

Apuntes por Comisiones. Tercer Plenario Foro de Escuelas de Diseño 2008

Comisión de Trabajo: Didáctica del Diseño [Profesores de Diseño]

Equipo Coordinador:

Responsable: Cecilia Noriega

Enrique Gastélum Tapia y Mercedes Pombo

Aclaración: Este texto no pretende ser dicho textual sino acercar a los lectores una visión general de lo trabajado en la comisión durante los días en los que sesionó. Está elaborado con los apuntes tomados por los coordinadores y aportes de los asistentes.

La comisión sesionó en el Tercer Plenario y se subdividió en dos subcomisiones: 1) Estrategias de la enseñanza / Motivación y 2) Evaluación y Metacognición. Antes de llegar a estas dos subcomisiones se reflexionó sobre varios temas disparadores de ideas.

Temas disparadores de ideas:

Planes de estudio y articulación

Estrategias de flexibilización de programas

Capacitación y actualización docente en lo pedagógico

Mecanismos para tratar la desigualdad social

Dilemas de cada carrera

Desconocimiento generalizado del diseño

Llegando a determinar 4 líneas generales de interés mutuo:

1. Diagnóstico de la enseñanza
2. Estrategias de la enseñanza
3. Evaluación de estrategias y aprendizaje
4. ¿Cómo hacer llegar al alumno a la metacognición?

Unificando estas 4 líneas se llegó a la subdivisión de la comisión; a continuación se describe lo trabajado en cada subcomisión, que al final trabajo llegando a las conclusiones generales de la comisión.

Subcomisión: Estrategias de la enseñanza / Motivación

• Día 29 julio

El encuentro comienza con una pregunta por parte de uno de los participantes, Peter Hamers [Uruguay], quien cuestiona la motivación del estudiante, aduciendo que siempre es baja, preguntándose si esto será debido a una incorrecta elección de la carrera.

Esto despierta diferentes puntos de vista. Cayetano Cruz [España], se refiere a que los estudiantes están muy empapados de la forma por la forma misma. “Los alumnos están muy contaminados por la forma, no quieren pensar ni estudiar, solo quieren quedarse con la forma”.

Al sacar la materia dibujo de la escuela secundaria, todo pasa ahora por la computación. Al respecto Reginaldo Schiavini [Brasil], proclama que el tema de la computadora en diseño resulta un problema, ya que coarta el dibujo a mano alzada. “Y lo importante no es el dibujo en el papel sino su capacidad mental”.

Con respecto a la motivación dice que la metodología educativa debe incentivar la sensibilidad del alumno, por ejemplo en su universidad, los alumnos de los últimos años les muestran sus trabajos a los de los primeros años, y esto brinda una gran conexión entre ellos, enriqueciéndolos y motivándolos.

Patricia Varela [Uruguay], toma la palabra para referirse a la motivación como un aspecto que se relaciona directamente con la dinámica de la clase y la currícula. “No podemos seguir enseñando con los viejos métodos, no podemos seguir repitiendo los mismos modelos que antaño”. Las clases, dice, deben ser dinámicas para enganchar al alumno. La enseñanza del dibujo no es una materia veloz y por eso no es la mejor vía. Lo que hay que hacer, afirma, es retomar los propios saberes de los estudiantes. Aprovechar sus experiencias y saberes. “Si nos centramos en cómo vemos nosotros a la tecnología, vamos a percibir el desfasaje entre los usos de esta tecnología por la universidad con los procesos rápidos y tecnológicos que traen los alumnos. Esto, a la hora de vincularse en el aula, puede resultar un gran problema”.

Jacobo Ángel Guerrero [Colombia], por su parte, considera que la forma de motivar a los alumnos radica en la manera de transmitir los conocimientos. Se queja acerca del tema de la investigación, aludiendo a que los alumnos están muy perezosos y que bajan de Internet la información, sin siquiera detenerse a pensar o discernir sobre esos datos.

Gustavo Carrier [Uruguay], se pregunta cuál es nuestra área de conocimiento. El tema es que la mayoría de los docentes en diseño gráfico vienen de distintas disciplinas, y lo importante sería descubrir cuál es el área de conocimiento propio del diseño. Se lo pregunta y se lo responde él mismo, considerando a lo proyectual como la base del diseño (“no es la arquitectura, no es lo artístico”). Lo más importante para Gustavo es el proceso de enseñar un proyecto.

Retoma la palabra Patricia Varela [Uruguay], quien se refiere a que una carrera tiene que tener clara su metodología y sus propios conceptos y posturas frente a la sociedad. La metodología del taller debe permitir al alumno traer sus saberes, sus experiencias y de ahí debe partir el docente. Se debe trabajar en objetos concretos ya que eso es motivador para el alumno y el docente.

Su compañera Genoveva Malcuori [Uruguay], afirma que el estudiante deber ser motivado por el docente, dejando que Internet ayude como disparador. Es importante que la tecnología ayude al aprendizaje, ya que el alumno viene con todo ese bagaje: “Ya que el alumno viene con celular, hagamos que haga una película con ese celular”.

Cayetano Cruz [España], comenta que el profesor tiene que saber dónde está impartiendo una clase. No está mal que el docente se haya formado en otra disciplina, pero lo importante es que entienda qué y cómo debe enseñarle a un alumno específico de diseño.

Peter Hamers [Uruguay] se pregunta “¿Podemos hablar de docentes o somos guías? ¿Lo que tenemos nosotros es más conocimientos que los alumnos, o solo más experiencia?” Continúa diciendo que es importante equivocarse (como docentes) y a través de esto uno puede aprender. Con respecto a los estudiantes dice que es fundamental que entiendan que no son genios y que deben equivocarse, y así aprender.

Patricia Varela [Uruguay] resume sus ideas: “Se debe integrar, ordenar, dar metodología. Lo que hace el docente es darle una orientación al estudiante”

Jacobo Ángel [Colombia], cuenta que en Colombia la promoción es automática. Ese sistema de que se aprueba sí o sí en algún momento no ayuda. Cuando el alumno llega a la calle a buscar trabajo, este déficit de la universidad queda expuesto.

Para ir cerrando el encuentro Peter Hamers [Uruguay] hace una pequeña síntesis que resume así:

Las estrategias para el aprendizaje del diseño son despertar la sensibilidad del alumno, poner las manos en la masa (el hacer, practicar), la motivación a través de lo lúdico, y por último la exigencia.

A esto María Eugenia Vega [Costa Rica], agrega el reforzar la estrategia del juego para una mayor motivación como un aspecto fundamental de la enseñanza, y también siempre adaptar las técnicas de la enseñanza para cada estudiante: “Cada persona es particular. Hay que identificar las diferencias para poder adaptarse”

• Día 30 julio

El encuentro comienza con Peter Hamers [Uruguay] que vuelve a contar el resumen del día anterior, a esto Cayetano Cruz [España], agrega la importancia de construir pensamientos divergentes. Esto es lo que va a diferenciar a los distintos diseñadores, no es lo mismo un diseñador industrial que uno más integral.

Al referirse al trabajo en el aula Gustavo Carrier [Uruguay], dice que es importante definir una metodología por ejemplo el taller para diseño, pero lo que considera más importante y que está faltando, es definir un área específica del estudio del diseño. Tal vez, dice, esto tenga que ver con que nosotros venimos de distintas disciplinas. Es importante terminar de definir bien el área del

diseño, por lo menos esto es lo que vivimos en Uruguay. Reginaldo Schiavini [Brasil], le responde que en Brasil una coherencia entre todas las escuelas de diseño es posible. “Quizás en un país chico como Uruguay puede resultar, pero para nosotros eso es casi imposible”.

Cecilia Noriega [Argentina] cuenta que en Argentina la Universidad Nacional de Diseño salió de Arquitectura y esto en algún punto le determinó su futuro. En cambio en la Universidad de Palermo, el diseño se encuentra en relación directa con el área de Comunicación.

Cecilia Noriega [Argentina] retoma el tema de la motivación y dice que ésta es el punto de partida y punto de llegada dentro de un aula-taller. Reconoce que la motivación es difícil, al igual que su abordaje. Para esto propone que cada integrante cuente la experiencia de su motivación y enseñanza dentro de cada institución.

Comienza María Verónica Pérez Jiménez [Venezuela], que da clases en una escuela Tecnológica, con un área de diseño y publicidad. Cuenta que la escuela es pequeña y queda a cuatro horas de Caracas. Su experiencia en el aula es con veinte o treinta alumnos. Cuenta que el venezolano es exigente y la motivación debe ser muy alta. Se trabaja con muchos materiales, en grupo y con mucho diálogo. La docente brinda un tema disparador para producir objetos artísticos. Se habla sobre el tema entre todos y después se arma algo. “Los alumnos entran sin saber lo que es el diseño gráfico en sí, lo que quieren es transmitir lo que sienten. Uno los guía para llegar a alguna conclusión”. Por último agrega que los venezolanos son muy difíciles de conducir ya que se sienten frustrados si no les sale lo que quieren hacer.

Gustavo Carrier. [Uruguay] se presentó como Licenciado en Comunicación Visual, cuenta que su instituto hace siete años que está, pero que recién hace un año revisaron la currícula para armar y perfeccionar un plan más acorde con los alumnos. La carrera específica de comunicación visual recién arranca como tal el año que viene. Cuenta que en arquitectura se trabajan con distintos materiales que se usan para entender los espacios, teniendo en cuenta también otras variables tales como las socioeconómicas y otras. Estas experiencias las elaboran para futuras resoluciones. Vuelve a recalcar que todavía no está afinado todo el tema de la planificación para la nueva carrera de comunicación.

María Eugenia Vega A. [Costa Rica], cuenta que están experimentando un nuevo enfoque. Pasaron de ser una escuela de arte muy centrada en la parte técnica, a un planteo en donde todas las carreras pasan a transformarse en diseños.

Tienen dos años comunes en donde se fomenta la exploración de los materiales: sus utilidades y sus limitaciones. Son ocho talleres de distintos materiales, y cada estudiante toma todos los cursos en estos primeros dos años. Elaboran registros de la experimentación (que les servirá para cuando entren en la especialización) También en estos primeros años tienen una columna de diseño: en donde estudian lenguaje, metodología pro-

yectual, basado en el desarrollo de la historia del arte y teniendo en cuenta la metodología de un proyecto.

Otra columna básica es el dibujo. Tienen cuatro semestres de ocho horas semanales. El primer año es dibujo de objetos y paisaje (a mano alzada), y el segundo año es dibujo de figura humana y anatomía.

Por último fortalecen la teoría estudiando materias como historia del arte, semiología y antropología. Estas últimas materias son especialmente importantes para enfrentar las especialidades.

En estos años finales lo que se busca es que el alumno sea consciente del concepto que quiere expresar y tenga herramientas para concretarlo. Esta es la idea fundamental de esta etapa de la carrera

¿Dónde es más difícil de sostener la motivación? En dibujo, los alumnos se frustran mucho y quieren abandonar. La institución tiene un cupo de cien alumnos, y para el examen de ingreso se presentan 600. El problema también es que los que entran se creen maravillosos, y sutilmente hay que bajarlos a tierra.

Renato Bertão [Brasil], cuenta que dentro de la institución a la que pertenece hay dos programas de diseño: por un lado gráfico y otro de productos. La base para la motivación de los alumnos es el hecho de exponer sus trabajos para que otros lo vean. Se hacen muestras internas ya que consideran muy didáctico que otros alumnos evalúen sus trabajos. También hacen presentaciones verbales, que consisten en que cuando el alumno termina un trabajo lo cierra haciendo una presentación. Por otro lado fomentan las investigaciones que motivan a los alumnos. Los docentes plantean temas para que investiguen y los van guiando. Estas investigaciones están ligadas a concursos.

Otra actividad complementaria que les resulta son las ponencias cada dos meses, invitan a personas de distintas áreas de conocimiento para hablar de temas útiles que les abran la cabeza y las ideas a los alumnos.

Renato Bertão [Brasil], trabaja en el Instituto Tecnológico Federal de Paraná (Curitiba), cuenta que la espina dorsal de la carrera es el proyecto final. Van experimentando con productos, cinco o seis proyectos rápidos en la cursada conducen hacia el proyecto final, definido por un grupo de colaboradores.

¿Qué materiales escogen? Eso es distinto para cada docente.

Reginaldo Schiavini [Brasil], cuenta que se trata de dos carreras, por un lado diseño de producto y por otro lado diseño gráfico (este es más nuevo) Cuenta que ellos estimulan a participar en concursos y a exponer sus trabajos como principal motor de estimulación. Captan empresas e industrias y durante un semestre, los alumnos trabajan un proyecto para una empresa (dirigido por un docente).

Una cuestión novedosa y que les resulta muy útil es acercar al alumno al proceso del producto final en la imprenta. Cuenta que frente a muchas dificultades de los estudiantes en entender y manejar esta instancia, los docentes los están acercando para que entiendan este mecanismo. No es la idea que se especialicen como ope-

rarios de estas máquinas, pero sí que las entiendan para no tener conflictos en esta etapa.

Otra última cuestión es que publican sus trabajos en distintas publicaciones (internas o no).

Toma la palabra Peter Hamers [Uruguay], que cuenta como es el proceso de creación en el aula. Toma como ejemplo una colección de vestimenta, una tendencia nueva del mercado. El docente busca material y define el punto de partida. Se explica en pocas palabras los conceptos y se empieza a actuar. Primero se elige una ambientación para la modelo, buscando imágenes de revistas viejas. Preparan ese fondo y alguna foto de modelo que esté vestida muy neutra, y se arma un collage. En esta etapa no hay reglas, lo que se intenta es captar una esencia que nazca en el alumno. Tanto la elección de los materiales como el armado del collage lo que hacen es ir definiendo al estudiante hacia su producto. Se empieza con un material solo y con este se diseña. Aparecen muchas propuestas para después volver a interpretar. En una segunda instancia volvemos a pensar. No se define nada a priori, solo la atmósfera que ayudará a ir definiendo el camino hacia donde se dirige el diseño.

Una vez que se termina este proceso, se eligen los mejores trabajos y se arma una ficha técnica. En cuatro clases (aproximadamente diez horas) tiene que hacer una colección.

“A partir de la gestualidad innata de la persona se crea un diseño”.

“El factor casualidad es muy importante en el diseño”.

Peter Hamers [Uruguay], le presta mucha atención a la intuición, considera que no hay que perderla de vista ni un solo minuto en el proceso de creación. Considera que esta etapa del collage ayuda a aquellos alumnos que no tienen buena mano para el dibujo “Esto hace al diseño mucho más democrático. Hay alumnos con mucho gusto para el diseño pero que no saben dibujar” Peter, afirma que el diseño es para todos, y que la metodología del diseño es muy cambiante. “Hay que rescatar la calidad entre la máxima producción de los alumnos”. Algunos conceptos fundamentales que se repiten en su discurso son:

No incluir a priori el pensamiento.

Prestarle más atención a la intuición.

Recatar la frescura de la creatividad.

Cayetano Cruz [España], empieza contando que la institución a la que pertenece está ubicada en una región con muchas dificultades, bastante aislada de los centros más importantes de diseño españoles, y con una mirada muy conservadora y poco innovadora en cuanto a la currícula. La carrera de diseño nace dentro de una política en donde el arte no está bien valorado.

Desde un principio tres profesores (uno es él) actuaron como coordinadores de la carrera. Se propusieron hacer que otras instituciones los conozcan, conseguir financiaciones para colaborar a ampliar y darle un marco más general a la carrera. Otro ítem fundamental fue conseguir vincularse con empresas de la zona para lograr insertar laboralmente a los alumnos al terminar la carrera. Cuenta que desde el segundo año ya hay algunos alum-

nos que trabajan en empresas. Y esto es una principal motivación, incluso para los alumnos de primer año que ven como sus pares se insertan en el mundo real. También invitan a alumnos egresados de la universidad a dar charlas para contar dónde trabajan y de qué modos pudieron insertarse laboralmente.

Luis Espada Carranza [España], compañero de Cayetano, acota con respecto a la motivación, que también es importante que los estudiantes vean a los propios docentes creando ya que a través de ellos proyectan su propio futuro: “Es importante para la motivación que los alumnos vivan la elaboración de cualquier proyecto lúdico, junto a sus docentes, desde su comienzo hasta el final”.

Por último, al referirse a la motivación propia de la clase, Cayetano acota que lo fundamental es crear objetos y no copiar. “Es importante que sepan dibujar objetos, pero mi objetivo es que en la medida que puedan no copien sino que inventen; y así fomentar su creatividad”. “Nuestros alumnos tienen un 100% de integración laboral gracias a la universidad”.

Cecilia Noriega [Argentina], cuenta que la estrategia fundamental para la motivación del estudiante es cambiar de actividad cada treinta minutos, ya que sus alumnos son hipereléctricos. El docente intenta oscilar entre la teoría y la práctica, buscando la atención del estudiante. A nivel institucional se realizan muestras y foros de preexamen, como defensa de su producción. También se realizan festivales, por ejemplo el de moda, en donde todas las cátedras hacen su muestra al final del cuatrimestre, y esto resulta una motivación máxima para el estudiante.

Por otro lado también existe en la UP un programa de capacitación al profesor, y una constante incorporación de docentes nuevos.

Con respecto a la evaluación al docente Jacobo Ángel [Colombia], cuenta que para ellos esto es un problema, ya que si el docente es muy exigente los alumnos lo califican como malo.

Cecilia cuenta que la política de la universidad frente a la evaluación docente es a través de la observación de la producción de los alumnos, que fueron guiados por el docente. Cuenta que para ellos es muy importante dejar que el docente experimente y vaya consolidando su rol frente al aula. Los profesores que tienen metodologías muy rígidas son los cuestionados por la institución. Otro tema es la incorporación de docentes de distintas disciplinas, ya que esto da riqueza y provee a los alumnos de múltiples puntos de vista.

Frente al inminente cierre del encuentro Jacobo vuelve a retomar el tema de la motivación en el estudiante y expone su método cercano al concepto de las siete inteligencias. Considera que cada alumno debe darse cuenta de sus propias posibilidades. “Lo importante es desestructurarlos mentalmente. Abrirles la mente, despertar esa parte del cerebro dormido. Lo mejor es llevar al estudiante por un camino más lúdico”.

Julio César Cuervo [Colombia], termina hablando de la metodología del aula, en su experiencia en diseño de modas. Se refiere a que lo primero es que exploren, poner al alumno a pensar, a desarrollar ideas “es fundamental que trabajen con materiales para explorar”.

En el segundo semestre empiezan con el proceso de la marca, empiezan a manejar una prenda desde un universo. Por último, en el cuarto semestre se relacionan con la industria, para llegar en el quinto semestre a su propia colección. “Se les enseña más desde el hacer”.

Subcomisión: Evaluación y Metacognición

● Día 29 julio

Inicia el abordaje del tema, José Lourenço Degani [Brasil], ¿Cómo pasar al alumno?, él hizo un Postgrado en pedagogía. Su método es como en la vida, ¿esto es efectivo?, como aprendió él en la vida es su método de enseñanza. La vida práctica de su experiencia como diseñador, es lo correcto para él. Esto genera un debate con otros profesores.

Cecilia Noriega [Argentina], ¿hay un proceso de todos los docentes por analizar cómo aprendieron y cómo dan clase - objetivarse?

Egda García [Colombia], es importante que el maestro entienda su metacognición, pero hay que entender que ese no es el modelo ideal. “No es mi modelo”, debe haber un modelo claro.

Lourdes Montaña [Ecuador], ¿Cómo está estructurado el plan de estudio?, esto debe cambiar y ser flexible. La persona tiene gustos, subjetividades; si hay 3 talleres, debe haber resultados distintos.

Aporta al tema [Uruguay], ayuda la práctica; ser artista y profesional también aporta. ¿Qué pasa con el cliente? Hay que tratar al cliente.

Cecilia Noriega [Argentina], ¿Resultados buenos implica que los alumnos aprendieron?

Se debe tener en cuenta: Evaluación de proceso; y Evaluación de producto.

La zona pantanosa en los procesos del aula sólo se ven cuando la escuela se mete en el aula, sin solo se ve al producto lineal.

Enrique Goldes [Argentina], para que el alumno ajuste su método, necesitan un proceso.

Sergio Ricupero [Argentina], tiene que ver el proceso, la nota y la acreditación.

Alejandro Grasso [Argentina], el alumno se ve como el futuro docente o profesional. “El docente que hizo pensar” nunca se olvida. Hay que jerarquizar el crecimiento del alumno más que el producto. Sería bueno coordinar una especie de laboratorio. Se pregunta. ¿Para que sirve la evaluación?

Si sirve para premiar, alimentar, incentivar; si cumple su objetivo. "Que el alumno piense".

Cecilia Noriega [Argentina], pensar en el aula como laboratorio.

Dos puntos interesantes, para dejarlos en la mesa, son: la evaluación y la acreditación.

¿Cómo lo manejan sus instituciones?

Mariana Taverna [Argentina], el eje son las disciplinas proyectuales; esto implica un proceso. Varias evaluaciones, trabajamos con el alumno. Se adquieren contenidos a medida que se realiza el proceso. La evaluación está en el proceso, en cada momento de la clase.

Cecilia Noriega [Argentina], la estrategia clara de aula-taller; los docentes deben aprenderlo, ésta es una tendencia del mundo. La evaluación dentro del aula-taller todos los días de clase.

Elena Gnecco [Argentina], se debe dar correcciones grupales como individuales. Un asistente impuso, muy bien, distribuir los trabajos en las paredes del aula.

"Hay que enseñar a pensar". Hay que optar, hay que elegir. Cuando se llega a la nota final, ya se sabe la nota de cada chico. Trabajamos con grupos chicos, esto facilita el aprendizaje, se conoce al alumno; si son muchos los alumnos, las matrices son más complejas. Cuando uno no ve el proceso es más difícil.

Egda García [Colombia], la evaluación tiene que ser una estrategia de aprendizaje. La investigación-creación en el aula de clase. La negociación del alumno de esos procesos. Plantear un método que le permita al alumno ver ese proceso y la evaluación.

Rolando Guzmán [Bolivia], profesores de Bolivia que estudiaron en Argentina, en los años 50 y que repiten lo que aprendieron.

Algunos profesores trabajan con la música, nuevas formas de aprendizaje en el aula, la poesía *The Wall*. Los profesores antiguos no los ven bien. Es interesante, es un sistema de taller, hay procesos y etapas.

Carmen Aguilar [Costa Rica], con los nuevos programas unimos. El diseño surgió de las artes plásticas. Se necesita 2 años para diseño y plásticas que son comunes; hay una reevaluación.

Existen dos lineamientos esenciales:

- Individualidad del estudiante
- Ubicación del profesor

Aquí es fundamental la metacognición. Darle una capacitación a los docentes es fundamental.

Arturo Tejada [Colombia], las soluciones en diseño son: la creatividad como algo individual, el profesor debe estar abierto. Cada institución tiene una orientación, pero deben ser abiertos.

Las universidades e instituciones deben abrirse; debe haber un plan modelo. La construcción de la flexibilidad es una tendencia mundial. Trabajamos en la institu-

ción sobre proyectos, relación estrecha del alumno con el problema, trabajo en equipo. Varios enfoques financieros, tecnológicos y comunicación.

Hay que proyectarlo a la organización, los alumnos ya tienen su propio emprendimiento.

Dentro de la evaluación, un diseñador debe trabajar con varias personas que tienen distintas disciplinas.

El enfoque meta cognitivo, es relativo, pero enriquecedor, debe trabajarse en equipo.

Lourdes Montaña [Ecuador], el problema debe resolverse desde el diseño, con las disciplinas que interactúan. Que el alumno pueda resolver problemas sociales, pero todo depende del enfoque de la universidad.

Víctor Guijosa Fragoso [México], en el diseño la evaluación es muy polémica por el componente artístico y creativo. La evaluación depende de los objetivos de la institución, por ejemplo en México es diferente la evaluación en la Universidad Anáhuac y la UNAM. En las acreditaciones en México, hay un organismo que acredita programas de diseño, enfocándose más a lo literal.

La evaluación del docente, es subjetivo; los instrumentos de evaluación son subjetivos. El enfoque trabaja para la evaluación y estratégicamente no es bueno. ¿Cómo se evalúa la Creatividad? ¿La disposición del alumno?

Las exposiciones de trabajos finales, son Instrumentos de evaluación.

Alejandro Grasso [Argentina], ser creativo a veces es una mochila de plomo para el alumno. Hay una hipocresía del sistema educativo en algunas instituciones.

Dentro del tema evaluaciones a los docentes, ¿Cómo hacer creativos a los alumnos? Es interesante el ejemplo del foco... es el mismo, pero mostrarlo de forma distinta.

Lourdes Montaña [Ecuador], ¿Qué es creación? Responde a un proceso como maestros y que el alumno pueda visualizar. Es un proceso que responde a unos parámetros.

Arturo Tejada [Colombia], la creación es un proceso. ¿Cómo valorar la creación? El profesor interviene con argumentos subjetivos.

Cecilia Noriega [Argentina], las instituciones tienen que ser flexibles, los programas tienen que ser aprobados. Una Institución tiene que tener definidos estos temas. Puede haber una marca de referencia.

Arturo Tejada [Colombia], es problema de filosofía de la Institución. ¿Cómo evalúan la creación? Se debe fijar criterios de evaluación dentro de la institución. El resultado final es un proyecto en concertado entre profesor y alumno.

Rolando Guzmán [Bolivia], no está de acuerdo con el concepto de Alejandro Grasso [Argentina] sobre la creatividad. Habría que plantear otro nuevo concepto de silla 'la No-silla'.

Enrique Goldes [Argentina], La creatividad es la capacidad de crear relaciones. Hay alumnos brillantes que no se meten el proceso y viceversa. Hay que fijar parámetros. Existen dos etapas: lo conceptual y luego bajar lo conceptual; debe haber coherencia entre las dos etapas. Ese sería un instrumento de evaluación. En Córdoba [Argentina] hay comisiones numerosas de 50 alumnos por profesor.

Egda García [Colombia], ¿Cómo llegar a esos procesos creativos? Esto sería lo fundamental, no la pregunta que es la creación. Los procesos deben ser compartidos. La instancia administrativa tiene que involucrarse, el problema además del docente es de la Institución.

Acota un representante de [Costa Rica], la estructura es perfecta, el problema es el enfoque, y el cambio en la actualidad.

Cecilia Noriega [Argentina], los cambios se disponen de arriba, pero las bases (los profesores) son los que responden a esos cambios. Esto es metacognición.

Silvina Italiano [Junín], Para lograr soluciones creativas, se debe lograr el pensamiento inteligente. Encontrar hipótesis y soluciones nuevas a partir de la exploración e investigación.

Arturo Tejada [Colombia], Hipótesis, experiencia y prueba, son etapas, y cada etapa de evalúa. La evaluación es necesaria en estas etapas.

José Lourenço Degani [Brasil], no confundir la creatividad con la evaluación artística. Algo creativo puede ser algo que funcione.

Fernando Camelo Pérez [Colombia], ¿Qué estudiante es más creativo?, él de la universidad pública o privada. ¿La creatividad es hacer relaciones? ¿Tienen tiempo los estudiantes?

Cecilia Noriega [Argentina], se puede hacer un intercambio de experiencias de instituciones y personales, que toquen los temas abarcativos.

Es necesario sacar las experiencias tanto en evaluación como en metacognición.

Egda García [Colombia], es necesario que se digan experiencias precisas, una metodología de evaluación.

• Día 30 julio

Metacognición

José Lourenço Degani. [Brasil], en el enfoque de metodología. No todos son artistas plásticos. No es el objetivo, hay que desarrollar formas de dibujar. Es importante el diseño personal. Hay cursos paralelos de diseño, hay diseño privado y público.

La evaluación es con números. Dos alumnos con A pueden tener dibujos totalmente diferentes; hay que evaluar el proceso.

Mariana Taverna [Argentina], en la materia de diseño, se hace énfasis en la corrección grupal, sirve mucho; también hay individuales. Hay veces en que aparece un gran trabajo y durante el proceso no se vio. Se guardan en un sobre las correcciones para ver el proceso de diseño.

Sergio Ricupero [Argentina], A veces influyen los recursos materiales.

Elena Gnecco [Argentina], Hay estudios que hacen entregas de alumnos y lucran con esto.

Enrique Goldes [Argentina], si no estás el proceso, a veces no hay elementos para evaluar.

Lourdes Montaña [Ecuador], para evaluar el proceso, se exige una bitácora diaria y no usar computadora en los primeros semestres. A los alumnos nos les gusta. La nota final es 20 %. El proceso lo demás.

Víctor Guijosa Fragoso [México], Universidad Anáhuac es Privada, tiene aproximadamente 400 alumnos de Diseño Grafico y Diseño Industrial. Son grupos de 25 con dos docentes. Se evalúa el proceso y el trabajo final. Se evalúa el trabajo diario. Se conforma una bitácora. Cada sesión hay una entrega. El proceso es un 60%. El trabajo final es la bitácora y un proyecto final que integra los contenidos del curso. Hay un coordinador académico y uno de área que retroalimenta al docente. Hay un perfil socioeconómico alto, el 70 % son mujeres.

Las materias teóricas se buscan en la normatividad de la institución. Cada fin de semestre hay una exposición de trabajos finales. La evaluación es subjetiva porque los parámetros son subjetivos, aunque el coordinador trate que haya criterios.

Arturo Tejada [Colombia], La Escuela Arturo Tejada Cano es una institución especializada en diseño de moda, fue fundada por su padre, él la preside. Hay 1500 a 1600 estudiantes. 2 programas: Formación básica y avanzada. Se trabaja por módulos con proyectos anuales. Se brindan 6500 prototipos por temporada. Se evalúan memorias descriptivas (portafolio), trabajan de 3 a 4 prototipos por semestre cada estudiante. Se evalúa el 40% el proceso, el 40% la colección final y 20% para el examen de conocimiento general.

Fernando Camelo Pérez [Colombia], La Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia tiene el Área Diseño Industrial, que son 5 años por semestre. La evaluación es 50% y 50%; calificación tiene un rango de 0 a 5. Calificación es subjetiva. Hay una segunda fase de preentrega y luego la entrega final. Se maneja la bitácora. En el proyecto de grado, hay un docente lector. La evaluación final la tiene el empresario. Impacto laboral. El enfoque es empresarial. Los primeros 4 semestres son básicos.

Carmen Aguilar [Costa Rica], Universidad de Costa Rica es la Universidad más grande de Costa Rica, tiene 60000 estudiantes, adentro está la Escuela de Artes Visuales, los alumnos tienen los dos primeros años de plástica y gráfica. En los talleres hay una parte lúdica. En el diseño y dibujo están trabajando de manera colegiada. Se utili-

za el sistema de bitácora para evaluar; hay calificaciones y observaciones grupales.

Después de 2 años se dividen en plásticas y gráfica. Los talleres avalúan de forma distinta. Se trabaja en proyectos grupales.

Los alumnos llevan la batuta, inclusive alguno de ellos formaron una nueva universidad. Es una carrera muy cara.

La coordinación se divide en dos docentes; en diseño uno trabaja lo tridimensional, el otro lo bidimensional. En arcillas (materiales) hicieron un video clip, tuvieron la oportunidad de trabajar con montajes y videos. Se tienen que coordinar bastante.

Egda García Valencia [Colombia], es importante que el estudiante conozca las técnicas tradicionales. Los profesores ya están especializados.

El maestro no deja solo al alumno frente al proceso, hasta que el alumno haya madurado.

Rolando Guzmán Porres [Bolivia], la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno tiene 4 carreras, se comenzaba con el ciclo común de 2 años, ahora se modificó y es de 1 año. Una de las materias es composición y plástica (dictada por Rolando). Las materias son anuales. Está el debate si deben ser anuales o semestrales. Se intenta que hasta el cuarto año que no ocupen la computadora. Después del año común se van a hacer las carreras respectivas.

Existen 3 evaluaciones en todo el año. Se evalúa el proceso, la bitácora y la presentación de proyecto; se hacen muchas maquetas. Se hacen exposiciones anuales.

Elena Gnecco [Argentina], en el Instituto Superior de Ciencias, en la carrera de Diseño de Interiores, la evaluación es un proceso continuo. Se evalúa a los profesores. Hay fichas de autoevaluación y encuestas a los alumnos. El docente permanentemente se está evaluando. Se evalúa con la entrega de trabajos prácticos. Se intenta que el alumno trabaje en clase. Trabajo práctico en clase. A veces se les lleva música para incentivarlos. En las evaluaciones tienen matrices, hay varios ejes. La teoría se da a través de las correcciones.

Se impulsa la creatividad (es un eje para evaluar).

Hay preentrega y entrega final. Hay 2 docentes en la cátedra. La evaluación está enfocada al proceso. Son carreras de 3 años. Se trata de conocer a los alumnos.

Cecilia Noriega [Argentina], la evaluación al docente, es conflictiva. La evaluación tenía muchos factores; si llegan temprano a clase, clases motivantes, cuestiones metodológicas. La tabla de evaluación tenía 120 puntos. Todo esto cambió.

La Universidad está concentrada en los procesos de aprendizaje. La universidad es particular y no hay examen para entrar. Se han rescatado los estilos de aprendizaje de los alumnos. Ahora la evaluación es una herramienta para mejorar la clase.

La evaluación se aplica a la mitad y al final son dimensiones. Enseñanza para el aprendizaje; el ambiente que genera el profesor es el compromiso con la asignatura y responsabilidad.

Con relación a la evaluación al profesor por parte del alumno, desde planificación docente, es una responsabilidad formal, la evaluación es cuantitativa del 1 a 6; es anónima.

Marina González Carrera [Argentina], en Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas, hay un título de 3 años. Se tienen proyectos integradores, existe la carrera de diseño gráfico. El perfil es que tengan habilidades creativas y digitales. Proyectos integradores. Por ejemplo, se acercan ONG's y se aborda el proyecto desde distintas asignaturas (temas sociales).

Todos abonan el proyecto, hay un espacio para el análisis de estos proyectos.

También hay un área de práctica profesional. Los alumnos van a talleres gráficos, tienen que hacer 120 horas reloj. Hay un tutor en la empresa. Es como una pasantía.

La evaluación es por mesa de examen desde: a) Tutor; b) propio alumno; y c) Portfolio de trabajo.

Hay un proyecto final integrador. Desde hace 3 años se implementó un anuario de trabajos.

Arturo Tejada [Colombia]: En Colombia las pasantías no resultan porque el 84 % de la cadena confección-textil son microempresas y los procesos no son óptimos.

Marina González Carrera [Argentina], la experiencia de las pasantías hace crecer mucho, es muy gratificante. En la empresa hay un tutor.

Enrique Goldes [Argentina], el alumno negocia la nota. Se evalúan los procesos.

Existe una evaluación por criterios.

Tema la Metacognición de los alumnos.

Víctor Guijosa Frago [México], la metacognición se da por la exposición de los trabajos. Al principio se elegían a los mejores trabajos. El cuestionamiento era que había una preselección y no era representativa. Ahora se le deja al alumno que haga la exposición; el alumno hace la selección de trabajos y esto tiene buenos resultados.

Lourdes Montaña [Ecuador], existe un Salón de Diseño; los alumnos eligen los trabajos, pero de otros niveles y el porqué escogieron esos trabajos; esto genera objetividad.

Arturo Tejada [Colombia]: Hay calificación cualitativa. En el "Círculo de la Moda" en Bogotá, se seleccionan los mejores trabajos y la escuela hace este evento para promover al alumno, el evento dura 3 días y asisten aproximadamente 35.800 personas; van los medios.

José Lourenço Degani [Brasil]. En el Uniritter Centro Universitario Ritter Dos Reis, compartimos la clase con otra persona, hacemos una selección de los mejores. Se digitaliza los mejores trabajos y se suben al sistema de la Universidad. Se hace una exposición de todos los trabajos (universidad) y también se hace en un shopping.

Carmen Aguilar A. [Costa Rica], cada alumno lleva el que considera su mejor trabajo.

Egda García Valencia [Colombia], no es fácil la metacognición. Generalmente hacemos un ejercicio: No solo se evalúa el trabajo final (proceso de diseño), sino lenguaje, relación interpersonal y trabajo grupal.

Hay una bitácora. El estudiante se va categorizando él mismo; existe un seguimiento del estudiante y de su trabajo. Es muy importante el desarrollo personal del estudiante.

En el Modelo pedagógico, los docentes están interrelacionados. Hay una metacognición de los alumnos y docentes.

Rolando Guzmán Porres [Bolivia]: La Metacognición se da a través de los ayudantes. Hay 6 o 7 plazas, principalmente para los talleres.

Hay una exposición anual. Hay una tienda que se llama "Lo esencial", se exponen los mejores trabajos.

Fernando Camelo Pérez [Colombia], el objetivo es emprendimientos con los empresarios.

Lourdes Montaña [Ecuador]: Existe la autoevaluación; es una directriz que trajeron de Cuba.

Elena Gnecco [Argentina], hicimos que los alumnos escribieran sobre sus fortalezas y debilidades, fue una buena experiencia: 3 jornadas de trabajo intelectual y manual; consiguieron *sponsors*; en un comedor, se hizo una propuesta de color.

Enrique Goldes [Argentina], se puede usar la evaluación como una especie de metacognición.

Involucrar a los alumnos, que entiendan que es parte del proceso de aprendizaje (la evaluación).

Egda García Valencia [Colombia], la autoevaluación es fundamental.

Enrique Goldes, los mejores alumnos se ponen notas mas abajo.

Elena Gnecco, la evaluación tiene que ser planificada.

Carmen Aguilar A. [Costa Rica], deben ser muy claros los parámetros de evaluación y el porque de esos parámetros.

Listado asistentes a la Comisión de Trabajo Didáctica del Diseño [Profesores de Diseño]:

- Carmen Aguilar A. Universidad de Costa Rica. Costa Rica
- Re-nato Antonio Bertão. Universidade Positivo. Brasil
- Eliane Betazzi Bizerril Seleme. Universidade Tecnológica Federal Do Paraná UTFPR. Brasil
- Fernando Camelo Pérez. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Colombia
- Gustavo Carrier. Universidad de la República. Uruguay
- Cayetano Cruz. Centro Universitario de Mérida. España
- Julio Cuervo. CESDE Formación Técnica. Colombia
- Jose Lena De Almeida Teixeira. Universidade Tecnológica Federal Do

- Paraná UTFPR. Brasil
- José Lourenço Degani. Uniritter Centro Universitario Ritter Dos Reis. Brasil
- Cecilia Durán Egle. Universidad del Pacifico. Chile
- Luís Espada Carranza. Centro Universitario de Mérida. España
- Egda Ruby García Valencia. Fundación Universitaria Bellas Artes. Colombia
- Elena Gnecco. Instituto Superior de Ciencias. Argentina
- Enrique Alejandro Goldes. Universidad Nacional de Córdoba - FAUD. Argentina
- Marina González Carrera. Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas. Argentina
- Alejandro Grasso. Escuela de Arte Xul Solar. Argentina
- German Jacobo Ángel Guerrero. Academia Superior de Artes. Colombia
- Víctor Guijosa Frago. Universidad Anáhuac - México Norte. México
- Rolando Paúl Guzmán Porres. Universidad Autónoma Gabriel René Moreno. Bolivia
- Peter Hamers. Peter Hamers Design School. Uruguay
- Silvina Italiano. Escuela de Arte Xul Solar. Argentina
- Liliiana del Carmen Lescano. Escuela Provincial de Educación Técnica No. 2 EPET. Argentina
- Genoveva Malcuori. Universidad Católica del Uruguay. Uruguay
- Juan Molina Del Valle. Arturo Tejada Cano - Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda. Colombia
- Lourdes Montaña. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador
- María Verónica Pérez Jiménez. Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre IUTAJ. Venezuela
- Sergio Andrés Ricupero. Instituto del Profesorado de Arte Nº4 de Tandil. Argentina
- Reginaldo Schiavini. UCS Universidade de Caxias do Sul. Brasil
- Maria Lucia Siebenrok. Universidade Tecnológica Federal Do Paraná UTFPR. Brasil
- Mariana Lia Taverna. Integral Taller de Arquitectura. Argentina
- Luís Arturo Tejada Tejada. Arturo Tejada Cano - Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda. Colombia
- Patricia Varela. Universidad Católica del Uruguay. Uruguay
- Eugenia Vega A. Universidad de Costa Rica. Costa Rica

Comisión de Trabajo: Investigación y Teoría del Diseño

Equipo Coordinador:

Responsable: Gustavo Valdés

María Magalí Turkenich y Alejandra Niedermaier

Aclaración: Este texto no pretende ser dicho textual sino acercar a los lectores una visión general de lo trabajado en la comisión durante los días en los que sesionó. Está elaborado con los apuntes tomados por los coordinadores y aportes de los asistentes.

La comisión sesionó en el Tercer Plenario, basándose en el documento 'Documento Voces y acciones del diseño latinoamericano', partieron desde premisas en común.

• Día 29 julio

Premisa: El Diseño como praxis, unión de lo teórico con lo práctico

La comisión se planteó las siguientes preguntas: