

Referencias bibliográficas

- Ambrose, G. (2008). *Manual de producción gráfica (guía para diseñadores gráficos)*. Barcelona-España: Parramon.
- Sosa, J. M. (2011). *La historia de las artes gráficas*. España: Dialnet Ediciones Trea S.L.
- Gutierrez, P. (2013). *Impresoras 3D en el futuro*. Argentina: Fayerwayer.
- Gráfica Gutember (2014). *Tecnología Gráfica. Proceso de terminado*. Área tecnológica, Gráfica Gutember.
- Joe, T. (2000). *From knowledge management to strategic competence*. London: Imperial College Press.
- Malaver, F. (2002). Un perfil de las capacidades tecnológicas en la industria de artes gráficas, imprentas y editoriales. En *Innovar*.
- Castro, G. (2014). *Historia de la Serigrafía de Riobamba*. (X. Castro, Entrevistador)

Abstract: The present study is oriented to the Graphic Arts and their relationship with the academic training in Riobamba, Ecuador. The graphic industry shares some characteristics with the industrial as well as the services sector. It is considered industrial as it requires investments in terms of machinery and electronic devices that work with an advanced technology. It also belongs to the services sector due to the fact that a variety of professionals take part in the process of the pre-printing, printing and post-printing process. The products are created starting from the client's needs and not produced in a row. Therefore, many workers involved in this activity must face the constant evolution of services, processes as well as the knowledge of new technologies applied in this area. In this investigative work, we have considered and based our study on Pymes with the aim to gain a higher level of reliability in our study.

Keywords: Academic training - graphic arts - new technologies - printing systems - pymes - Riobamba - Ecuador.

Resumo: O artigo refere-se ao sector das artes gráficas e sua relação com a formação académica em Riobamba, Equador. A indústria gráfica tem características tanto do sector industrial como do sector de serviços. É considerada industrial porque requer inversões em

maquinaria e equipos eletrônicos que utilizam tecnologia avançada. Além, insere-se no sector dos serviços porque tomam parte profissionais que participam nos processos de pré-impressão, impressão e post-impressão, que se creiam a partir da necessidade do cliente, mas não se produzem em série. Por tanto, os trabalhadores que estão imersos nesta atividade devem enfrentar-se à incessante evolução dos serviços, processos e às novas tecnologias utilizadas no sector. Para esta pesquisa se consideraram as PME com a finalidade de obter a maior representatividade possível de nosso estudo.

Palavras chave: formação académica - artes gráficas - novas tecnologias - sistemas de impressão - PME - Riobamba - Equador.

(*) **Paolo Arévalo Ortiz**. Licenciado en Diseño Gráfico en 2008 y Máster Universitario en Dirección de Comunicación en 2013 por la Universidad Católica San Antonio de España. Actualmente estudiante de Doctorado (PhD) en Diseño por la Universidad de Palermo de Argentina (UP). Ha realizado publicaciones y ponencias dentro del campo de la Educación y el Diseño en Congresos Nacionales e Internacionales. Docente de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), Miembro del Comité de Evaluación y Acreditación de Diseño Gráfico, Miembro del tribunal examinador de pre-defensas y defensas de tesis desde el año 2012. **Santiago Fabián Barriga Fray**. Docente investigador Diseño Gráfico - Facultad de Ciencias de la Educación UNACH Ecuador. Licenciado en Diseño Gráfico y Magíster en Desarrollo de la Inteligencia y Educación por la UNACH. Magíster en Diseño y Gestión de Marca por la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) de Ecuador. Estudiante de Doctorando en Diseño en la UP. Ha realizado publicaciones y ponencias dentro del campo de la Educación y el Diseño en Congresos Nacionales e Internacionales. Docente de la Carrera de Diseño Gráfico UNACH desde el año 2011. **Elvis Augusto Ruiz Naranjo**. Diseñador Gráfico de la UNACH. Magíster en Seguridad Industrial de la UNACH. Docente en la Universidad Nacional. Jurado para Tesis de Grado en la UNACH. Docente Investigador de la UNACH, con experiencia en asesorías de tesis previa a la obtención de título de grado, miembro de la comisión de evaluación de carrera de diseño gráfico de la UNACH. Doctorando en Diseño de la UP.

Las prácticas evaluativas en la enseñanza: aprendizaje del Lenguaje Proyectual

Actas de Diseño (2020, julio),
Vol. 31, pp. 50-55. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2016
Fecha de aceptación: febrero 2017
Versión final: julio 2020

Alejandra Azpiroz (*)

Resumen: Este trabajo pretende hacer un análisis, en una actitud reflexiva, de las distintas prácticas evaluativas, en la búsqueda de criterios, estrategias y modos convenientes de evaluación en la enseñanza - aprendizaje de los lenguajes gráficos de proyecto, ya que estos están circunscriptos en gran medida a un único nivel inicial, sin una posterior profundización temática sostenida que, junto con la masividad de ingresantes a la carrera, determina de manera substancial los criterios de evaluación en relación a temas que son esenciales para el desarrollo del pensamiento del diseñador y que, por consiguiente, determinan en gran medida su acreditación para el siguiente ciclo.

Palabras clave: Lenguaje - gráfico - evaluación - práctica - reflexión.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 55]

“La evaluación debería ser el momento en el que quien enseña y quien aprende se encuentran con la sana intención de entenderse mientras aprenden. Ahí radican la importancia y la fuerza del diálogo como fuente epistemológica de conocimiento”.

Álvarez Méndez

Introducción

Este trabajo pretende hacer un análisis, en una actitud reflexiva, de las distintas prácticas evaluativas que se llevan a cabo en la asignatura en la cual me desempeño, Lenguaje Proyectual I, perteneciente a la carrera de Diseño Industrial, considerando también la experiencia en la asignatura Comunicación Visual de la carrera de Arquitectura, de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la ciudad de Mar del Plata, ambas pertenecientes al Área Teoría y Práctica Proyectual y al ciclo básico o introductorio de la facultad.

La observación, como práctica pedagógica de la evaluación, se centra en la particularidad de una asignatura que es eminentemente gráfica, con contenidos referidos a la enseñanza de un lenguaje específico de pensamiento, que habilita al diseñador a dar los primeros pasos en la conceptualización, desarrollo y materialización de los objetos proyectuales y que, por lo tanto, resulta de gran importancia y peso dentro de la carrera.

Contexto

El plan de estudios de la carrera se desarrolla en cinco años, divididos en tres ciclos: Ciclo Básico, que abarca el primer año y es común a las tres orientaciones de la carrera: Textil, Indumentaria y Producto; los años posteriores constituyen el Ciclo de Desarrollo y el último año corresponde al Ciclo de Investigación o Tesis.

La materia se desarrolla principalmente en el campo de la comunicación visual, cuyo objetivo más importante es el estudio, desarrollo, comprensión y aplicación de los lenguajes proyectuales, instrumento que emplea el diseñador para pensar, desarrollar y en definitiva crear objetos cuya existencia en principio solo reside en su propio pensamiento.

En diseño se comunica a través de sistemas de reproducción de la realidad, tomados como la capacidad de simulación de la misma, que transmiten todo aquello que hace a la lectura e interpretación de cada una de las etapas de la generación formal, desde el proceso de ideación como así también del producto terminado y su comunicación a terceros.

Como expresa la propuesta académica de la asignatura: este proceso de comunicación se apoya en todos los sistemas de signos o códigos, como sistemas de representación, para intervenir durante el proceso de diseño, comunicando con registros gráficos y espaciales (dibujo en sus variantes, tanto a mano alzada como con elementos de precisión, y maquetas, modelos o prototipos electrónicos, y la construcción de piezas comunicacionales como paneles y maquetas) la idea, el pensamiento del

diseñador, que devendrá en objeto al final del proceso de Diseño.

Cuanto más internalizados, comprendidos y desarrollados se encuentren los medios gráficos no solo posibilitarán representar la realidad, sino el infinito campo de las ideas, del pensamiento abstracto, de manera tal que serán ellos los que fijen los límites de lo ejecutable. De ahí la importancia de verificar el desempeño o performance alcanzado por el alumno tanto en el proceso como en la presentación de la comunicación final del modo más efectivo.

Problemática

Si bien la asignatura corresponde al ciclo básico, como un nivel introductorio, y el plan de estudios considera la materia también en los años de cursada pertenecientes al ciclo de desarrollo, la comprensión de los lenguajes gráficos vinculados al proceso proyectual de diseño, que facilitan la reflexión sobre el objeto que se genera, cualquiera sea la orientación (indumentaria, producto y textil), están solo contemplados en este nivel, lo que determina de manera substancial los criterios de evaluación en relación a temas que son esenciales para el desarrollo del pensamiento en la carreras proyectuales.

También condiciona los modos de evaluación la masividad de ingresantes al primer año, alrededor de 350 alumnos, que se dividen en 7 grupos de trabajo, aproximadamente 50 alumnos cada uno, a cargo de un ayudante docente con el que trabaja durante todo el ciclo lectivo, con condiciones de espacio y equipamiento que no siempre son adecuadas.

Ante esta situación, no se plantea la investigación como un problema sino como un análisis reflexivo, para comprender y conocer causas y consecuencias, dificultades y aspectos positivos de las distintas prácticas evaluativas, centrado en la búsqueda de criterios, estrategias y modos convenientes de evaluación en la enseñanza - aprendizaje de los lenguajes gráficos de proyecto, esenciales para el desarrollo del pensamiento del diseñador y que, por consiguiente, determinan en gran medida su acreditación para el siguiente ciclo.

La evaluación

El régimen académico presenta un marco normativo que caracteriza la asignatura como promocional. La cursada es anual con modalidad de trabajo en taller, lo que implica que no existe examen final y, por lo tanto, el alumno debe asistir a la totalidad de la cursada, contando con el 75% de asistencia a clase. Así, con 4 faltas consecutivas, o un 25% de inasistencias, el alumno pierde la condición de regular. Para cumplir la condición de asistencia no solo se considera la presencia, sino el visado del trabajo del día, la productividad y la participación en clase.

El trabajo en taller es en dos clases de cuatro horas semanales, durante todo el ciclo lectivo, con disposición especial de los tableros de trabajo en forma de anillo, dejando un espacio abierto para que sea visible el pizarrón. En el centro, aproximadamente hasta la mitad del

año, se colocan modelos que los alumnos grafican durante el proceso de aprendizaje de la representación. El resto del año no se utilizan modelos generales, se comienza a trabajar la refiguración, que consiste en dibujar lo que aún no tiene existencia material y cuando se usa la representación se hace con modelos propios dispuestos sobre el tablero en que trabaja cada uno.

Esta forma de organización espacial está relacionada con el tipo de trabajo que se realiza en la facultad, en las materias de taller pero también con aquel propio de la profesión, donde la comunicación, el ver lo que hace el otro y entender cómo piensa es fundamental, sobre todo porque es usual el trabajo en equipo y en muchos casos con profesionales de otras disciplinas, forma de trabajo que hace relevante la cuestión de las relaciones interpersonales en un mismo espacio, no solo del estudiante con el docente, sino de los estudiantes entre sí y entre todos los miembros del taller. Relaciones que llevarían a juicios de valor con alto nivel de subjetividad por parte del docente sobre el trabajo en taller por parte del alumno. Además del modo de trabajo, el carácter de esta materia de diseño implica que ante una consigna común tiene respuestas múltiples, por lo que habrá tantas respuestas como alumnos, lo que requiere de una valoración personalizada. El tema de la evaluación en estas condiciones, requiere del docente un criterio muy sólido sobre los objetivos de cada actividad y plantea la problemática acerca de cómo superar las limitaciones en cuanto a los posibles juicios subjetivos, que si bien no pueden evitarse desde el momento en que todos somos sujetos, deben quedar transparentados y contenidos de tal manera que la evaluación sea lo más justa posible.

El modo de evaluación, debido a estas circunstancias, se ha ido conformando en formas diversas, para cumplir objetivos de diferente índole, incluyendo aquellos que de por sí cubren también la asistencia y participación del alumno en la actividad diaria, requisito necesario para mantener su condición de alumno regular y que, en el caso de esta materia, está vinculado a la presentación del trabajo del día y a la participación en las exposiciones grupales.

Estas formas de evaluar incluyen aquellas con finalidad únicamente de corrección y otras de calificación. Algunas son de condición participativa y evaluación de proceso y otras son de carácter obligatorio, como cierre de etapas. La cursada está estructurada a partir de trabajos prácticos que son evaluados tanto durante su desarrollo, como en la instancia de síntesis, que es el momento en que cada alumno tiene oportunidad de mostrar el nivel de desempeño alcanzado en los tres ejes en que se plantea la materia: Semiótica, Morfología y Comunicación, en correspondencia con los objetivos formulados para cada Trabajo Práctico. Estos ejes se utilizan para evaluar y calificar todos los trabajos, tanto en la etapa de proceso como en la síntesis, resultando en seis notas para cada trabajo, que nunca se cierran como nota única. A lo largo del año se puede hacer una lectura de la evolución del trabajo y del aprendizaje del alumno por eje, por trabajo práctico o comparar el desempeño en el proceso y en el momento de la síntesis.

Sistema de calificación

Las unidades pedagógicas se califican con flechas, en cinco niveles, como se indica a continuación: Sobre nivel (10), Nivel más (9/8), Nivel (7/6), Nivel menos (4/5), Bajo nivel (2), cuya representación se realiza con flechas para cada nivel.

Se hace evidente la correspondencia numérica entre la forma de calificación visual (flechas) que usamos y la tradicional; sin embargo, este sistema se diferencia del numérico en el hecho de que las notas no se promedian y tanto el docente como el estudiante pueden visualizar la evolución de su proceso de manera gráfica. De esta forma, la evaluación y calificación del proceso tienen mayor relevancia respecto de la nota final que en el caso de la calificación numérica.

Instrumentos de evaluación

Estas formas de evaluación se han establecido en las siguientes modalidades: corrección, esquicio, parcial, entrega parcial y entrega final. Observaremos y analizaremos las particularidades de cada uno de ellos, como objeto de investigación de la problemática planteada.

Correcciones: consisten en supervisar la práctica cotidiana, el día a día, por parte del docente, y tienen por objetivo acompañar y facilitar la construcción del conocimiento que realiza el alumno, durante el desarrollo del proceso, y verificar su participación y producción. Para describir la manera operativa debemos tener en cuenta que las consignas de los trabajos, por las características de la materia, tienen una alta carga de producción propia. En recorrida por los tableros de trabajo correspondientes a su comisión, el docente visualiza las producciones gráficas de los alumnos, detecta errores y facilita caminos de resolución. Estas correcciones adoptan distintas formas que son utilizadas por el docente según la necesidad o conveniencia:

- individual, sobre la producción personal de cada alumno
- grupal, en grupos menores por tableros de trabajo (tres o cuatro alumnos), ya que la actividad de representación gráfica y de modelización en maquetas permite una visualización de forma más o menos rápida y la detección de errores comunes a varios alumnos. Esto le permite al docente no solo intervenir en la situación individual, sino también en una explicación general, marcando las diferentes situaciones y reorientando los errores reiterados.

Enchinchada –o exposición de láminas por parte de los alumnos en forma conjunta a la comisión de trabajo–: No es una instancia obligatoria pero sí se tiene en cuenta la participación, que es orientada a la autocorrección, a partir de ver situaciones similares a las propias y los diferentes caminos seguidos por los compañeros para resolverlas.

La finalidad consiste en valorizar los logros y detectar los errores más o menos generales en pos del objetivo planteado para las prácticas, a partir de lo cual se desarrolla la capacidad del alumno de autoevaluación mediante la

comprensión de las características de la práctica propia y la de sus compañeros, que permite tomar ejemplos de pares y generar la autocorrección al producir comparaciones y críticas de los trabajos expuestos. Lo que se busca con estas prácticas es un conocimiento verdadero: “Analizar, criticar, juzgar, optar, tomar decisiones no es algo ajeno a la cotidianidad de profesores y alumnos. Es el núcleo mismo de este trabajo con el conocimiento y es una actividad evaluativa” (Susana Celman, 1998). Generalmente se lleva a cabo en la última hora de la clase, en tanto permite la visualización de los objetivos y la productividad alcanzados en el día de trabajo, aunque por tratarse de un recurso didáctico ágil, su utilización puede ser determinada por el ayudante y/o la cátedra en cualquier momento y es común que luego de una corrección individual o por grupos se haga necesaria una corrección general para aclarar dudas o errores que están repitiendo.

En algunos trabajos prácticos en particular, partiendo del concepto y de la actividad de diseño, surgen respuestas diversas a partir de una consigna base, sobre las cuales resulta apropiado este tipo de reflexión sobre el hacer propio y de sus compañeros. Es un instrumento de retroalimentación eficiente, que facilita la reflexión y síntesis, donde se visualizan aciertos y errores, diferentes caminos posibles y tomas de decisiones, que generan cambios y modificaciones en los productos.

Es una instancia práctica y de revisión que se da en forma periódica de acuerdo a las etapas de la actividad propuesta con la participación de la producción completa o no, en el estado en que se encuentra en ese momento, de la mayor parte de los alumnos, en un trabajo interactivo donde muchas veces es el alumno el que da explicaciones inherentes a la resolución de la actividad con intervenciones del docente en base a preguntas o haciendo acotaciones. Toda la producción presentada, ya sean láminas o maquetas, es sellada o firmada y registrada por el docente, pudiendo ser calificada por niveles con devolución al alumno o en su propio registro.

El error se toma como punto de partida para el aprendizaje: lo que se intenta enseñar es que es normal que aparezca. El énfasis está puesto en el proceso, en que el alumno adquiera gradualmente la habilidad de corregirse a sí mismo y que, teniendo presente el error, pueda rectificarse. De esta manera el alumno realmente construye su conocimiento, lo hace propio, comienza a ver y experimentar por sí mismo. No se trata de la simple transmisión de un objeto dado, acabado: él pone a prueba su saber en todo momento y a medida que avanza en el proceso lo va recreando al descubrir nuevas facetas y relaciones. Otra cuestión respecto de la autoevaluación tiene que ver con el momento en que se ejecuta el trabajo, ya que por las características visuales que tiene el mismo, puede ser observado por todos los integrantes del grupo y sacar conclusiones acerca de qué es lo que está bien y qué problemas y aciertos tienen su propia ejecución y la de sus compañeros. Esta es una actitud que se promueve desde la cátedra y que está de acuerdo con lo que expresa Álvarez Méndez (1996):

La Evaluación no es ni puede ser un apéndice de la enseñanza ni del aprendizaje; es parte de la enseñan-

za y del aprendizaje. En la medida en que un sujeto aprende, simultáneamente evalúa, discrimina, valora, critica, opina, razona, fundamenta, decide, enjuicia, opta... entre lo que considera que tiene un valor en sí y aquello que carece de él. Esta actitud evaluadora, que se aprende, es parte del proceso educativo, que como tal, es continuamente formativo (Celman, 1998).

La manera de evaluar pasa por una valoración sobre la práctica a partir del firmado de la misma, que puede ser acompañando con un nivel a modo de registro de la comprensión y participación del alumno en la actividad. Estos registros nos darán en la finalización del trabajo práctico un nivel de valorización en relación a la práctica de taller de ese alumno.

Esquicio: es un trabajo de carácter individual, que se realiza en algún momento de la unidad en desarrollo, generalmente sobre la misma consigna práctica que se ha venido trabajando en el taller y haciendo hincapié en alguno de sus aspectos fundamentales. Se lleva a cabo en una jornada de clase y es un trabajo con características de improvisación que se utiliza como medio de verificación del objetivo alcanzado en ese momento del proceso. Es un instrumento de referencia para la fijación de estrategias didácticas. Nos permite detectar falencias en la comprensión o desarrollo de un objetivo y posicionar el nivel del grupo frente al desarrollo de la práctica. El docente retira la producción al finalizar el tiempo estipulado, generalmente al término de la clase, y hace su devolución a la clase siguiente mediante enchinchada o de forma individual. La calificación se realiza mediante niveles.

Parcial: es una evaluación de carácter individual, que se orienta a la verificación de temas troncales de la materia, a modo de desarrollo gráfico de resolución problemática. A lo largo de la cursada solo se toma un parcial, que se utiliza para chequear el nivel de comprensión y manejo de un código muy técnico que requiere precisión y apego a normas. Es una evaluación vinculante al régimen promocional de la asignatura. Como el esquicio, se toma en el tiempo de una clase, pero en este caso, dando la consigna del problema impresa. Es usual hacer una clase de práctica previa con problemas similares. La calificación también es con niveles pero vinculados a las notas numéricas, por lo cual son 10 niveles que evalúan cada uno de los ítems del parcial.

Entregas parciales: se efectúan al final de cada etapa que integra unidades con un objetivo general común, a modo de síntesis. Implican la realización de un producto de tipo gráfico bidimensional, acompañado o no de maquetas de modelación tridimensional. En esta entrega se pone en escena la performance del alumno en el empleo de los lenguajes gráficos, para pensar un problema dado en relación a una etapa conceptual. El alumno selecciona el contenido a mostrar entre lo que le parece relevante de la etapa desarrollada en base a un mínimo solicitado y a consignas de presentación explícitas, y se realizan consultas y correcciones previas sobre la propuesta a presentar como producto terminado.

Se entrega en día y horario determinado con exposición a taller general. Participan obligatoriamente todos los alumnos que cursan la asignatura, por ser vinculante al régimen promocional. La evaluación se realiza sobre los tres ejes en los que se centra la asignatura y la calificación es con niveles correspondientes a la escala numérica, como el caso descrito anteriormente. En cada una de las entregas se presentan las piezas gráficas (paneles, láminas, etc.) acompañadas o no de maquetas; es decir, la Síntesis del trabajo práctico y el Proceso encarpetado. Este momento es el de la calificación. Si bien se puede calificar previamente, durante algunas actividades, esto suele ser un registro de lo actitudinal y la calificación definitiva queda fijada en el momento de la entrega. Más allá de la calificación, se le da mucho valor a la devolución:

Así como argumentamos en favor de la importancia de explicitar y consensuar los criterios y parámetros desde los cuales se valorará un trabajo, es igualmente significativo el intercambio entre docentes y alumnos después de corregida una prueba. Este diálogo –que habrá que adecuar en tiempo y frecuencia a las posibilidades concretas de cada cátedra y que podrá efectuarse cara a cara o adoptar la forma de comentarios escritos en el trabajo– es una instancia privilegiada para conocer puntos de vista, procesos, obstáculos, intencionalidades, tanto desde la enseñanza cuanto del aprendizaje y abre un espacio potente para el aprendizaje (Celman 2003).

Es una práctica habitual hacer la devolución con los trabajos de síntesis expuestos, para promover el intercambio de opiniones y la crítica, que se utilizan como disparadores en el caso de tener que volver a hacer el trabajo. Tanto en el caso de las entregas parciales como en el parcial, luego de estudiar los resultados en todos los grupos, según la cantidad de desaprobados, se decide qué tipo de recuperación se va a hacer. En el caso del parcial, algunos alumnos solo tienen que completarlo, mientras que los que no llegaron a mostrar la comprensión mínima necesaria del tema tienen que hacer un parcial recuperatorio, previo al cual se toma parte de una clase para explicar conceptos y aclarar dudas. En el caso de las entregas, se puede pedir completar o corregir los errores de la carpeta, y hay algunos contenidos que por seguir trabajándose en los trabajos prácticos siguientes pueden aprobarse con posterioridad. Debemos tener en cuenta que el trabajo final, a modo de trabajo globalizador, debe recuperar los contenidos del año de cursada y ser aprobado para la acreditación.

Entrega final: requerida por el régimen promocional para la acreditación de la materia, es individual y de carácter obligatorio. Es la consolidación de los conocimientos y habilidades adquiridas y la instancia de presentación de todas las problemáticas del lenguaje gráfico y las modelizaciones desarrolladas a lo largo del año de cursada. Es una síntesis con aplicación de todos los códigos y variables estudiados durante el curso, en función de un propósito comunicacional tomando el alumno decisiones en base a consignas explicitadas. Se busca la *performance* en el uso de los códigos en función generativa, como

proceso proyectual, y en función de la definición formal de un objeto-problema dado en una producción propia de pensamiento proyectual. En la presentación gráfica estarán seleccionados los aspectos más relevantes de su proceso, a partir de consignas mínimas y con correcciones por parte del docente durante la realización de todo el trabajo práctico.

Se entrega en día y horario determinado con exposición general al taller. La evaluación se realiza sobre los tres ejes en los que se centra la asignatura, tanto en el trabajo de síntesis como en la carpeta. La calificación se efectúa a través de diez niveles. Este trabajo, si bien es totalizador en cuanto a los conocimientos requeridos para llevarlo a cabo y determina la aprobación de la cursada dentro de la planificación anual, es un trabajo más, con el peso que implica el hecho de que pone en juego todas las habilidades adquiridas durante la cursada y de que tiene por objetivo relacionar necesariamente todos los contenidos aprendidos.

Junto con esta entrega, el alumno debe presentar la carpeta que contiene todos los trabajos realizados durante el proceso anual, incluyendo las instancias de evaluación antes descriptas.

Conclusión

La variedad de formas de evaluar utilizadas en diferentes momentos y con distintos objetivos, permite tener un conocimiento profundo de cada alumno en relación al conocimiento, que abarca desde las actitudes, como responsabilidad, colaboración con el grupo, participación, hasta la adquisición y mejora en cada una de las diferentes destrezas que promueve el curso de la asignatura y que son necesarias en la vida profesional.

Otro punto a destacar es el uso de la evaluación durante el proceso de aprendizaje: la evaluación formativa, que se integra a este proceso con el objetivo de conocerlo y mejorarlo.

La propuesta de este análisis es llevar adelante una observación cuidadosa y metódica de estas formas de evaluación, considerando además la opinión de los alumnos sobre estas, elaborando un instrumento formal para la evaluación de los alumnos hacia los docentes y que sirva como autoevaluación de la cátedra hacia sí misma. Conocer más sobre los diferentes roles que adopta el docente y el alumno dentro de las prácticas y el contexto de la evaluación de proyecto. Buscar cuáles son las consecuencias directas de las acciones del docente en estas instancias dentro del proceso de proyecto y cuál es el sentido de la evaluación para el estudiante.

La reflexión y discusión de estos temas, por parte de los docentes, conducen a mejorar tanto los contenidos como la forma de darlos y el material didáctico necesario y tener un registro de nuestro pensamiento en relación a estas problemáticas.

Referencias bibliográficas

Álvarez Méndez, J. M. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. Madrid: Morata.

Álvarez Méndez, J. M. (2004). *La evaluación educativa al servicio de quien aprende: el compromiso necesario con la acción crítica*. Santa Fe: UNL.

Celman, S. (1998). ¿Es posible mejorar la evaluación y transformarla en herramienta de conocimiento? en Camilloni, A. et al *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.

Celman, S. (2003). *Evaluación de aprendizajes universitarios. Más allá de la acreditación*.

Abstract: This work intends to make an analysis, in a reflective attitude, of the different evaluative practices, in the search of criteria, strategies and convenient modes of evaluation in the teaching - learning of the graphical languages of project, since these are circumscribed in great measure to a single initial level, without a subsequent sustained thematic deepening, which together with the massiveness of career entrants determines in a substantial way the evaluation criteria in relation to themes that are essential for the development of the designer's thinking and that consequently largely determine their accreditation for the next cycle.

Keywords: Language - graph - evaluation - practice - reflection.

Resumo: Este artigo apresenta uma análise e reflexão das práticas avaliativas, para procurar critérios, estratégias e modos convenientes de avaliação do ensino - aprendizagem das linguagens gráficas do projeto, porque estes estão circunscritos a um único nível inicial, sem uma posterior aprofundamento temática sustentada, que junto com os ingressantes à carreira determina os critérios de avaliação em relação a temas que são essenciais para o desenvolvimento do pensamento do designer e que determinam sua acreditação para o ciclo seguinte.

Palavras chave: linguagem - gráfico - avaliação - prática - reflexão.

(*) **María Alejandra Azpiroz.** Arquitecta. Especialización en Docencia Universitaria, UNMDP. Docente en Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, UNMDP Cátedra Introducción a la Comunicación Visual en Arquitectura y Cátedra Lenguaje Proyectual I en Diseño Industrial. Auxiliar Graduado, adscripto con funciones en investigador en el Centro de Diseño y Comunicación (CED). Universidad CAECE: Docente Titular de Geometría en Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, sede Mar del Plata.

La necesaria relación entre Universidad e Industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana

Actas de Diseño (2020, julio),
Vol. 31, pp. 55-60. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: febrero 2017
Versión final: julio 2020

Fabián Bautista Saucedo (*)

Resumen: La enseñanza del diseño está llamada a ser un agente de cambio en la sociedad. Hoy se enfrenta ante un reto mayúsculo, vincularse con el sector productivo sin perder su objetivo original: formar profesionales que solucionen problemas de comunicación visual. La vocación industrial de Tijuana es una muestra de cómo se pueden vincular dos sectores que no siempre caminan juntos.

Palabras clave: Vinculación - academia - industria - enseñanza - diseño - Tijuana - proyecto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 60]

El diseño, una actividad industrial

Comencemos con la siguiente reflexión. ¿quién es responsable de que no exista la llamada "cultura de diseño" en Tijuana?, ¿es oportuno culpar al cliente, al usuario o al sector gubernamental?

Ín útil es deslindar responsabilidades. Es preferible desarrollar proyectos de diseño que solucionen los problemas estructurales que enfrenta la profesión.

Es aquí donde la Universidad cobra importancia ya que su principal objetivo es la formación profesional y humanista de diseñadores. Consideramos que las casas de estudio deben tomar ventaja de su poder de incidir en el sector productivo. Más aún, es posible, aunque complejo, que la Universidad incida en las políticas gubernamentales a favor del diseño.

En este artículo se desarrolla la relación entre la Academia y la Industria. Compartiremos nuestras experiencias en torno a la negociación de convenios de colaboración así como las estrategias pedagógicas para llevar al aula un proyecto de diseño que aborde situaciones reales.

Es importante mencionar que el contexto desde el cual se escriben estas líneas es determinante en el desarrollo del caso de estudio. Por ello, hablemos de la ciudad de Tijuana.

Donde inicia la patria

Tijuana transita desde la leyenda negra de vicios e ilegalidad, hasta la promesa de una región que abraza con