

- Wainerman, Catalina y Heredia, Mariana (1999), *¿Mamá amasa la masa? Cien años en los libros de lectura de la escuela primaria*. Buenos Aires: Editorial de Belgrano.

---

**Abstract:** In this work an historical journey throughout the text book is proposed, from its genesis in the Comenius model to the present time. The book at present must allow the evaluation of knowledge acquisition and must display a compound documentation taken from different supports.

**Key words:** Education – Book – text – Comenius – Polyphonic – didactic.

**Resumo:** Neste trabalho propõe-se um percurso histórico pelo

livro de texto, poderoso dispositivo utilizado em todos os níveis do sistema educativo, desde seu gênese no modelo de Comenius até a atualidade. O livro na atualidade é polifônico, “tem que permitir a avaliação da aquisição de conhecimentos, tem que apresentar uma documentação composta, tomada de suportes variados.

**Palavras chave:** educación – libro – texto – Comenius – polifónico - didáctica.

(\*) **Marcelo Bianchi Bustos.** Doctorando en Educación (UNTREF – UNLA). Especialista en Investigación Educativa (U. del Comahue). Licenciado en Enseñanza de la Lengua y la Comunicación (U. CAECE). Profesor de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo

---

## Carrera Diseño de Interiores. Diseño curricular y presentación en la página web

Roberto Céspedes (\*)

Fecha de recepción: julio 2010  
Fecha de aceptación: septiembre 2010  
Versión final: noviembre 2010

**Resumen:** Un análisis de la información sobre la carrera de diseño de interiores. Explora la información presente en la página web de la Facultad y realiza con ella un análisis global de la propuesta de formación de los futuros profesionales desde los objetivos mismos de la carrera, su fundamentación y el perfil de los graduados, hasta el diseño curricular, su evaluación y sus mecanismos de mejora.

**Palabras claves:** educación – Universidad de Palermo – diseño – interiores – malla curricular – plan de estudios.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 74]

---

*Es como para creer que al buen dios, que creó el mundo, no le gusta que los homrecillos tengan por su parte (aunque a su reducida escala) una pasión parecida.*

### Le Corbusier

La carrera Diseño de Interiores es uno de los programas de grado con mayor tradición y repercusión de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Este ensayo tiene por finalidad explorar la información presente en la página y realizar con ella un análisis global de la propuesta de formación de los futuros profesionales desde los objetivos mismos de la carrera, su fundamentación y el perfil de los graduados, hasta el diseño curricular, su evaluación y sus mecanismos de mejora.

En la presentación de la carrera en la web, primer instrumento comunicacional a través del cual el interesado entra en contacto con la disciplina, se consigna la intención de la carrera con las incumbencias propias del profesional a formar y el aporte diferencial de la institución.<sup>1</sup> En estos párrafos se define claramente el perfil de los egresados y, al mismo tiempo, se aborda la fundamentación de la elección disciplinar y el matiz que acentúa la orientación adoptada por la Facultad en consistencia con el desarrollo del área del diseño y la comunicación en general.

El Plan de Estudios o Malla Curricular que resulta, como en todas las carreras, la suma de los contenidos cognitivos más todos aquéllos que se refieren a habilidades y competencias profesionales, está organizado como un cuadro de doble entrada que explicita su prefiguración conceptual. Se presentan los semestres y los años de cursada en sentido horizontal y las asignaturas agrupadas en ejes en el sentido vertical, según unidades disciplinares directamente relacionadas con la especificidad de la carrera o la participación en contenidos compartidos con otras carreras o de interés institucional.

En la columna de la izquierda del cuadro se encuentran las materias ‘troncales’, aquéllas cuyos contenidos se consideran específicos de la carrera, en la columna de la derecha se despliegan las asignaturas contextuales, vinculadas a la comunicación y al desarrollo académico profesional y en las columnas centrales se ubican las asignaturas que desarrollan las competencias necesarias para nutrir las anteriores. En este espacio están entonces los talleres, las formas de representación, las asignaturas instrumentales y las técnicas.

El Diseño Curricular de la carrera, como el de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, está armado en base a un tronco disciplinar que define la ca-

rera – en este caso las asignaturas Diseño de Interiores I, II, III, IV, V y VI y los Diseños de Proyectos Integrales I y II – luego se presentan las materias que aportan recursos para el desarrollo de las disciplinas, también en formato de taller - Introducción al Lenguaje Visual, Taller de Interiores I, II, III, IV y V, Práctica Profesional y los Talleres Integrales I y II -. Seguidamente se ubican los conocimientos tecnológicos y de los materiales en Tecnología I; II, III, IV y V. A continuación se presenta un espacio institucional formado tanto por las asignaturas culturales como por aquellas vinculadas a la investigación científica y la comunicación - Introducción a la Investigación, Comunicación Oral y Escrita, Taller de Reflexión Artística I, II y III. y Cultura I -. Por último, la formación profesional concluye con dos Seminarios de Integración que preparan al estudiante para la redacción de su Trabajo Final de Grado. La información en la página incluye las tradicionales correlatividades que ordenan la secuencia vertical de los temas. Las mismas están comunicadas desde el comienzo, en relación con los contenidos de cada asignatura y su registro forma parte de los prerrequisitos de cursada y aprobación, presentes también en la grilla de contenidos. Esta presentación de los contenidos mínimos agrupa los grandes temas de cada asignatura, los conocimientos impartidos, los prerrequisitos necesarios y los trabajos prácticos finales. El objetivo es la presentación, en un mapa simple y de rápida lectura, de la distribución de los contenidos en todos sus planos a lo largo de la carrera y una sugerencia de trabajos prácticos finales para el desarrollo de las competencias requeridas en la vida profesional.

La información de la web describe, más adelante, el aporte particular de cada asignatura al conjunto del plan de estudios. Esto se explicita mediante los siguientes conceptos: Finalidad - que describe de una manera breve el objetivo de la asignatura que luego se desglosará en las planificaciones docentes mediante los objetivos generales y específicos – y Contenido - breve párrafo que describe los temas que abarca la asignatura, que coincide con la columna de la grilla y se complementa con los requisitos en cuanto a correlatividad y conocimientos previos.

Existe además un programa o Syllabus de cada asignatura - documentación interna de la institución para la presentación al Ministerio de Educación – donde se expresa el interés institucional para el desarrollo de la carrera de Diseño de Interiores. Esta documentación no se encuentra al alcance de los estudiantes ni de los docentes.

Como se ha dicho, en el sentido de las columnas la grilla presenta las materias ordenadas según determinados criterios. Los objetivos de cada uno de esos grupos son: la prefiguración de los proyectos de espacios interiores de menor a mayor complejidad y envergadura en las asignaturas de la primera columna, los lenguajes de representación de las ideas y los proyectos hacia comitentes, oficios, profesionales y concursos en la segunda; la materialización de los proyectos y la comprensión de los procesos tecnológicos, constructivos y metodológicos que sustentan las producciones en la tercera y el desarrollo del pensamiento, la reflexión, la cultura y la comunicación profesional en la última.

Del mismo modo, en sentido horizontal, en cuanto a los cuatrimestres de la cursada se plantean distintos objetivos. Para el fin del primer cuatrimestre se prevé

una introducción a la disciplina, que incluye conocimientos básicos de dibujo técnico, la capacidad de análisis del lenguaje visual, el reconocimiento del espacio y la adquisición de pensamiento universitario. Para el segundo cuatrimestre se procura la representación tridimensional, el conocimiento del proceso de diseño y el programa de necesidades para la vivienda, con una aproximación a los materiales básicos y a la memoria descriptiva del proyecto.

En el tercer cuatrimestre se pretende comprender la imagen corporativa y los interiores comerciales, se aborda la iluminación, sus principios, calidades y artefactos, a la vez que se recorre la historia del arte y su relación con el diseño. En el cuarto cuatrimestre se estudian espacios gastronómicos, restaurantes y bares, se aprende una representación más perceptual y expresiva, se aborda la construcción de núcleos húmedos - baños y cocinas – al tiempo que se profundiza en los orígenes del arte y el diseño occidental.

Hacia el quinto cuatrimestre, o bien a comienzos del tercer año de cursada, el estudiante, experimenta el diseño de espacios para exposiciones y stands, avanza en temas como la calefacción y el acondicionamiento de aire fundamentalmente para espacios de oficina y practica los principios de la ambientación y la escenografía. Para el sexto cuatrimestre se trabaja la vivienda compleja y combinada, con la inclusión de los cómputos de materiales y el presupuesto de obra. A esta altura el estudiante prepara su portfolio profesional como diseñador.

Más adelante, en el Ciclo Profesional que se inicia con el séptimo cuatrimestre, el estudiante siendo ya Decorador de Interiores, incursiona en los multiespacios culturales y su relación con la imagen corporativa, a la vez que reconoce la reglamentación y la documentación de obra. En el último cuatrimestre de cursada se diseñan espacios para la hospitalidad y hoteles con ambientes exteriores secos o verdes, incluyendo el repertorio de especies. La carrera culmina con la producción y presentación de aportes profesionales innovadores en el Trabajo Final de Grado.

A la hora de evaluar el diseño curricular, se pueden mencionar como fortalezas: La estructura del diseño curricular que prevé ejes verticales de asignaturas con objetivos pedagógicos similares; la posibilidad de sacar de la currícula algunas competencias instrumentales como talleres de croquis, maquetas y representación digital que permite la profundización del trabajo de diseño y su materialización; las asignaturas del eje de formación académica que desarrollan competencias complementarias, las que resultan fundamentales en la tarea profesional; las asignaturas electivas que permiten una propuesta de orientaciones y planes de carrera para los diseñadores. Finalmente, el proyecto pedagógico da unidad y coherencia al plan de estudios y propone una síntesis integradora de los saberes y las competencias.

En cuanto a debilidades, o mejor, posibilidades de mejora, se podría decir que: el eje de asignaturas troncales, al tener la misma carga horaria que el resto del plan, diluye su valor de confluencia de conocimientos y competencias; el recorte disciplinar de la asignatura troncal planteado en 'usos' puede parecer una reducción de las incumbencias profesionales; el planteo de ejercitación de las asignaturas instrumentales muchas veces debilita la

perspectiva teórica de las tecnologías y las representaciones y el esquema de correlatividades plantea una excesiva flexibilidad que redundaría en perjuicio del estudiante. Como conclusión, se puede plantear que el diseño curricular está dotado de todos los ingredientes necesarios para una buena formación profesional, que resulta original en sus propuestas y flexible en sus requisitos de funcionamiento. Se presenta como coherente y cohesivo de los contenidos y las competencias desarrolladas e incluye mecanismos de mejora a través de una estrategia complementaria al proyecto, como lo es el Proyecto Pedagógico: Interiores Palermo, que contiene un foro docente para garantizar el cuidado continuo de la calidad académica de la producción de los estudiantes.

#### Notas

<sup>1</sup> Perfil del egresado: Diseño de Interiores Facultad de Diseño y Comunicación UP. <http://www.palermo.edu/dyc/dint/index.html>

**Abstract:** It is an analysis on the Interior Design career Faculty Web site. The author explores and analyzes the present information on the site focusing in the formation proposal for future professionals, the particular career objectives, their founding and the graduated profile, the curricular design, his evaluation and its mechanisms of improvement.

**Key words:** education - University of Palermo - design - interior - curricular network- curricula.

**Resumo:** Uma análise das informações sobre a carreira de design de interiores. Explora as informações no site da faculdade e realiza com ela uma análise global da proposta de formação dos futuros profissionais desde os objetivos mesmos da carreira, a sua fundamentação e o perfil dos graduados, com o currículo, sua avaliação e seus mecanismos de melhoria.

**Palavras chave:** educação – Universidade de Palermo – design – interiores – malha curricular – plano de estudos.

(\*) **Roberto Céspedes.** Ver CV en página 52.

---

## Contenidos y formas

Guillermo Desimone y Adrián Glassel (\*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

**Resumen:** Un análisis sobre la relación contenido-forma y el tratamiento tecnológico que le dan los estudiantes, y las necesarias transformaciones en el trabajo de aula por parte de los docentes, desde los nuevos desafíos como la enseñanza de esa “nueva tecnología”. ¿Cuándo es conveniente actualizar contenidos?, ¿Dónde se encuentra la receta para confeccionar el programa ideal con contenidos de primera marca?

**Palabras claves:** educación – contenido – forma – actualización – enseñanza - aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 78]

Debido al avance tecnológico que estamos viviendo, resulta imposible (en muchos casos) dividir el contenido de la forma en la que es presentado. El universo de herramientas tecnológicas disponibles para el alumno contemporáneo, facilita en gran medida el acercamiento con la materia de estudio, la creación y descubrimiento de relaciones intrínsecas, creación de nuevas redes conceptuales y el apropiamiento e internalización de nuevos conocimientos.

El cambio en la velocidad del aprendizaje, merced a la aceleración brindada por la tecnología, nos invita a replantear las distintas estrategias de enseñanza, tanto en la dinámica de la clase así como en los contenidos y correlatividades de las asignaturas.

El diseñador no puede desarrollar un proyecto sin algún tipo de representación del mismo. Si la representación del proyecto requiere el conocimiento profundo de herramientas informáticas y el alumno no las domina cabalmente, podría encontrarse en una situación difícil de resolver.

¿Qué rol debería ocupar hoy en día la enseñanza de herramientas informáticas específicas de cada carrera de diseño? ¿Será válido seguir imprimiéndole a la enseñanza de *software* el *status* de “optativo”?

Hacer una revisión de contenido enfocados en la práctica profesional actual, siguiendo los pasos de los requerimientos del mercado laboral de hoy en día, brinda un espacio que nos lleva a reflexionar acerca de la actualidad curricular, así como también sobre cómo enseñar los contenidos.

Como ejemplo podríamos tomar un tema relacionado a la actividad proyectual como el dibujo y la importancia hasta hace diez años (aproximadamente), de un tema tangencial al mismo; un saber que no hacía a un diseñador ni mejor ni peor proyectista, pero le facilitaba enormemente su tarea diaria: el mantenimiento de sus lapiceras estilográficas. Bien conservadas, la duración de las mismas era ilimitada.

Otros saberes tangenciales vinculados con el dibujo eran el uso del bisel para tinta, el tipo de cinta para pegar el