

día cero. Requiere voluntad y entrega docente. Entonces, por qué no comenzamos a formular “preguntas” y no respuestas! Depende de cada uno. La intersección existe, porque nos pasará que en el momento de enseñar “respuestas” el alumno ya comprendió que puede realizar algo diferente, valerse de su nivel creativo (de su arte) y lograr una buena publicidad pero probablemente, con su publicidad no pueda lograr arte. Es difícil de entender, la diferencia es clara “el Diseño es Diseño y el Arte es Arte” el arte puede ingresar en el diseño, pero su finalidad la perderá, el diseño puede entrar en el arte, pero también carecerá de su principal carácter.

La metodología es engorrosa, hay que buscarla y trabajarla día a día. Los grupos son variados y cada uno tiene su perfil, es lo primero que se debería percibir. Para que el día de mañana cuando hablemos de William Eggleston (podemos encontrar en sus fotografías objetos muy diversos: neumáticos viejos, acondicionadores de aire desechados, máquinas expendedoras, carteles rotos, postes de electricidad, barricadas en las calles, señales de desvío, señales de prohibido aparcar, parquímetros y palmeras) no lo miremos con malos ojos. Tampoco seamos estrechos y mirar (disfrutar, comprender) solo a David La Chapelle, (cuyo trabajo se caracteriza por presentar imágenes surrealistas y grotescamente glamorosas). Debemos estar preparados porque nuestro objetivo puede ser observar uno u otro, y ante esta probabilidad deberíamos estar listos para comprender la obra de cualquiera de estos dos fotógrafos. Y la preparación del alumnado para este fin, es laborioso. No le enseñaría lo mismo (para comprender el arte...) al próximo curso, ya definí anteriormente el por qué. Resumiendo; primero: “arte/pregunta” (siempre creatividad); luego: mas “arte/pregunta” y “publicidad/respuesta” (y siempre creatividad).

**Abstract:** An experience with a group of students and a reflection on three definitions: “Creativity”, also called inventive, original thought, constructive imagination, divergent thought or creative thought, is the generation of new ideas or concepts. “Advertising”, is a way to spread or to inform to the public a product or a service through mass media with the aim of motivating it towards a consumption action. “Art”, is understood generally like any activity or product realized by the human being with an aesthetic or communicative purpose, through what ideas, and emotions are expressed.

**Key words:** education - student - creativity - advertising - design - art.

**Resumo:** Uma experiência com um grupos de alunos e uma reflexão sobre três definições: “A criatividade”, também conhecido como inventiva, pensamento original, imaginação construtiva, pensamento divergente ou pensamento criativo, é a geração de novas idéias ou conceitos. “A publicidade”, é uma forma destinada a difundir ou informar ao público sobre um bem ou serviço através dos meios de comunicação com o objetivo de motivá-lo para uma ação de consumo. “A arte”, é entendido geralmente como qualquer atividade ou produto realizado pelo ser humano com uma finalidade estética ou comunicativa, através do qual se expressam ideias, e emoções.

**Palavras chave:** educação – aluno – criatividade – publicidade – design – arte.

(\*) **Eloy Oviedo.** Fotógrafo de Moda (Espacio Buenos Aires). Fotógrafo Profesional (Escuela de Fotografía Motivarte). Técnico Superior en Diseño Gráfico y Publicitario (Instituto de Educación Superior ABM). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Polaroid de enseñanza universitaria

Martín Fridman (\*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

**Resumen:** El siguiente texto forma parte de un conjunto de apuntes y reflexiones acerca de los textos analizados y estudiados en el Programa de Formación y Capacitación Docente, dictado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y que cuatrimestre tras cuatrimestre son puestos bajo la lupa al momento de la planificación de las clases para la materia Diseño e Imagen de Marcas, que integra la currícula de las carreras del área de Diseño Gráfico, Industrial, Indumentaria y Publicidad.

**Palabras claves:** educación – enseñanza – capacitación – docente – formación – evaluación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 120]

*Planificar la enseñanza, es algo más que establecer objetivos, contenidos, métodos y criterios de evaluación: significa pensar, valorar y tomar decisiones que valgan la pena, entre otras cosas sobre situaciones cotidianas, sobre posibles acontecimientos imprevisibles...*

D, Salinas (1994)

Afirma Rebeca Anijovich que “la enseñanza es una práctica intencional (...) la planificamos previamente para racionalizar nuestra acción, guiarla adecuadamente y lograr resultados acordes con las finalidades que establecimos inicialmente”.

La enseñanza es una práctica compleja, multidetermi-

nada e impredecible y su diseño permite anticiparse y guiar la acción. El diseño de la enseñanza sirve, entre otras cosas para:

1. Pensar o reflexionar sobre nuestra práctica antes de realizarla: qué vale la pena enseñar, para qué hacerlo y qué y cómo evaluaremos
2. Representarnos la complejidad de elementos que intervienen en la situación.
3. Cómo enseñaremos y cómo promoveremos determinados aprendizajes.
4. Anticipar las consecuencias posibles de la opción que elijamos en el contexto concreto en el que actuamos.
5. Ordenar los pasos que daremos, conocedores de que habrá más de una posibilidad: en qué tiempos lo llevaremos a cabo
6. Analizar las circunstancias reales en las que se actuará: tiempo, espacio, materiales, alumnos.
7. Prever los recursos que necesitaremos.

### La estrategia pedagógica

Los contenidos previstos por la Universidad, deben ser acompañados por aquello que el docente asume y siente que debe ser aprendido. Aquellos contenidos relacionados con la práctica profesional son los que debiera incluir en el currículum, porque el alumno debe comprender que la práctica profesional es la teoría que se estudió y asimiló en acción: los contenidos propios de la asignatura combinados con la práctica profesional del docente forma sujetos éticamente responsables con la sociedad en la que interactuarán.

La acción en la vida áulica nos indica que nuestro “enseñar” debe ser sensible acotada a la naturaleza y dinámica del grupo de estudiantes. Debe quedar en claro que un docente no improvisa su clase, sino que combina y articula sus conocimientos ante determinadas imprevisiones o “irregularidades”. Es necesario construir puentes cognitivos para conectar con las capacidades y necesidades del alumno y para establecer el punto de partida para el armado de una clase. Adecuar los contenidos del currículum, recreando un modelo docente basado en un mix “ejecutor, liberador y terapeuta”: ejecutor en aquellas cosas que no interfieran en el proceso de aprendizaje en mayor medida: horarios, formas y fechas de entrega, cuestiones administrativas y burocráticas. Liberador, para que el alumno pueda comprender que integrar la teoría pura con la “sensibilidad” pueden hacer de él un profesional no sólo técnico sino “racional y autónomo”, y terapeuta cuando el alumno no quiere, no puede o no sabe ver más allá del bosque y sostenerlo para que vea que pueda superarse. Fenstermacher, G. y Soltis, J. (1999)

### Curriculum

Siguiendo la clasificación de Gvirtz y Palamidessi (1998) podemos señalar una primera concepción que ubica al currículum como un modelo de la práctica, esto es como un programa ideal a aplicar. Esta concepción divide currículum o diseño, por un lado y procesos de enseñanza o desarrollo de la práctica educativa, por el otro. Así los “programadores” del Currículum, serán quienes prescriban qué se debe hacer, y los “ejecutores”, quienes implementen esas prescripciones.

1. El currículum como cuerpo organizado de conocimientos: Se identifica en este caso al currículum con la noción de plan de estudios o programa, continuando la tradición académica que definía a los contenidos como un cuerpo organizado de conocimientos disciplinares. Así el currículum es Un compendio del saber culto que conforma una lista de contenidos a enseñar y su formalización en materias de estudio, plasmado en un documento escrito que prescribe los temas, hábitos y valores a ser transmitidos en la escuela y un modo de organizar y secuenciar los mismos.

2. El currículum como una declaración de objetivos de aprendizaje: Johnson, en esta línea define al currículum diciendo: En vistas de las deficiencias de la definición popular actual, diremos aquí que el currículum es una serie estructurada de objetivos de aprendizaje que se aspira lograr. El currículum prescribe (o al menos anticipa) los resultados de la instrucción”. Johnson, citado por L. Stenhouse (1987). Bajo esta concepción el currículum es un documento que especifica los resultados de aprendizaje deseados.

### Dinámica del aula: cómo se conecta el alumno con los contenidos curriculares y su relación con el docente

La agenda de actividades pedagógico-didácticas parten precisamente de los propósitos del docente para con sus educandos y se explicitan desde su propio quehacer: determinación de objetivos (problemas a resolver), investigación y documentación de contenidos teóricos de variada naturaleza, definición y perfil de la población estudiantil, jerarquización de contenidos e ideas a comunicar, definiciones respecto de las metas educativas a alcanzar y estructuración ejecutiva de todo el material. La primera parte de la agenda plantea una actividad meramente expositiva, se hacen explícitos los propósitos y objetivos de la cátedra, los contenidos que se verterán en ella y su metodología para incorporarlos en el saber del alumnado universitario. Consecuentemente se definen los momentos evaluativos (entrega de Trabajos Prácticos Parciales) y los parámetros para su corrección y evaluación.

En aquellas materias compartidas por varias de las ofertas educativas presentadas dentro de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad, y en la necesidad de adaptarse al fenómeno que implica compartir el aula con alumnos de toda Latinoamérica, es menester que la segunda parte de la agenda se estructure a partir del “saber decir”, donde se establece un diccionario preciso, específico, que genere un código compartido dentro del proceso de aprendizaje.

Este código se asienta en la base teórica de la materia: qué se entiende por signo, cómo se lo construye desde lo verbal y desde lo visual, qué elementos se emplean para hacerlo visible y legible, cuál es el papel del comunicador visual dentro del proceso marcarlo y qué incidencia tiene el receptor en el juego de la comunicación. La comprensión e integración de estos contenidos, entre otros, no sólo pasan por la lectura de diversos textos y presencia a exposiciones teóricas, sino que incluye el análisis permanente de signos y hechos relacionados que se suceden y se presentan en la sociedad diaria-

mente, ya sea la aparición de un nuevo signo identitario como algún material audiovisual que esté referido al tema en cuestión.

Esta agenda se resuelve con trabajos prácticos de análisis y conformación de signos visuales, desde lo semiótico y lo formal, hiperlectura de textos de reconocidos teóricos del diseño de marcas y estudios analíticos de determinados signos con el fin de determinar cuál es su intención de comunicación y en qué se fundamentan dichos propósitos.

### **Adquisición, corrección, evaluación y promoción de los contenidos**

Brevemente en párrafos anteriores se desarrolló la dinámica de la clase de presentación: cuál será el marco teórico, cuál será el temario y cómo será expuesto ante los alumnos, cuáles son los propósitos del docente y los objetivos de la materia y cómo serán evaluados los mismos durante el cuatrimestre: la evaluación no sólo se centra en el corpus teórico y práctico del Trabajo Práctico sino en la postura actitudinal del estudiante ante el desafío de comprender, integrar y aplicar los nuevos conocimientos.

Todo aprendizaje se orienta hacia dos objetivos: construir significados y alcanzar una mayor autonomía. La persona que aprende busca comprender qué sentido tiene hacer determinada tarea, leer un texto en particular etc., sobre todo si está más próximo a la adultez que a la niñez.

Desde la perspectiva de la psicología cognitiva, un aprendizaje es significativo para un sujeto determinado, cuando éste logra una comprensión profunda, esto es, cuando puede relacionar lo que aprende con otros aprendizajes ya logrados y apropiarse del conocimiento. El aprendizaje significativo, permite su transferencia a situaciones diferentes de aquellas en las que fue construido para actuar en otros contextos.

Aprender es relacionar información nueva con conocimientos previos y las personas organizan sus conocimientos en esquemas mentales.

Pero, ¿qué son los esquemas?: “Esquema, o estructura cognitiva, es lo que el individuo sabe sobre un tema o tópico determinado. Pero los esquemas no son meras colecciones de información. Están altamente interrelacionados y tienen propiedades activas que permiten al alumno involucrarse en una variedad de actividades cognitivas reflexivas y de planificación tales como hacer deducciones y evaluar. (Jones, Palincsar, Ogle y otros (1997)

Históricamente dos grandes escuelas promueven el acceso a los conocimientos: el conductismo por un lado, y el constructivismo por la otra vía. La construcción del conocimiento se apoya en la reflexión, en la participación, en la motivación, en la integración de los conocimientos previos con los nuevos saberes para elaborar de esa forma un saber generado por el mismo alumno.

Esto requiere una gran labor de tarea conjunta entre el docente y el alumno, para que éste no se limite a repetir de memoria conceptos y frases, sino que las comprenda reelaborándolas en su psiquis. El docente opera como guía, como apoyo en esa construcción del conocimiento a partir de las inquietudes y responsabilidad que el edu-

cando tiene para sí.

Esta tarea se complementa con el trabajo de taller: el aula es una gran mesa donde todos abiertamente comparten sus producciones y las someten al juicio de sus compañeros. Juicio que se estructura desde la justificación intelectual y no desde el gusto personal.

En este juicio se discute, se critica, se proponen nuevos caminos y se entrecruzan los trabajos prácticos para que los conceptos corregidos y evaluados en el prójimo puedan ser cooptados y readaptados en el trabajo propio.

Esta herramienta, también conocida como aprendizaje cooperativo lleva al alumno a dejar atrás el miedo a la participación y a entender que en toda disciplina donde lo visual impera, es necesario mostrarse para verificar que su producción puede o no ser válida cuando el receptor la intenta decodificar.

Con el aprendizaje colaborativo “el intercambio y cooperación social entre grupos de estudiantes con el propósito de facilitar la toma de decisiones y/o solución de problemas. La colaboración entre aprendices les permite compartir hipótesis, enmendar sus pensamientos, trabajar mediante discrepancias cognitivas”.

Escuela constructivista, aula taller, aprendizaje cooperativo: el alumno es el responsable de su producción y la adquisición de los conocimientos. El docente encausa la actividad, apunta los contenidos y dicta las pautas y señala los caminos que pueden tomarse para construir el saber.

Para desarrollar esta teoría de la adquisición de conocimientos, la producción de los alumnos toma la forma de trabajos prácticos: en ellos el alumno practica, ensaya teorías, ensaya soluciones para que el docente pueda evaluar si los nuevos saberes fueron entendidos e incorporados. Y forman secuencias complejas: con retroactividad. Esta secuencia prevé saltos hacia adelante y hacia atrás para ir aclarando para qué sirven los nuevos conceptos.

Y a veces forma un espiral ascendente. Esta secuencia plantea la idea de espiral, es decir partir de un contenido, se van agregando nuevos temas que posibilitan regresar al punto anterior con una mirada enriquecida del mismo.

Los conocimientos se evalúan a través de diferentes criterios que se establecen de antemano. Criterios generales que tienen que ver con la actitud general del alumno en clase y criterios particulares que se relacionan con los contenidos y saberes que, específicamente se busca que el alumno adquiera en determinado Trabajo Práctico.

Es absolutamente gratificante encontrar una estrategia para generar el debate en clase entre los alumnos con el docente como guía y no como gurú: una estrategia donde el docente se corre del protagonismo para pasar a un rol moderador y de análisis sobre la reflexión de los estudiantes: un rol de guía para ayudar sobre los procesos de investigación, indagación, análisis y jerarquización de información, y su consecuente toma de partido para proyectar, en este caso un signo de identidad visual. Los actores principales son los alumnos, que hasta por un momento se olvidan del docente.

También es encomiable para optimizar los tiempos cuando la cantidad de clases suelen ser escasas.

### Instrumentos de evaluación

Cada alumno tiene sus tiempos para adquirir conceptos y poder reproducirlos. Con esta referencia los distintos instrumentos de adquisición, corrección y evaluación de los contenidos son una "polaroid" para poder evaluar y monitorear los contenidos dados en ese determinado momento.

No se propone la recuperación del Trabajo Práctico –a menos que estén muy por debajo de lo pedido- sino que se alienta la reelaboración de los contenidos enseñados a través de la comprensión y la aplicación de los contenidos en el Trabajo siguiente. (El concepto de espiral antes desarrollado) El alumno puede rehacer el Trabajo para que esta decisión sea valorada positivamente en su evaluación y acreditación final.

El encuadre de la evaluación durante toda la cursada se apoya en tareas de desempeño, donde no se evalúa únicamente el trabajo final, sino que se evalúa la construcción del conocimiento del alumno a partir del trabajo grupal –o la participación, a través del análisis crítico-, de la administración de consignas que se puedan asemejar a la vida real, donde el alumno es el que tiene que decidir qué y cómo quiere comunicar su producción (de esta manera se explicita entonces que no hay una respuesta correcta, ésta depende del pensamiento y de la metodología que el alumno emplee) y de tiempos prudentemente prolongados (más de una clase) para dicha construcción.

Qué se evalúa en la cursada de la materia:

1. Proceso de investigación.
2. Emergentes de comunicación en la identidad corporativa.
3. El signo como pieza de comunicación visual.
4. La lectura y la escritura como medio para poder saber analizar y fundamentar teóricamente cuáles son los elementos gráficos que hacen al diseño de marca y cómo se usan según la marca analizada.
5. Habilidad del alumno para generar un partido conceptual y gráfico opuesto al análisis efectuado.
6. Manejo básico del color, imagen y tipografía aplicada a la denotación y connotación del mensaje visual

7. Integración de todos los conceptos vistos en la cursada en la construcción de una metodología proyectual.
8. Eficacia de la comunicación apoyada en dicha metodología.
9. Identidad visual
10. Marca, uso del color y familias tipográficas.
11. Aprendizaje de los conceptos enseñados.
12. Autoevaluación y reflexión del alumno ante su producción
13. Reflexión y análisis conceptual.

---

**Abstract:** The article gathers some notes and reflections on the Professors Formation Program and its contents. This Educational Program that is dictated by the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo is a valuable source of class materials for Brand Image and Design subject for Graphic Design, Industrial Design, Fashion Design and Advertising Degrees.

**Key words:** education - training - educational - formation - evaluation.

**Resumo:** O seguinte texto é parte de uma série de notas e reflexões sobre os textos analisados e estudados no Programa de Formação e Capacitação Docente, ditado pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, e quadrimestre a quadrimestre são colocados baixo a lupa ao momento do planejamento das classes para a matéria Design e Imagem de Marca, que integra a currícula das carreiras do área de Design Gráfico, Industrial, Vestuário e Publicidade.

**Palavras chave:** educação – ensino – capacitação – docente – formação – avaliação.

(\*) **Martín Fridman.** Diseñador Gráfico (UBA, 1996). Egresó en 2007 del Programa de Capacitación y Formación Docente de la Universidad de Palermo. Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Evaluación formativa en Publicidad I

Eugenia Álvarez del Valle (\*)

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

**Resumen:** Este trabajo trata sobre la implementación de la evaluación formativa en Publicidad I, materia del nivel inicial, 1º año, de las distintas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo. Se expone la experiencia docente y algunos conceptos aprendidos en la materia Introducción a la Evaluación de los Aprendizajes del Programa de Capacitación Docente. Se desarrolla especialmente la materia en la Carrera de Diseño de Indumentaria, dado que se le otorga un enfoque determinado intentando que el estudiante se comprometa con la materia al verse involucrado en la publicidad para productos o marcas de indumentaria.

**Palabras claves:** educación – evaluación – publicidad – superior – capacitación – aplicación - indumentaria.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 123]