

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 las Comisiones durante el Congreso.

Comisiones de Trabajo

Dentro del Congreso sesionaron las siguientes Comisiones:

1. Diseño Curricular e Investigación en Diseño Gráfico
2. Formación Docente y Profesional
3. Identidad y Diseño. Enseñanza Proyectual. Enseñanza Virtual
4. Diseño Curricular e Investigación en Diseño de Producto
5. Estrategias de la Enseñanza. Desarrollo Sustentable
6. Práctica Pedagógica. Aprendizaje Proyectual
7. Vinculación con el Campo Profesional
8. Formación Docente. Reflexión Pedagógica

En las mismas 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.

Comisión 1: Diseño Curricular e Investigación en Diseño Gráfico

C001. Arte multimedial y proyectualidad

Rosa Chalko (Universidad de Palermo. Argentina)

Esta ponencia explora acerca de la pertinencia de incluir una carrera de artes multimediales en un marco institucional de enseñanza del diseño, deliberando acerca de sus alcances, interrelaciones y posibilidades. Partiendo de los debates en torno a las distinciones disciplinares entre Arte y Diseño, se reflexiona acerca de un nuevo fenómeno en el campo del Arte que es el de la apropiación del pensamiento proyectual propio del Diseño. El relato histórico refiere que el Diseño es deudor de las tendencias en el campo del Arte, la cuestión de la proyectualidad se presenta como un interesante cambio que desafía a las instituciones dedicadas al Diseño a incluirlo en su oferta curricular.

C002. La paradoja de la investigación en diseño

Juan Carlos González Tobón* (Fundación Universitaria del Área Andina. Seccional Pereira. Colombia)

Preguntarse por el origen del Diseño y debatir sus teorías, lograr ver lo que realmente quiere revelarnos, la paradoja de oponernos al aprendizaje de leer al no poder “saber leer” el diseño. La paradoja que enfrenta la investigación en diseño, por las contradicciones de una modernidad cargada de momentos premodernos, perpetrando fuertes desplazamientos sobre los comportamientos y eliminaciones que la modernidad estableció durante más de un siglo, que intensifica el campo cultural en las sociedades en las que el diseñador y los artesanos o técnicos se aproximan cada uno desde sus actividades.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 30-33

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C003. Modelo de Operativización de las líneas de investigación en diseño, como dinamizadoras de la investigación formativa desde los proyectos de aula

María Patricia Lopera Calle (Tecnológico Pascual Bravo. Colombia)

Las universidades, como instituciones de educación superior tienen tres funciones fundamentales: producir, conservar y difundir el conocimiento. La producción de conocimiento es precisamente la investigación, la certificación del ejercicio teórico de la disciplina del diseño debe validarse a través del método científico. Esta ponencia tiene como objeto mostrar la estructura que debe hacerse consiente para dinamizar la complementariedad entre la investigación formativa y la docencia como eje de un modelo pedagógico coherente con el desarrollo educativo de la disciplina que tiende a la construcción de la modernidad.

Comisión 2: Formación docente y profesional. Enseñanza y responsabilidad social

C004. Compartir el desafío

María Marcela Vicente* (Universidad CAECE. Argentina)

Esta propuesta se erige, no sólo con la voluntad de generar una formación en los nuevos escenarios dominantes de la cultura contemporánea y en el manejo de las novedades tecnológicas mediáticas de la comunicación, sino también, con el propósito de instar a una suerte de responsabilidad ética y social en quienes serán profesionales de esta “era hipermediática”, en el sentido que unas prácticas racionales y efectivas en el campo del Diseño contribuyan a aumentar la calidad de vida social, también en el terreno visual y estético.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 145-146

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C005. Diseño Didáctico ¿una nueva carrera profesional?

Guido Olivares (Universidad de Playa Ancha. Chile)

La necesidad de desarrollar nuevas formas para la entrega de contenidos educativos, que contribuyan eficazmente a los propósitos pedagógicos de la escuela, está entregando señales de que una especialidad del diseño puede/debe transformarse en una nueva carrera profesional. La brecha en el acceso a educación de calidad: la educación privada - la educación pública. El equipamiento tecnológico disponible en la escuela y las necesidades de disponer software pertinente a las realidades culturales e identitarias de cada comunidad está necesitando de un profesional preparado específicamente en esa área.

C006. El método de caso: una aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño de la imagen gráfica de identidad

Olivia Fragoso Susunaga [en representación de Jorge Manuel Iturbe Bermejo*]
(Universidad La Salle. México)

En la imagen gráfica de identidad se encuentra una oportunidad extraordinaria para reflexionar sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del diseño, especialmente por la complejidad implícita en este campo profesional del diseño y por ser este uno de los espacios en donde los egresados de diseño se desempeñan con mayor frecuencia. El reto de elaborar los principios que permitan la aplicación del método de caso en la construcción del conocimiento del diseño de la imagen gráfica de identidad es importante para lograr aportar una herramienta indispensable en el diseño gráfico.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 114-116

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C007. Territorios de aproximación entre diseño, tecnología y arte

Daniela Di Bella (Universidad de Palermo. Argentina)

El objetivo es plantear una vez más el estado de situación arte-diseño actualmente barrado por la revolución digital y un nuevo paradigma cultural en los distintos planos. Presencia de Dioniso, figura emblemática de la cultura contemporánea; el cambio de paradigma social-global a raíz de la tecnología digital, redes e Internet; se admite la superposición entre el hacer del arte y el diseño y el vínculo contemporáneo del diseño con la belleza y fealdad; persiste el arte conceptual, Media Art y el arte relacional. Frente a este escenario es la universidad el lugar desde donde se puede comprender e innovar en la interdisciplina de los saberes.

Comisión 3: Identidad y Diseño. Enseñanza Proyectual. Enseñanza virtual

C008. Arte y técnica en contraste con los problemas educativos y profesionales del Diseñador Gráfico

Patricia Núñez de Solórzano* (Tecnológico Espíritu Santo. Ecuador)

La mayoría de los problemas profesionales del Diseñador Gráfico (DG.), de los cuales haré referencia solo por dar un contexto, podrían ser abordados desde el proceso formativo del mismo, dando un impulso a la parte humana y artística que nutrirá a la técnica. Los dilemas profesionales que afronta el Diseñador Gráfico son similares a los

de todas las profesiones, sin embargo en nuestro caso entra de por medio el arte con una fuerza que pocas áreas del conocimiento tienen más aún, cuando está de moda lo técnico sumado a lo instantáneo.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 121-122

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C009. El juego y el humor en la práctica docente

Gustavo Wojciechowski* (Universidad ORT. Uruguay)

Estoy tentado a afirmar que todo ejercicio propuesto por un docente, es en sí mismo un juego, y por tanto siempre estamos de alguna manera jugando o haciendo jugar a nuestros estudiantes. Y, en términos esquemáticos o totalitarios, podríamos afirmar que sólo puede ser docente aquel que esté dispuesto a jugar.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 65-68

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C010. En el mercado no hay recuperatorio

Marcelo Cabot (Universidad de Palermo. Argentina)

El trabajo como docentes pide entrar en escena con mucha necesidad la enriquecedora combinación de instruir alumnos en las materias que se relacionarán con su profesión, pero, por sobre todo, educándolos para la vida. El objetivo será tratarlos hoy como los va a tratar el mercado mañana. Por cierto, en el mercado no hay alumnos. Hay profesionales. Y por eso es vital que este paso comience a ser dado dentro de la universidad, así quien saldrá a la calle será un alumno que cerró el libro de la teoría y ahora es un profesional que continuará aprendiendo pero en la práctica.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 86-88

C011. Ensino do Design e Identidade cultural

Alexandre Santos Oliveira (Instituto de Ensino Superior FUCAPI – CESF. Brasil)

O texto escolhido é parte do livro “Design e Cultura: sintonia essencial”, publicado em 2006 e fruto da tese de doutorado defendida pela autora na FAU-USP. Antes da tolerância e da política de boa vizinhança, no tocante às diferenças percebidas no campo da identidade cultural, importa ao Design e ao ensino do Design, problematizar as relações de poder e os processos de diferenciação que produzem ou reproduzem a identidade cultural. Acredito que não existe mais lugar para uma postura de concepção, criação e projeção calcada na homogeneidade ou ainda na imposição de casos particulares a situações gerais, num flagrante processo de imposição cultural.

C012. Formación de docentes en el uso de software libre de diseño gráfico para la realización de materiales educativos

Gabriela Alejandra Perez Caviglia (Universidad de la República. Uruguay)

El Departamento de Apoyo Técnico Académico de la Universidad de la República en su trabajo de apoyo con los grupos de docentes vinculados a los grupos de trabajo de Uso Educativo de TIC y de los proyectos de Experiencias Educativas Semi-presenciales ha recibido la demanda de docentes en la orientación en la creación de materiales gráficos y multimedia. Aparece como una idea central el abordar esta problemática desde el uso de software libre para edición de imágenes, así como el licenciamiento libre de trabajos creativos que está en consonancia con la necesidad de generación de recursos educativos abiertos.

Comisión 4: Diseño curricular e Investigación. Diseño de Producto

C013. Autoevaluación de la Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo

Roberto Céspedes (Universidad de Palermo. Argentina)

El objetivo del trabajo es realizar una autoevaluación de la maestría, basada en los criterios de la agencia de acreditación argentina para sistematizar los procesos de calidad, excelencia y mejora continua. En estos ocho años de experiencia en el dictado del programa, se han producido investigaciones que han aportado conocimiento innovador en el área del diseño. La Facultad de Diseño y Comunicación ha decidido profundizar en la exploración del campo del Diseño mediante la creación de una Comisión de Postgrado como marco institucional específico para tal fin. Los mecanismos elegidos permiten la optimización y sientan precedente para el desarrollo, en un futuro, de un programa asociado de Doctorado en Diseño.

C014. Creatividad y materialidad

Gustavo Rojo e Inés Tealdo (Universidad Técnica Federico Santa María. Chile)

El desarrollo de las habilidades creativas en estudiantes de ingeniería en Diseño de Productos, es formado a partir de la ejecución de una metodología práctica el cual se sintetiza en las siguientes etapas: 1 generación de habilidades motrices (para procesar materiales), 2 desarrollo de la capacidad expresiva-plástica (a partir de la construcción de experiencias prácticas), 3 Estudio de cualidades de superficie del material, abarcando las áreas: color, texturas, combinación de materiales. El resultado de esta experiencia entrega al estudiante la incorporación de herramientas: constructivas, expresivas, y de observación. Elementos que en su conjunto potencia el florecimiento de la creatividad como eje articulador.

C015. Reflexión conceptual para un modelo disciplinar de diseño integral

Eugenia Verónica Prego [en representación de Liliana Salvo de Mendoza*] (Escuela de Diseño en el Hábitat. Argentina)

Reflexionar sobre la determinación y delimitación de la base común compartida epistemológica del Diseño Integral y sus fundamentos como disciplina sea cual fuere la especialización u objeto de diseño. Utilizando la transdisciplinariedad como forma de investigación integradora ya que ésta comprende una familia de métodos para relacionar el conocimiento científico, los procesos empíricos y la práctica de resolución de problemas. El conocimiento transdisciplinar clarifica la investigación disciplinar y complementa a la investigación multidisciplinar e interdisciplinar.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 134-138

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C016. Tecno-morfología como investigación proyectual

Pedro Reissig (Universidad de Palermo. Argentina)

La experiencia que el autor ha realizado en el proceso de enseñanza de diseño, basado en métodos de investigación que utiliza en su propio trabajo llamado tecno-morfología. Este proceso ha resultado útil para que alumnos puedan pensar el proyecto de diseño como un proceso sistemático y les sirve para visualizar y generar un repertorio de formas físicas-espaciales con posibilidad de modificar variables y a su vez, los resultados. Este trabajo experimental se nutre de diversos hechos, pero principalmente de los antecedentes en la arquitectura e ingeniería en lo que se conoce como “estructuras livianas o espaciales”, caracterizadas por utilizar la forma en vez del material como estrategia de diseño.

Comisión 5: Estrategias de la enseñanza. Desarrollo sustentable

C017. Cultura material. La historia en la formación del Diseñador Industrial

Fabiana Griselda Agosto, Amparo Mabel Buron, Alejandra Silvina Ochoa Saad y Carlos Fernando Valdez (Universidad Nacional de Córdoba. Argentina)

El diseño industrial es una disciplina que nos ubica en la base funcional de nuestra vida cotidiana. No podemos hoy contar la Historia si no es de la mano de innumerables objetos-artefactos que acompañaron grandes momentos. Observar, analizar y reconocer objetos en un contexto preciso, son competencias fundamentales a desarrollar por nuestros estudiantes-futuros profesionales. Por lo tanto para la comprensión e integración de la Historia, es indispensable que estas lecturas sean concebidas como parte de una unidad indivisible (interdisciplinar), en la formación del diseñador industrial.

C018. Diseño sustentable

Patricia Buguña y Mariela Alejandra Marchisio (Universidad Nacional de Córdoba. Argentina)

La crisis de las sociedades actuales, nos plantea, desde hace unos años, el reto del cambio a corto plazo. La complejidad ambiental y su obligación de interpretarla desde enfoques novedosos y metodologías que implicarán una visión más integradora del ambiente, resultó la demanda principal para incorporar a las sociedades una nueva dimensión que permita viabilizar los propósitos emergidos de la crisis nacida de la relación sociedad-naturaleza, la cual se desarrolló con una particularidad que exige pensarla y repensarla sistemáticamente: la evolución de un desconocimiento sobre cómo utilizar nuestro propio entorno.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 42-47

C019. Estrategias de evaluación y calificación. Su aporte al desarrollo sustentable de la enseñanza

Mónica Incorvaia (Universidad de Palermo. Argentina)

Esta conferencia hace referencia a un proyecto o plan que posibilite la concepción original de un objeto determinado. En nuestro caso, el diseño abarca varias disciplinas,

que pueden tener un eje en común, tal como la capacitación para el desarrollo de una actividad o profesión mediante la elaboración de un plan específico. Los contenidos académicos son imprescindibles, y es allí donde la evaluación debe ser lo suficientemente contundente como para refirmar la propuesta. Establecer un compromiso formal, en donde se pueda apreciar la capacidad personal y el nivel de conocimiento adquirido, y en donde se distribuyan pautas y tareas que nos enriquezcan a todos.

Comisión 6: Práctica pedagógica. Aprendizaje proyectual

C020. Arquitectura del vestido

Mirtha Jeannethe Altahona Quijano* (Corporación Educativa ITAE. Universidad Manuela Beltrán. Colombia)

Al iniciar una carrera universitaria se tienen grandes expectativas respecto a las competencias profesionales que se deben adquirir en los diferentes campos y que permitirán al estudiante definir su perfil profesional. Un ejemplo claro es la carrera Diseño de Modas en donde unos son Diseñadores, otros ilustradores, patronistas, empresarios de la moda, editores de moda, etc. Teniendo en cuenta el anterior análisis, se puede definir un método de patronaje como una serie de pasos secuenciales, que permiten a través de un patrón básico, generar la construcción de una prenda de vestir, teniendo en cuenta no solo las medidas anatómicas, su aplicación técnica y su funcionalidad.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 75-77

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C021. El taller: una aproximación a la vida profesional

Enrique Gastélum (Universidad de Palermo. Argentina)

La asimilación por parte de los alumnos de los contenidos teóricos básicos, debe ser un objetivo fundamental en el docente, pero esta simple comprensión de la teoría genera una mirada incompleta en el alumno, si no puede experimentar la materialización de esos conocimientos en la realización de los trabajos prácticos de la cursada, que constituyan una aproximación real al esquema de trabajo en la vida profesional. La utilización de la técnica de taller como el eje de la estrategia pedagógica en el aula apunta hacia la formación de profesionistas eficaces y creativos, pero más allá de esta meta, existen otras ventajas importantes que justifican su uso.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 106-108

C022. Hacia una nueva práctica proyectual desde una dialéctica interdisciplinaria

Marcela Guajardo Cofré y Héctor Alejandro Novoa (Universidad Andrés Bello. Chile)

A través de un diálogo interdisciplinario entre un académico del Diseño Industrial y una experta en educación se aborda la temática del aprendizaje y la enseñanza en torno al Diseño. Enfocando su interés en explorar la generación de estrategias metacognitivas desde el cambio de paradigma que traslada el enfoque del resultado al proceso y la construcción de los aprendizajes. A partir del estudio de un caso se identificarán y

contextualizarán elementos que permitan configurar una nueva práctica proyectual, que responda al desafío de vincular los actuales cambios contextuales y disciplinares con herramientas cognitivas objetivables en el proceso formativo del Diseñador.

C023. Pensamiento paralelo en educación de diseño

Andrés Roldán (Fundación Academia de Dibujo Profesional. Colombia)

El proceso de diseño implica generar nuevos e innovadores productos que puedan cada vez satisfacer de una mejor manera las expectativas de los consumidores, las técnicas del doctor de Bono son una herramienta práctica para incentivar la creatividad en los procesos de aprendizaje del diseño. Los planteamientos metodológicos y los modelos pedagógicos de las instituciones de educación superior facilitan o dificultan estos procesos creativos, para lo cual la universidad debe adoptar estrategias basadas en el sujeto educable y las posiciones constructivistas que transforman el aula de clase en un espacio para la construcción del conocimiento donde la sinergia es la clave del conocimiento.

Comisión 7: Vinculación con el campo profesional

C024. A teoria na prática – o ensino de história nos cursos de design

Katia Maria De Souza (Universidade Veiga de Almeida. Brasil)

O presente trabalho tem por objetivo apresentar relação entre teoria e prática no ensino de design. De um modo geral o ensino das teorias e história complementa a formação do designer fornecendo ferramentas e conteúdo para o desenvolvimento da atividade profissional. Deste modo se torna importante pontuar através de exemplos existentes na própria história a relação entre a prática profissional e o conhecimento teórico em seu contexto social e antropológico, fornecendo ao aluno conteúdo para uma atuação plena no mercado. O desafio que se apresenta em sala de aula é mostrar esta relação na prática.

C025. Comunicación y tecnología. La utilidad del diseño de la información en la enseñanza universitaria

Jimena Toledo (Universidad de Palermo. Argentina)

La inclusión del estudio del diseño de la información en el nivel superior (sobre todo en aquellas carreras relacionadas con la comunicación y el diseño) sería una tecnología necesaria, ya que puede dotar a los alumnos de herramientas con las cuales trabajar los grandes cúmulos de información, habilidad que parece ser cada vez más necesaria conforme evolucionan las tecnologías, cambiando el papel del docente de principal fuente y referencia de información a un nuevo rol de guía, guía de búsqueda, manejo de datos, producción y organización de la información, generando de esta forma alumnos que sean consumidores críticos de los datos con los cuales se relacionan diariamente.

C026. Formación de competencias de autogestión para diseñadores: Centro de Diseño UC Temuco

Daniel Ferrera (Universidad Católica de Temuco. Chile)

El quehacer del Centro de Diseño UCTemuco, especialmente lo que dice relación con la formación de competencias de autogestión de estudiantes, egresados y titulados de

la Escuela de Diseño de la Universidad Católica de Temuco, en tanto integrantes de las empresas de diseño que forman parte del Centro.

C027. La educación en diseño y la formación basada en competencias laborales

Delia Tejerina* (Escuela Provincial de Educación Técnica No. 2 EPET. Argentina)

La formación profesional basada en competencias presenta ciertas características que se reflejan en el planeamiento curricular, en el planeamiento didáctico y en la práctica docente. Involucra los aspectos correspondientes a la organización y a la gestión de los centros de formación a los espacios talleres en universidades o en institutos terciarios donde se desarrollen carreras de Diseño tanto de la moda como Diseño gráfico o Diseño de interiores, al rol docente y a las modalidades de enseñanza y de evaluación. Principales características de este enfoque, diferencias respecto de otros enfoques de formación profesional y el modo en que se implementa al elaborar el diseño curricular.

* Miembro del Comité Académico del Congreso

Comisión 8: Formación docente. Reflexión pedagógica

C028. Enseñar a pensar creativamente

Lina María Zapata* (Universidad de Medellín. Colombia)

Enseñar al estudiante a imaginar sin que ese aprendizaje sea sesgado o emulado en exceso del proceso propio del profesor sí que es un reto. Enseñar en el área de la creatividad implica enfrentarse a los retos de la subjetividad de muchos de los procesos de la mente humana. Transitar de lo netamente técnico al estudio profundo de los procesos mentales para desarrollar procesos creativos será un insumo determinante en el fortalecimiento de los currículos de los pregrados del área creativa y en la forma de desarrollar estrategias de Comunicación Persuasiva para ser innovadores y cada vez más efectivos en el ámbito publicitario.

* Miembro del Comité Académico del Congreso

C029. Hacia una didáctica del diseño

Celia Sigal (Universidad de Palermo. Argentina)

Se invita a los colegas, profesores de las escuelas de Diseño, a reflexionar acerca de la importancia de la actividad docente en la formación universitaria. Esta invitación se basa en la convicción de la urgente necesidad de un análisis profundo de la docencia en el campo del Diseño, como teoría y como estructura competencial, para una formación universitaria enriquecida. Como dice Antoine Prost (1990), "...entre la improvisación total y la aplicación de recetas, hay lugar para un proceso reflexivo e iluminado por un conjunto de conocimientos pertinentes y rigurosos".

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 54-57

C030. Los beneficios de las clases con soporte tecnológico

Ana Carolina Bongarrá (Universidad de Palermo. Argentina)

El presente trabajo considera a las herramientas tecnológicas como una ayuda para el profesor en sus clases. La idea de este escrito es reflexionar sobre la práctica docente que venimos llevando a cabo. Preguntarnos sobre a quiénes estamos enseñando, qué piensan los alumnos sobre nuestros métodos pedagógicos, para qué y por qué la utilización de los medios tecnológicos, intentando enriquecer y dar un aporte a las estrategias y recursos que contamos como educadores.

Texto completo publicado en: Actas de Diseño (2010, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 8, pp. 18-23

El segundo día del Congreso, en virtud de que varias temáticas se interrelacionaban se decidió reunir Comisiones afines, en donde se realizó un debate abierto, se discutió y sacaron conclusiones comunes.

Se conformaron dos grandes Comisiones organizadas de la siguiente manera:

- **Comisión 1**, que agrupó a las comisiones:

1. Diseño Curricular e Investigación en Diseño Gráfico
4. Diseño Curricular e Investigación en Diseño de Producto
5. Estrategias de la Enseñanza. Desarrollo Sustentable
6. Práctica Pedagógica. Aprendizaje Proyectual
7. Vinculación con el Campo Profesional,

- **Comisión 2**, que agrupó a las comisiones:

2. Formación Docente y Profesional
3. Identidad y Diseño. Enseñanza Proyectual. Enseñanza Virtual
8. Formación Docente. Reflexión Pedagógica

Comisión 1: Diseño Curricular e Investigación en Diseño Gráfico; Diseño Curricular e Investigación en Diseño de Producto; Estrategias de la Enseñanza. Desarrollo Sustentable; Práctica Pedagógica. Aprendizaje Proyectual; Vinculación con el Campo Profesional

Se realizó una síntesis de lo trabajado el primer día en las Comisiones, y se expusieron diferentes temáticas:

1. Investigación y Diseño, 2. Relación entre Arte y Diseño, 3. Estrategias de enseñanza, 4. Identidad y Globalización, 5. Evaluación en Diseño, 6. Creatividad e Innovación, 7. Diseño a mano y Diseño digital, 8. Espacios y objetos, y 9. Autonomía del aprendizaje.

Durante los dos días de trabajo en esta Comisión se realizaron aportes importantes y se llegaron a las siguientes conclusiones, que fueron leídas, en el cierre del Congreso el día miércoles 28, por: **Arturo Tejada Tejada** de la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda "Arturo Tejada Cano", Colombia, **Anibal de Menezes Neto** de I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos, Argentina – Brasil y **Alan Fox** de la Universidad Andrés Bello. Viña del Mar, Chile.

Conclusiones Comisión 1:

Las conclusiones formuladas por los participantes de las Comisiones son:

1. Reafirmar la importancia de la investigación en parte del estudio del diseño; operativización de la investigación como proyecto de aula y como herramienta de

- la enseñanza.
2. Vista la tensión existente entre arte y diseño, resulta pertinente la inclusión del Arte Multimedial en la carrera de Diseño.
 3. Es necesario e imprescindible discutir las experiencias áulicas.
 4. Se remarca la necesidad de la transdisciplinariedad en el campo del Diseño para lograr armar una unidad en la formación de Diseño. Se plantea la discusión entre las siguientes opciones: apuntar a una carrera “generalista”, es decir, asentada en el diseño en general o a una carrera “especialista” en cada rama del diseño.
 5. Se afirma la importancia de tener más materias no troncales comunes a todas las carreras.
 6. Se remarca la importancia de trabajar sobre el concepto de Diseño Sustentable. Se fija como misión: trabajar el diseño pero teniendo como contexto al medio y establecer como indicadores de la sustentabilidad lo energético y lo ecológico.
 7. Se valoriza la importancia de los talleres como metodología de aprendizaje y se hace hincapié en la validez del trabajo en equipo, de manera interdisciplinaria.
 8. Se pone el acento en la importancia de la creatividad y el valor de la innovación. Creatividad en la libertad y en la capacidad de formular planteos abiertos.
 9. Se afirma que se debe investigar el dibujo a mano alzada. Tomar la PC como herramienta de autopoiesis. Es necesario realizar el pasaje de la bi a la tri dimensionalidad.
 10. Es imprescindible fijar una nueva orientación basada en el análisis crítico. El alumno debe ser quien aprenda a manejar la información, siendo a la vez analista y crítico. Esto apunta a la formación de profesionales autogestivos.
 11. Se plantea un interrogante movilizador para la enseñanza del diseño: ¿la historia como anclaje o como disparador?
 12. Se establece la utilidad del diseño de la información en la formación de profesionales.
 13. Respecto de las Maestrías, se plantea que está fracasando el sistema y que cuesta mucho que los estudiantes realicen el trabajo final o tesis. Se propone como herramienta para la Maestría la autoevaluación, para brindar un formato de evaluación de postgrado. Se remarca la utilidad y pertinencia de agencias en evaluación.
 14. Se establece que se debe fijar el marco respecto del perfil del egresado: que de la tecnicatura egrese un tecnólogo; de la licenciatura, profesionales con un rol más alto y de las maestrías: nuevos docentes anclados en la investigación.
 15. Se remarca la responsabilidad social de las instituciones educativas.

Los lectores de las conclusiones enriquecieron las mismas con los siguientes aportes:

Arturo Tejada de la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda “Arturo Tejada Cano”, Colombia:

La investigación debe ser tenida en cuenta en todos los niveles. Hay que darle relevancia a la discusión de lo sucedido en el aula.

Se debate sobre la importancia de esquemas troncales en las carreras, sobre si es necesario pensar una carrera generalista o especialista. Parece ser que la opinión concentrada es la especialización. Cuando las instituciones especializan logran un mejor foco, concentran recursos y esto permite tener logros más enfáticos. Respecto de las materias troncales comunes: es importante tener conceptos generales. Llegó la hora de hacer concentraciones importantes.

Anibal de Menezes Neto de I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos, Argentina – Brasil:

La modalidad de su universidad es hacer experiencias de 2D y 3D, trabajar con mano alzada y desde ahí hacer 3D. Esto apunta a que los estudiantes entiendan la importancia temprana de trabajar en equipos.

Alan Fox de la Universidad Andrés Bello. Viña del Mar, Chile:

Respecto de la conclusión 11 expresa que se plantean líneas teóricas troncales de permanente insistencia, como parte de un componente cultural, de manera de no perder el rango universitario de nuestras disciplinas. Es necesario tener equipos de apoyo por áreas de conocimiento, al interior de los talleres.

Respecto de la conclusión 13 “Maestrías”, expresa que quizás podríamos tener un discurso común entre las agencias de evaluación latinoamericanas.

Respecto de la conclusión 14, “Tecnaturas” opina que esto debería imbricarse transversalmente, no secuenciadamente. Es imprescindible un preguntarse permanente.

Respecto de la conclusión 15 expresa que un proyecto de diseño debe tener una aplicación social para que el trabajo no se diluya sin identidad.

Leídas las conclusiones, se abrió un espacio de debate en el cierre del Congreso, en el cual varios asistentes dieron su valiosa opinión:

Sandra Castro. Docente de Vestuario del Instituto Superior de Diseño Roberto Piazza, Argentina:

Le interesa el tema de la discusión sobre las maestrías y tesis. ¿La dificultad se debe a que desde el inicio de las carreras no se impulsa la investigación? Remarca la importancia de las materias comunes.

Arturo Tejada de la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda “Arturo Tejada Cano”, Colombia:

Responde que la investigación es determinante, pero debemos ponernos de acuerdo en qué se entiende por investigación. Por ejemplo en el caso de los textiles hacen falta nuevos desarrollos. La investigación básica debe centrarse en investigación y desarrollo tecnológico, entendida la manufactura. Investigación en relación al consumo. La investigación que tiene que ver con la etnoantropología, la calle, los medios y comunicaciones y valores sociales de hoy para entender las tendencias del mercado, para definir target, mercados objetivos, plantear hipótesis. En términos de investigación se trabaja en inteligencia de mercados para saber quién vende y quién compra. Entender los conceptos de desarrollo productivo y competitividad es importante para el estudiante. Colombia, tras de su programa de transformación productiva, intenta convertirse en sector de clase mundial. La escuela tiene que orientar a que los estudiantes se desarrollen y puedan competir.

Roberto Céspedes de la Facultad de Diseño y Comunicación Universidad de Palermo, Argentina:

Opina que hay 3 temas a tener en cuenta: 1) Éxito de las maestrías, 2) Investigación formal, e 3) Investigación propia del diseño.

En el mundo las maestrías tienen bajo rendimiento pero en Palermo hay una gran cantidad de maestrandos (50%) que entregan, con trabajos publicados y de profundidad. La clave es acompañar a los estudiantes. Hacer una investigación posible, pero enmarcada en lo formal de la investigación científica. Hay que explorar las propias asignaturas para que el alumno encuentre sus propios caminos.

Anibal de Menezes Neto de I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos, Argentina – Brasil:

Opina que lo que hace falta es determinar criterios de evaluación de tesis e investigaciones. Hay ausencia de una normativa común. Brasil, en videojuegos, desarrolló mecanismos de evaluación integradores con España y Portugal. Este debe ser un punto a debatir en el próximo congreso.

Roberto Céspedes: Una de las tareas de la Comisión de Postgrado es generar grillas, publicaciones, evaluaciones. Las publicaciones de la Universidad de Palermo son un orgullo. Hace una invitación para trabajar juntos con el fin de publicar más.

María Patricia Lopera Calle del Tecnológico Pascual Bravo, Colombia:

Cuenta que en su institución ofrecen un programa tecnológico. Para el próximo congreso quiere que se aclare cuáles son los niveles de investigación adecuada a los niveles de cada programa, para que los tecnólogos no se crucen ni compitan con los profesores universitarios. Cada uno tiene su objetivo y nivel de competencia. Investigación era una asignatura al final del programa académico, muy cercano al proyecto de grado. Pero se dieron cuenta de que es necesario que desde los primeros semestres los estudiantes aprendan metodología y método de investigación. Es obligatorio que los docentes comprendan el método de investigación y el lenguaje adecuado para que los estudiantes puedan tener entusiasmo por la investigación, con el objetivo de crear egresados innovadores, capaces de generar sus propias empresas.

Marcelo Lambertucci de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina:

“Hay que poner en comparación las realidades diferentes en cuanto a titulaciones de postgrado, en universidades públicas o privadas. Ya que los contextos son diferentes. Cada país o institución tiene realidades diferentes que tiñen las posibilidades de educadores, alumnos y perfil al que aspiran.”

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

La red que se está tejiendo tiene diferentes hilos. En nuestro país hay públicos, métodos de trabajo y escalas diferentes entre universidades privadas y públicas. Aquí tejemos lo privado y lo público. Esto es de gran riqueza, diversidad y alcance formidables.

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

- En un determinado período el diseño se debatía entre el tecnicismo y la libre expresión. Hoy se promueve una nueva orientación para el diseño y el arte basada en el análisis crítico.
- La historia provee herramientas para el desenvolvimiento de la práctica profesional.
- Se analiza la imagen para comprender el espíritu de la época.
- Es fundamental dar espacio a la transversalidad en la formación de los estudiantes y el planteo de ciclos de formación continua para considerar el cambio acelerado en el campo.

Comisión 2: Formación Docente y Profesional; Identidad y Diseño. Enseñanza Projectual. Enseñanza Virtual; Formación Docente. Reflexión Pedagógica

Se realizó una síntesis de lo trabajado el primer día en las Comisiones, y se expusieron diferentes temáticas:

1. Recursos didácticos y cómo lograr una enseñanza significativa,
2. Recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza,
3. Cómo enseñar hoy los temas tradicionales,
4. Falta de didáctica del docente y Formación docente,
5. Docentes sin experiencia pedagógica,
6. Creatividad versus factibilidad,
7. Dinámica de Talleres,
8. Aporte de la historia para nuevas temáticas, y
9. Autonomía de aprendizaje.

Las conclusiones a las que se llegaron junto con el aporte significativo de los asistentes a esta Comisión, fueron leídas en el cierre del Congreso por: **Sandra Castro** del Instituto Superior de Diseño Roberto Piazza, Argentina y **Jimena García Ascolani** de la Universidad Autónoma de Asunción, Paraguay.

Conclusiones Comisión 2:

Las conclusiones formuladas por los participantes de las Comisiones son:

1. Necesidad de formación profesional tanto como pedagógica en los profesores. Se le suma la idea de interdisciplinaredad y conciencia social (el Diseño es comunicación). Unido al concepto de diversidad cultural como base epistemológica del Diseño.
2. Múltiple rol del diseñador, como por ejemplo el diseñador como gestor de sus proyectos.
3. Exigencias niveladoras de las instituciones que regulan el ámbito universitario. Validación de las carreras a nivel nacional.
4. Procesos de evaluación que acompañan los procesos creativos, en el sentido de aportar a la enseñanza significativa.
5. Tener en cuenta la complejidad del estudiante. Hoy el estudiante es un ser muy complejo, las instituciones y los profesores deben gestionar cómo comprender esa realidad. Fomentar en el estudiante la capacidad de autogestión.
6. Estimular la investigación tanto de los estudiantes como de los profesores y actualización tecnológica constante.
7. Necesidad de la figura tutorial tanto del cuerpo de alumnos como del cuerpo docente, que puedan atender las problemáticas que se dan en los 2 casos, y sirvan de guía para resolver las diferentes situaciones. Se relata el caso de la Universidad de Santa Fe que utiliza tutores especializados en educación para asistir a los docentes.
8. Importancia de la vocación docente entendida como pasión, en la formación de los cuadros docentes.
9. Constante revisión de las teorías que sostienen el campo del Diseño, puestas a consideración como forma de fortalecer la propia disciplina.
10. Necesidad de que la Universidad se plantee, en términos generales, la articulación de los estudiantes entre Escuela Media y Educación Superior.

Después de la lectura de las conclusiones, en el cierre del Congreso los lectores y asistentes aportaron ideas complementarias a lo expuesto:

Jimena García Ascolani de la Universidad Autónoma de Asunción, Paraguay, acota que hay que acompañar al estudiante y ayudarlo en su desarrollo creativo y autogestivo.

Sandra Castro del Instituto Superior de Diseño Roberto Piazza, Argentina, dice que la inquietud de muchos docentes es que a mucha gente de oficio no se le ha dado la posibilidad de acceder a un perfeccionamiento docente. En Latinoamérica ve mucha gente que quiere dar clases pero no tiene formación.

Cristina López de la Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo, Argentina:

Debido a la profesionalización del diseño en sastrería y alta costura se va perdiendo el oficio de la sastrería. La Universidad de Palermo a través de los Open DC dio la posibilidad de que se conozcan los oficios y los métodos de corte. Es importante

generar vínculos entre países y universidades para crear un método que tenga en cuenta esto.

Miguel Ángel González del Centro Grafico de Tecnología, Venezuela:

Le preocupa que en Venezuela a nivel educativo haya trabas para poder evolucionar en la educación. Su institución es una academia. Pero sucede que alumnos de la Universidad Tecnológica emigran a su academia, buscando otros horizontes. Es una limitante el grado que obtienen los estudiantes. Dice que es necesario articular la manera de poder engranar con instituciones fuera del país para que sus estudiantes puedan cerrar sus estudios con un título de grado.

Arturo Tejada de la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda “Arturo Tejada Cano”, Colombia:

Hay que crear escenarios donde estado, universidad y empresas trabajen de manera conjunta. Pero para lograrlo tiene que haber vocación política. Hoy en día el crecimiento del sector público va a ser determinante. En Colombia se creó un Nuevo escenario: UES, Universidad-Estado-Empresa para proyectar sobre los nuevos escenarios.

Sandra Castro, expresa, que un punto importantísimo es articular los vínculos para que no sólo los privados puedan acceder a la excelencia. Esto debe ser incluido en la temática del Congreso de año que viene.

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

- Enseñar a pensar creativamente implica un reto. Se debe permitir al alumno encontrar sus propias capacidades, desarrollando una estructura de pensamiento diferente para lograr resultados innovadores.
- Cada estudiante debe ser motivado para encontrar y desarrollar su propio estilo creativo.
- La problemática de la especialización en el área de la creatividad es muchas veces un aspecto difícil de resolver en algunos países. Es un espacio poco desarrollado en cuanto a la especialización.
- Es muy importante el rol docente como impulsor o detractor de la capacidad del alumno. Se debe partir de la premisa: “enseñar es dar de sí para tocar al otro a través del conocimiento”.
- Un diseñador cohabita con otras disciplinas y por eso debe incorporar otras habilidades que exceden al diseño. Es tarea del docente poder sembrar otras inquietudes en los estudiantes.

Aclaración: Este texto no pretende ser dichos 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.