemos detectar las herramientas adecuadas que se utilizan en el mercado global para resolver problemas específicos, utilizando las redes como vehículos comunicacionales y medios de aprendizaje.
8. Los formadores debemos procurar que los estudiantes utilicen desde el Diseño y la Comunicación, las problemáticas locales para tomar contacto con la realidad, creando un puente entre la Universidad y el trabajo como desarrollo social y personal.
9. Hay que incluir otros paradigmas y disciplinas para enriquecer la mirada sobre la realidad profesional, haciendo interactuar a las distintas áreas de diseño en la búsqueda de un nuevo lenguaje hacia una visión integral.

Leídas las conclusiones, en el cierre del Congreso, se realizó un debate abierto y se hicieron las siguientes contribuciones:

Norma Reyes de la Universidad Dr. José Matías Delgado, El Salvador:

Dice que los proyectos de los diseñadores que los docentes supervisan tienen que

salir de las aulas para llevarlos a la sociedad para que estén concientes de las necesidades que hay y dar respuesta a esto.

Santiago Aránguiz Sánchez de la Universidad del Pacífico, Chile:

A raíz de las experiencias de este congreso da las gracias por el aprendizaje recibido de los participantes. Hubo temas que no se pudieron profundizar. “Vengo de un país de sismos, de terremotos y nos damos cuenta de lo que significa vivir en un continente que aún se está formando. Agregó que America Latina aporta un 5 o 6% a la economía del mundo. Así se nos mide. Pero América Latina es mucho más que eso y en el mundo del diseño trabajamos sobre la base de las emociones. América Latina aporta al mundo belleza, poesía, fútbol incluso. Trabajamos en un área extraordinaria, formando diseñadores. Las expectativas que tenemos para nuestros alumnos son enormes: que sean creativos, que tengan conciencia del medio ambiente, emprendedores, buenos gestores, que además tengan la capacidad de insertarse con facilidad en el medio del trabajo. Tantas aspiraciones como las que tenemos para ser buenos maestros. En este marco de sueño estamos viviendo la realidad Latinoamericana y la poesía nuestra consiste en creer que todo esto es posible y yo creo que lo hacemos bien. Estos niños problemáticos, a la hora de aprender son maravillosos. Vivimos por ellos. Cuando ayer irrumpe este joven reclamando y diciéndonos barbaridades, fue muy estimulante: hizo la vez del espejo, nos hizo mirarnos a nosotros mismos; y cuando uno está frente al espejo es cuando de verdad uno es subversivo y quiere cambios. El chico fue un espejo que pasó y nos hizo reflexionar de manera maravillosa. La experiencia fue maravillosa y se debe al trabajo arduo del grupo de amigos que en la Universidad de Palermo tuvieron este sueño.”

Jorge Castro de UDE Universidad de la Empresa, Uruguay:

Remarca la importancia del diseño para todos. Tendemos a dirigirlo al ABC 1 pero hay que dirigirlo a todos. Los docentes tenemos que hacerlos conocer otras realidades que hay que contemplar. Por Ej. trabajar con ciegos de la Fundación Braille; con gente que tiene sobrepeso, que es una realidad social; con asociaciones de artesanos. Tenemos que generar la conciencia de que todos tenemos que mejorar.

Paolo Bergomi de la Asociación Argentina de la Moda. CONPANAC – MODELBA, Argentina:

Habla sobre la ética. Pide que sea incluida en las conclusiones del día, claramente como tema. Hay que lograr la transferencia de los códigos de ética, con respecto a la comunidad, a los pares y al mercado.

Alban Martínez Gueyraud de la Universidad Columbia, Paraguay:

Opina que normalmente, cuando nos formamos, tomamos parámetros ya establecidos en donde hay una serie de teorías sobre el conocimiento que repetimos y que establecen categorías. Por ejemplo: el diseño europeo es superior al latinoamericano o consideramos las culturas aborígenes como arte primitivo. Propone seguir la tendencia de la filosofía latinoamericana: no existe una cultura superior a otra sino diferente.

Para concluir, algunos comentarios destacados de los asistentes a este Ateneo, que surgieron durante los días trabajados:

- Hoy en día los alumnos aprenden de manera diferente y es pertinente analizar de qué forma adquieren el conocimiento y qué herramientas utilizan.
- Los docentes también deben aprender a trabajar con estas nuevas tecnologías y actualizar los contenidos de las asignaturas de acuerdo con los nuevos contextos profesionales.
- Se debe entender que los alumnos piensan diferente a los docentes: se resisten a nuestras estructuras y tienen un punto de vista distinto a nuestra

generación. Ver estas diferencias (y respetarlas) es un desafío fundamental para el docente. Debemos incorporar la diversidad en las aulas y fomentar la individualidad para que surja la creatividad de cada estudiante.

- El respeto por el otro y la generosidad de permitir las identidades de cada alumno, aunque no coincidan con las nuestras, es un ejemplo de dignidad social.
- Todo pensamiento creativo debe partir de la duda, dejando de lado los conocimientos preadquiridos.
- Respecto de las aulas tradicionales se deberían romper los paradigmas establecidos por las Facultades para permitir el caos en la mente del estudiante. De esa manera se podrían abrir espacios de libertad y duda para que el alumno construya sus propias certezas.
- Ser creativos es asumir riesgos y enfrentar miedos; esto nos permitirá generar caminos.

Ateneo 3: Enseñanza y Responsabilidad Social; Estrategias de Enseñanza y Evaluación

Durante el Congreso en estos Ateneos se expuso y debatió sobre los siguientes temas:

1. Estudiante y sociedad, 2. Actividades complementarias del estudiante, 3. Nuevo perfil docente, 4. Formación del docente y experiencia profesional, 5. La evaluación en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el cierre del Congreso se realizó la lectura de las conclusiones con el aporte fundamental de los asistentes, las mismas que fueron leídas por: **Ana Costilla** de UNNE Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

Conclusiones Ateneo 3:

Las conclusiones formuladas por los participantes de los Ateneos son:

1. Se plantea pensar a la Universidad como dispositivo articulador entre el estudiante y la sociedad, con miras a lograr una mayor integración social del futuro profesional en su dimensión humana.
2. Responsabilidad institucional. Se plantea la difusión y construcción de lineamientos y criterios explícitos que ayuden a moderar la subjetividad de la evaluación de los docentes hacia el alumnado.
3. La implementación del concepto de responsabilidad social, en el cuidado ambiental, es trascendente en la mejora de los vínculos sociales y en el acceso a mejoras en la calidad de vida.
4. Se hace la distinción entre los conceptos de solidaridad como asistencialismo y como cooperación; la primera debe evolucionar hacia una sociedad que logre la inclusión de todos los sujetos involucrados.
5. Se plantea la necesidad de que la Universidad reafirme el concepto de responsabilidad social y no sólo se encargue de disciplinar en la formación del estudiante.
6. Sobre técnicas de evaluación se plantea explicitar, más allá de la filosofía educativa, qué debe saber y que no el egresado.
7. Se propone la evaluación de todos los actores del proceso enseñanza-aprendizaje. Todos somos evaluados: la Institución, el plantel docente y el alumnado.

Además **Ana Costilla**, como lectora de las conclusiones agrega: que el docente debe velar y ver que el alumno llegue a la instancia de la evaluación. Opina que el alumno

debe participar de la evaluación del docente pero también tiene que conocer sus alcances y necesidades como alumno para profundizar su autoevaluación.

Para concluir, algunos comentarios destacados de los asistentes a este Ateneo, que surgieron durante los días trabajados:

- Desarrollo del pensamiento como elemento principal del proceso de enseñanza/aprendizaje. Desarrollo del pensamiento crítico en el docente.
- Interfase de comunicación interdisciplinaria entre todos los sectores que interviene en el diseño y la sociedad.
- Lograr el desarrollo de proyectos de carácter social y pedagógico.
- Seminarios de educación ambiental.
- Las actividades complementarias deben ser sistemáticas y estar relacionadas en el plan de estudios y en los contenidos de las diferentes materias.

Las temáticas discutidas en el Primer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño dentro de las Comisiones y Ateneos son sólo disparadores para el planteo de nuevas preguntas y temáticas que refuercen y promuevan la investigación, la creatividad en la enseñanza y el desarrollo de un marco teórico interdisciplinario y sustentable, que permita al docente y profesional disponer de una metodología y pedagogía adecuada para cada área y campo de acción del Diseño.

Debido a la diversidad del contenido, temas, conceptos y la cantidad de conferencias; las conclusiones de las Comisiones y Ateneos han sido planteadas de forma clara y concisa para una mejor comprensión y síntesis de contenidos.

Aclaración: Este texto no pretende ser dicho textual sino un acercamiento general a los lectores de lo expuesto y trabajado durante el Primer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. El mismo está elaborado con los apuntes tomados por los coordinadores y aportes de los asistentes, además con los resúmenes y textos enviados por los conferencistas del Congreso.