

Abstract: The writing proposes a possible development of the course through different forms of evaluation and how these activities help to reinforce in the student the approach to the content of the subject and collaborate with the expansion and reinforcement of the tools that the teacher has at his disposal to guide you.

Keywords: Scaffolding - zone of proximal development - group work - evaluation - feedback - design - class - education

Resumo: A escrita propõe um possível desenvolvimento do curso através de diferentes formas de avaliação e como essas

atividades ajudam a reforçar no aluno a abordagem ao conteúdo da disciplina e colaboram com a expansão e reforço das ferramentas de que dispõe o professor para guiá-lo.

Palavras-chave: Andaime - zona de desenvolvimento proximal - trabalho em grupo - avaliação - feedback - projeto - aula - educação

(*) **María Belén Tassino:** Infógrafa. Diseñadora Gráfica (UP, 2016). Licenciatura de Diseño (Universidad de Palermo). Diseñadora Industrial y Multimedia.

¿Se evalúa por competencias Teórico-prácticas?

Fecha de recepción: agosto 2021
Fecha de aceptación: octubre 2021
Versión final: diciembre 2021

Lucía Rosario Toderi (*)

Resumen: Reflexionar sobre la evaluación por competencias en la carrera de diseño industrial, desde el punto de partida de las materias teórico-prácticas, tomando el caso de Materiales y procesos III, en carreras donde el contenido teorizado es menor, y donde la subjetividad junto con los trabajos realizados, son ejes fundamentales.

Palabras clave: Evolución - competencia - diseño - teoría - práctica - estudiantes - docentes

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 80]

Desarrollo - Evaluar en Materiales y Procesos III

En el siguiente ensayo se reflexiona sobre la evaluación por competencia en las materias teórico-prácticas, determinándolo como el tema. El enfoque es la materia de Materiales y procesos III, perteneciente a la carrera de Diseño Industrial. Siendo la pregunta problema ¿se puede evaluar por competencias en las materias donde se trabaja con teoría con el desarrollo de ejercitaciones? Para resolver este interrogante se consultaron a los docentes y educadores como Graciela Cappelletti (2010), Alicia Camillioni (1998) y Philippe Perrenoud (2008).

Los planes de estudios de las carreras se desarrollan mediante las competencias, enfocando siempre un perfil de graduado universitario determinado, con ciertos intereses, necesidades, pensamientos y creencias.

La carrera de Diseño Industrial, es una disciplina de carácter proyectual, donde predomina la labor del aula taller. Pero una minoría de la misma tiene contenidos teóricos muy fuertes que son fundamentales para la formación de los estudiantes y de las asignaturas. Como es el caso de Materiales y Procesos III, materia de carácter teórico-práctico, donde predomina la teoría y los usos de los polímeros, que se deben aplicar en el resto de los trabajos prácticos para corroborar que se aprendieron y corroboraron los contenidos.

La misma está compuesta por cuatro ejercitaciones proyectuales donde deben desarrollar el informe de un producto determinado, que seleccionan los alumnos y luego realizan los planos técnicos para la ejecución

del mismo. Cabe aclarar que en esta materia se estudian los polímeros, desde sus variantes, hasta sus diferentes procesos de fabricación a la hora de realizar diversos productos.

Se llama competencias, a la capacidad de hacer algo bajo una ley o norma de regulación, hoy en día se los enfoca más en los conocimientos, las habilidades y/o desempeños y las actitudes de los estudiantes (Cappelletti, 2010).

Pero se debe comprender que el trabajo de enseñar por competencias no es más que una reflexión acción. "Uno de los desafíos es, entonces, diseñar propuestas de enseñanza que brinden la posibilidad de potenciar la capacidad de los estudiantes para la reflexión en la acción" (Cappelletti, 2010, p. 177). Esto se desarrolla a la hora de organizar un plan de estudios, para determinar un perfil de estudiante, y para luego ejecutar las asignaturas y contenidos que continúan con esta misma línea.

Prosiguiendo con Cappelletti (2010), explicita que es un desafío y una preocupación realizar propuestas que equilibren la relación entre la teoría y la práctica, pero que se pueda formar y evaluar por competencias se vuelve una forma muy atractiva.

Planteando la necesidad de evaluar por competencias donde el docente pueda verificar y aplicar cada contenido de los trabajos prácticos de los alumnos adaptando a los saberes de cada uno, como en el caso de Materiales y Procesos III, donde las capacidades teóricas se evalúan mediante la práctica, gracias a los trabajos proyectuales

que se ejecutan en la cursada. Perrenoud (2008) explica que evaluar es enseñar y enmarcar diferentes jerarquías, que ninguna es definitiva, pero ellas en conjunto forman una jerarquía final. Se lo asocia con el trabajo práctico final, que en la asignatura en cuestión que se desarrolla mediante la modalidad de aula taller, se debe realizar una matriz de inyección de plástico. Para poder ejecutarla se recomienda aplicar el contenido teórico que se fue dictando en la asignatura. Al ser trabajado en clase, y con el intercambio constante que se presenta en la materia, la evaluación pasa a tener un peso menor, siendo una presentación de formalidad, pero no decisiva, porque la labor proyectual que se realizó contantemente en la clase, demuestra las competencias y habilidades que obtuvieron y desarrollaron los alumnos. Ya que en el aula taller se evalúa en todas las clases.

Perrenoud (2008) denomina que un alumno sabe el contenido determinando de una forma global, para poder pasar a los siguientes temas. Los docentes acompañan en este proceso de la recepción de los nuevos saberes, mediante la labor del aula taller y de los trabajos prácticos. El educador, que a su vez es diseñador industrial, que se desempeña en esa área en particular, vinculado estrechamente con la materia. Tiene el poder de evaluar y transmitir una cierta confianza porque tiene un respaldo de los contenidos ya experimentados y transitados.

De asignatura a asignatura siempre se tienen temas y logros mínimos para continuar a la siguiente. Si no se aprobaron los niveles I y II, es muy probable que cursar Materiales y Procesos III sea todo un desafío, que por más que las correlativas lo permitan, haga que lo baches que le genere al alumno le sean imposibles de seguir. Acá también es donde se miden las competencias en el desarrollo de la materia, teniéndolas en cuenta para llegar a Materiales y Procesos III, siendo la principal, el desarrollo y ejecución del trabajo proyectual. Comenzando la tercera asignatura, la competencia fundamental sigue siendo igual enfocada al tema en cuestión que son los polímeros, lo que se va a aprender en la cursada. Luego otra es la toma de decisiones y autonomía, con los trabajos y con la cursada. Estas competencias son los ejes fundamentales a lo largo de las clases y para el final, donde se espera que los alumnos puedan aplicarlas de la mejor forma, ya que es la única materia de polímeros que se dicta en la carrera.

Las competencias nombradas anteriormente, se deben poner en juego para poder evaluarlas, esto va a ser gracias a las ejercitaciones proyectuales enfocados en el trabajo práctico final, donde los alumnos tienen que desarrollar una matriz de inyección de un producto de plástico. Con la ejecución de este proyecto ellos ponen en uso a las competencias, siendo primero el desarrollo y ejecución del trabajo proyectual como es el caso de la matriz de plástico. Mientras que la toma de decisiones y autonomía se presenta a la hora de seleccionar los productos para hacer la matriz, siempre demostrando un pensamiento crítico con respecto a los contenidos teóricos que se dictaron. Si los alumnos no saben diferenciar los tipos de procesos por los que se hacen los productos plásticos, no van a poder seleccionarlo, ni tampoco van a realizar la tarea práctica.

Como se sabe hay distintos niveles de competencias que va a variar en la elección del producto a la hora de reali-

zar la matriz, no es lo mismo hacer cinco matrices de inyección diferentes, que una sola. En definitiva son similares, porque son matrices simples o complejas, pero son iguales. En ambos casos se evaluaría de forma correcta al estudiante, donde se miden sus diferentes competencias y habilidades sin dejar de lado las competencias del currículum universitario. “Una primera aproximación es entender la competencia como lista de tareas” (Capelletti, 2010, p. 180). Determinando que se presenta una relación entre las actividades, que son los contenidos de las materias y las funciones, que desempeñan los alumnos con sus trabajos que están dispuestos a realizar, como el caso de las habilidades, valores, actitudes y conocimientos que complementan al desempeño de cada competencia.

Complementariamente, Camilloni (1998) especifica que la evaluación sirve no solo para los docentes, sino también para los alumnos siendo una herramienta de conocimiento, en donde se toman algunas consideraciones y se preservan y donde se desarrollan otras. Se lo puede asociar a lo que determina la lista de tareas Cappelletti, esos contenidos que se deben saber que son las competencias nombradas anteriormente las fundamentales para aprobar la cursada de Materiales y Procesos III, donde deben diferenciar los polímeros y sus procesos productivos.

El evaluar por competencias posibilita que los docentes se apropien de la materia y de los contenidos, que le den su toque personal, darles su identidad, sin perder el eje de los mismos, y siempre aportando sus propias competencias personales.

También que las formas de trabajar los contenidos sean por proyectos, en este caso se realiza en las ejercitaciones por tema, donde surge y se pone en discusión la resolución del problema. En la materia el trabajo práctico final es la matriz de inyección, desarrollando los contenidos de la cursada donde los alumnos deben seleccionar un producto de plástico para hacer la matriz, primero debe ser conversado con el docente que considerara si es adecuado para realizar, por su complejidad, tiempo y evolución del alumno a lo largo de la cursada. En este momento es donde surge la creatividad, con la posibilidad de ampliar recursos para enriquecer el aprendizaje y demostrar el trabajo por competencias de los alumnos. Como conclusión el seleccionar los productos para ejecutar la matriz de inyección hecha de manera conjunta entre alumno y docente, ayuda y fomenta a verificar las competencias que se plantean en la asignatura. Siempre enfocado a sus intereses, pudiendo elegir si quieren trabajar con botellas de plástico o con juguetes, todo es posible. Así todos cumplen con el objetivo del trabajo práctico final sin llegar a desarrollar un proyecto imposible para el momento y la situación.

El docente también tendrá la posibilidad de poder verificar si el alumno comprendió y puso en uso los saberes prácticos, mediante el desarrollo del trabajo proyectual apropiado a las necesidades de cada alumno. Esto no significa que sea más labor para un estudiante que otro, sino que es el mismo trabajo adecuado a las competencias, necesidades y hasta intereses que sobresalen en los alumnos. Porque todos van a ser diseñadores industriales, pero no van a ser todos iguales, cada uno formará sus propias competencias, ideales y necesidades que tenga en la vida.

Referencias Bibliográficas

- Camillioni, A., Celman, S., Litwin, E. y Palou de Maté, M. (1998) La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Buenos Aires: Paidós.
- Cappelletti, R. (2010). La evaluación por competencias. En R. Anijovich (comp.). *La evaluación significativa*. (pp. 177 – 203). Buenos aires: Paidós.
- Perrenoud, P. (2008) La evaluación de los alumnos: De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes entre dos lógicas. Buenos aires: Colihué.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Reflect on the evaluation by competences in the career of industrial design, from the starting point of the theoretical-practical subjects, taking the case of Materials and processes III,

in races where the theorized content is less, and where subjectivity together with the works carried out are fundamental axes.

Keywords: Evolution - competence - design - theory - practice - students - teachers

Resumo: Refletir sobre a avaliação por competências na carreira de desenho industrial, a partir das disciplinas teórico-práticas, tomando o caso de Materiais e processos III, em corridas onde o conteúdo teorizado é menor, e onde a subjetividade junto com o trabalho realizados, são eixos fundamentais.

Palavras-chave: Evolução - competência - design - teoria - prática - alunos - professores

(*) **Lucía Rosario Toderi:** Diseñadora Industrial (Universidad de Palermo)

¿Qué significa evaluación formativa en Publicidad 1?

Fecha de recepción: agosto 2021
Fecha de aceptación: octubre 2021
Versión final: diciembre 2021

Carolina Vélez Rodríguez (*)

Resumen: El presente ensayo aborda el tema de la evaluación formativa en la materia Publicidad 1, sobre todo con alumnos ingresantes. Explica cuáles son los temas que abordan la materia, cómo se trabaja, en qué consiste el proyecto integrador, para luego explicar cómo se lleva a cabo la evaluación formativa y qué herramientas se utilizan.

Palabras clave: Conciencia metacognitiva - retroalimentación – metodología de enseñanza

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 82]

La asignatura Publicidad I tiene como objetivos principales indagar sobre la actividad publicitaria, comprendiendo las características del negocio, la relación con los anunciantes y los medios; comprender la forma en que se trabaja dentro de una agencia de publicidad, el funcionamiento de cada área de la misma; poder elaborar estrategias de comunicación; incorporar vocabulario publicitario.

Como se trata de una asignatura perteneciente al Proyecto Pedagógico Presentaciones Profesionales, los estudiantes conforman grupos que funcionan como agencias de publicidad, y deben exponer ante su docente y compañeros el Proyecto Integrador, que en este caso consiste en la realización de una campaña publicitaria. Al final del cuatrimestre, el docente debe seleccionar los dos mejores proyectos, que luego tendrán un reconocimiento por parte de la facultad.

En muchas ocasiones se trata de alumnos ingresantes, es decir, que no tienen experiencia previa con la Facultad y cursan su primer cuatrimestre; pero también hay quienes ya están estudiando otras cátedras. Como se

trata de una materia común a otras carreras y también electiva, entre los asistentes podemos encontrar no sólo estudiantes de publicidad, sino también de otras disciplinas, como por ejemplo: fotografía, diseño gráfico, diseño industrial, marketing de moda, diseño de indumentaria, relaciones públicas, entre otras.

Los contenidos que se trabajan en esta asignatura son: introducción a la publicidad (definición de la misma, su relación con el *marketing mix*, diferentes momentos de la publicidad), agencia de publicidad (cómo se trabaja en la misma, cómo se diagrama una campaña), funciones publicitarias (ciclo de vida de producto, la espiral publicitaria), *target* (analizamos comportamiento del consumidor, público objetivo con las diferentes variables que comprende, estrategia de audiencia), *brief de marketing* y *brief de cuentas*, tipos de publicidad (códigos publicitarios, grillas de construcción que sirven para ordenar la información de cada aviso), *brief creativo*, comunicación integrada de marca, plan de medios. La asignatura es abordada mediante la realización de una campaña gráfica publicitaria, en donde se articu-