

gestión y evaluación “Didáctica de Nivel Superior Universitaria”. Chile.

- Camilloni, A.; Cols, E; Basabe, L. y Freeney, S. (2007) “Los profesores en el saber didáctico”, en *El Saber Didáctico*. Buenos Aires: Paidós.

- Davini, María Cristina (2008) *Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*, Buenos Aires: Santillana.

- Litwin, E. (1998) “El campo de la didáctica: La búsqueda de una nueva agenda” en *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.

- Ontoria, Ausbel. *Capítulo: Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo – cognitivo*, Buenos Aires. s/fecha.

- Ontoria, A. y otros (1992) *Mapas Conceptuales, una técnica para aprender*, Madrid: Narcea.

- Perkins, D. (1985) *Conocimiento como Diseño. Colección Psicología*, volumen 12. Bogotá. Facultad de Psicología, Universidad Javeriana.

- Steiman, J. y otros (2004). *Didáctica General, Didácticas específicas y contextos sociohistóricos en las aulas de la Argentina*. Universidad Nacional de San Martín – Escuela de Humanidades – Centro de estudios en didácticas específicas, Buenos Aires.

Nota: Este trabajo fue producido en la asignatura Introducción a la Didáctica del Programa de Formación y Capacitación Docente en el año 2010.

**Abstract:** Across an exhaustive historical conceptual tour there is a thought over respect of the education and the learning in the university area. The different models of education, the roles of teachers and pupils, between them and individually are analyzed. It is argued because both of them need to learn and to qualify constantly and with a genuine commitment.

**Key words:** education – learning – top level – behaviorist – constructivism – significant learning – comprehension – cooperative learning – good education – classroom – workshop – didactics.

**Resumo:** Através de um exaustivo percurso histórico conceitual reflexiona-se respecto do ensino e a aprendizagem no âmbito universitário. Analisam-se os diferentes modelos de ensino, os papéis de docente e aluno entre si e individualmente. Argumenta-se porque ambos precisam aprender e capacitarse constantemente e com real compromisso.

**Palavras chave:** ensino – aprendizagem – nível superior – condutismo – construtivismo – aprendizagem significativa – compreensão – aprendizagem cooperativa – bom ensino – sala de aula – workshop – didáctica.

(\*) **Julieta Selem.** Ver CV en la página 105.

---

## Diseño con sentido. Si lo puedes soñar, lo puedes hacer

Adriana Carchio (\*)

Fecha de recepción: julio 2011  
Fecha de aceptación: septiembre 2011  
Versión final: noviembre 2011

**Resumen:** ¿Para quién diseñamos? ¿Dónde? ¿En qué contexto cultural, social y económico? El diseño tiene hoy una herramienta sin fronteras, no hay límites en el uso de la tecnología, pero sin duda, las soluciones creativas a la necesidad del cliente nacen en la mente de cada diseñador, comenzando con un proceso de reflexión y planificación, imprescindible y enriquecedor.

El diseñar con sentido significa pensar, investigar, comparar, evaluar, conversar con el cliente, escuchar... para luego crear, proponer, seleccionar, y finalmente implementar.

El siguiente ensayo, recopila la opinión de grandes referentes del diseño, y de la enseñanza del diseño, en temas relacionados al diseño con sentido reflexivo, enfocado en quien lo utilizará, en qué ciudad, para que tipo de receptores, el diseño creativo pero eficaz, impactante pero comunicativo e inteligente, soñado pero posible.

Es una invitación a la reflexión sobre el diseño en la universidad y el rol profesional, la práctica real de la profesión con sus diferentes miradas y posibilidades.

**Palabras clave:** diseño – proceso creativo – formación teórica – investigación – argumentación – práctica profesional – observación – reflexión.

Resúmenes en inglés y portugués en la página 193]

---

### Introducción

El proceso de diseño comienza en el interior de cada diseñador. Como en todo proceso transitará por una serie de pasos que lo llevarán a que su trabajo cumpla con el objetivo pautado. Observar, pensar, proyectar, orga-

nizar, comunicar, todas acciones dentro de ese proceso creativo.

No existe un manual de instrucciones para diseñar, probablemente ante un mismo planteo, varios diseñadores responderán de manera diferente, porque cada uno re-

corrió su propio proceso creativo.

Ahora bien, si no existen recetas del éxito de un diseño, ni manuales para resolver problemas de comunicación, ¿Cómo se articula la reflexión, la evaluación, la investigación, en las aulas, en la enseñanza de una práctica proyectual, donde al final del proceso creativo, el diseñador presentará su proyecto visualmente resuelto?

Olt Aicher (1994) opina al respecto “Un pensador es algo mejor que un hacedor, quien organiza es más que quien produce”

¿Cuán importante es en la enseñanza de diseño, introducir la investigación, la argumentación del porqué de cada decisión tomada?

La conceptualización del diseño, permite concebirlo como una disciplina cuyo alcance va más allá de resultados estéticos, de narcisismos profesionales, y de herramientas y recursos tecnológicos maravillosamente utilizados.

El diseño es una práctica retórica, en la que el diseñador recurre a tópicos compartidos, a creencias ya instaladas, para introducir lo nuevo, un nuevo concepto, una nueva idea, una nueva identidad, etc. Ese es el proceso creativo, proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma.

El proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa, de darle forma a una función.

El diseño como se concibe generalmente, completa la idea el Arq. González Ruiz, no es el objeto en sí, sino el proceso mental través del cual se llega a él.

El interrogante es: ¿cómo enseñamos a diseñar soluciones, partiendo de esa premisa?

#### **Aspectos para tener en cuenta, del dicho al hecho...**

“Proyectar es generar mundo. El proyecto nace allí donde se produce el encuentro de teoría y praxis. En tal encuentro, ninguna de las dos se anula, ambas encuentran su despliegue. Junto a la teoría y la praxis, el proyecto constituirá una nueva dimensión del espíritu” (Olt Aicher, 1994) Haciendo referencia a un dicho de Einstein “La imaginación es más importante que el conocimiento”, es acertado decir que el proceso creativo empieza en la mente de cada diseñador, y no es que estudiar esté de más por supuesto, sino que es importante observar y reflexionar antes que los conocimientos sean puestos en un papel. Mientras Norberto Chaves (2005) plantea: “el diseñador lucha contra la incomunicación”, innumerables escuelas de diseño en todo el mundo generan propuestas alternativas de enseñanza de diseño, modelos dependientes de factores culturales, sociales, económicos, productivos y tecnológicos de cada ámbito particular.

Es real que dentro de nuestro medio, y es muy común, diagnostica al respecto Daniel Wolokowicz, titular de cátedra de diseño en universidades, que los jóvenes diseñadores padezcan de cholulismo visual, y la mirada se pose sobre toda pieza “under” generada por un top designer, y se vean tentados a reproducirla para una papelería de un abogado que contrató sobriedad en el trabajo. Allí es donde se debe hacer la diferencia en la enseñanza, definir el rol profesional, lo pertinente para cada cliente, el conocimiento cabal de acción de diseño, el grado de importancia asignado al diseño como factor de desarrollo de las comunidades.

Dentro de los diseñadores contemporáneos reconocidos y respetados por su trayectoria tanto profesional como de capacitadores y maestros, existe una clara tendencia a argumentar y enseñar, sus trabajos basado en la premisa de comprender y diseñar para los usuarios.

Tal los define Rubén Fontana como “el enlace entre su cliente y las audiencias de éste”

El enseñar en las aulas que el diseño también es interdisciplinario, que el diseñador debe ser capaz de escuchar a quienes intervienen en la realización de los proyectos, es también formar profesionales más cercanos a su rol y a la práctica real de la profesión. Dice Jorge Frascara, también profesor argentino, “la importancia de la contribución que el diseño gráfico puede hacer a la sociedad está sólo limitada por la calidad de los diseñadores”

Por lo tanto como supo definir y enseñar Bob Gill (1982), el diseñador es generador de soluciones y tales soluciones deben poder ser contadas hasta por teléfono. Con ésta filosofía enseñó a conceptualizarlo, a cambiar el planteo, y la consigna, a replantear la mirada del problema a resolver.

Norberto Chaves (2005) cita a San Agustín, en su libro *El diseño invisible*, diciendo “el alumno aprende del maestro aquello que ya sabe”.

Cada estudiante tiene conocimientos previos, concepciones intuitivas mediante los cuales accederá a comprender de distinta manera que otros estudiantes, de acuerdo a sus intereses y estilos.

En ésta teoría Edith Litwin (1997) plantea lo que ella denomina, la enseñanza comprensiva, entendiendo que la comprensión si bien es un tema de la psicología, no se reduce sólo a un tema individual y personal del alumno, sino que tiene que ver también con la construcción de ámbitos de reflexión en las aulas, y las diferentes entradas al mismo concepto.

El docente deberá pensar en diferentes alternativas, dinámicas, que generen el interés por los temas, y la comprensión a través de simulaciones prácticas de situaciones de trabajo comunes y propias de la profesión. En épocas de tanta competitividad profesional y exigencia de más y más conocimientos para acceder a buenas posibilidades laborales, la estimulación hacia los alumnos es fundamental.

Docente y alumno deberán reconocer su área de fortaleza para buscar enfoques. Construir pensamiento crítico y reflexivo. Las preguntas como una parte importante en la clase, de igual forma los distintos tipos de abordaje a los temas, a las actividades.

De igual importancia la experiencia propia del docente en la profesión, su ideología, sus motivaciones y su pasión por lo que hace, tanto como profesional como en la enseñanza, serán transmitidas en sus clases.

Acceder al conocimiento no sólo como información a almacenar, sino pensando críticamente tomando posiciones, con creatividad y respetando todas las ideas, permitiendo el debate y la convivencia democrática en las aulas. Si los alumnos no aprenden a pensar, con los conocimientos que almacenan, dará lo mismo que no los tengan.

Si el diseño es, pues, una respuesta creativa a una necesidad emergente, es fundamental plantearse como los

alumnos abordan problemas a situaciones semejantes a la práctica profesional, e inmersas en el mercado laboral. Relevar, investigar, conocer, escuchar... acciones de diseño, de trabajo diario.

La Lic. Elisa Lucarelli analiza la formación universitaria desde éstos dos puntos neurálgicos, la formación teórica versus el entrenamiento en la práctica. Seguramente aproximar a los futuros diseñadores a generar proyectos reales en contextos reales, será de suma importancia para reposicionar al diseño, no sólo como la solución a problemas prácticos, sino también a teorizar sistemáticamente sobre sus acciones.

Gui Bonsiepe (1985) es un diseñador industrial alemán, que recorrió varios países de Latinoamérica, como Chile, Brasil y Argentina interesado en obras como la que se está llevando a cabo en el Arroyo Maldonado.

Su ideología respecto a la enseñanza y a la práctica del diseño en estos países fue de gran impacto. Entre muchas teorías, argumenta que el diseño debía hacerse desde los mismos países en el contexto, social y económico en el que se vive. Afirma que los diseñadores se obsesionan con los objetos, cuando en realidad la atención debe estar puesta en donde la acción, el usuario y el objeto se unen.

Respecto a la enseñanza plantea la formación de diseñadores con pasión por la función social, no artística, responsable, y con prácticas reales, aludiendo a que en las universidades se gestan proyectos un tanto utópicos y de carácter de anteproyecto.

La “buena enseñanza” (E. Litwin, 1997) es la que implica no desarrollar prácticas sin historia ni futuro, ni exitosas desde el punto de vista del objetivo pautado, sino desde las acciones, las actividades que se propongan en el aula, y que generen otras acciones por parte de los estudiantes.

El aula taller permite plantear prácticas en clase sobre temas de interés de los alumnos, temas sociales, actuales, contemporáneos, ver ejemplos en el análisis de casos reales, involucrándolos, generando opinión, formando ideología, y por qué no una visión de la vida, la profesión, la política, la economía, las artes, la psicología, etc. , en un ámbito de libertad y respeto.

El *practicum* que define Shön “El desafío del arte”, El desafío de la perspectiva artística) es decir la situación pensada y dispuesta para la tarea de aprender una práctica, que los estudiantes aprendan haciendo, próximos al mundo real, pero libres de presiones, distracciones y riesgos, e indagando las formas o los caminos a seguir.

¿Para qué diseñamos, para quién, qué diseñamos, cómo diseñamos y dónde?

El diseño influye en las vidas, en las de las comunidades, en sus concepciones ideológicas, da cuerpo al conocimiento bajo la forma de una herramienta para lograr algo, cargado de propósito, estructura y argumento (Perkins, 1985).

Nadie opera sobre el vacío, toda preexistencia es significativa, está inscrita en la cultura.

Por lo tanto el diseñador será intérprete de una audiencia que pide respuestas de comunicación en un contexto sin fronteras tecnológicas.

## Conclusión

¿Cómo se articula la reflexión, la investigación, en las aulas, en la enseñanza de una práctica proyectual, donde al final del proceso creativo, el diseñador presentará su proyecto visualmente resuelto, como soporte de comunicaciones, de conceptos?

La enseñanza en la universidad de diseño con espacio hacia la práctica del diseño mas humanizado, permite que cuanto más se comprende, más crece la capacidad para entender, crece la confianza y la independencia.

Entender implica transformar un caos en un sistema significante.

Toda percepción implica una búsqueda de significado, toda búsqueda requiere un proceso de ordenamiento, todo proceso de ordenamiento gesta una hipótesis de diseño.

A modo de cierre, y haciendo referencia a éste punto, tomando las palabras de Ronald Shakespear en su libro *Señal de diseño, Memoria de la Práctica*: “Frente al caos inexplicable, los bebés lloran, los niños se pierden, los adolescentes se angustian, los adultos se desperdician, los presuntuosos se equivocan, los humildes preguntan, los religiosos creen, los científicos analizan y los diseñadores actúan”.

La enseñanza del diseño conceptualizado, de un diseño cargado de sentido, además de insertarse culturalmente, producirá teorías útiles donde los conceptos y las acciones se vuelvan medios para alcanzar un fin práctico.

“La enseñanza no se le hace a alguien, se hace con alguien en el contexto y entre las partes” (Litwin, 1997). El desarrollo de teoría de diseño permitirá nutrir las bases de la disciplina para su constante evolución y adaptación a las situaciones socio económicas, culturales, tecnológicas, productivas en nuestro medio. Dar cuenta de esto implica pensar en la formación del futuro diseñador en un contexto de naturaleza creativa, pero a partir de la comprensión y reflexión del diseño en el mundo real.

Para reflexionar sobre diseño hay que ir a la universidad, para que no sea un oficio, artesanal. Para teorizar sobre diseño la teoría valorable es aquella que se puede legitimar a sí misma, a través de casos existentes, de preguntas difíciles, de generar mil alternativas, de crear, recrear, reciclar, o innovar todo lo que nos proponamos. “Si lo puedes soñar, lo puedes hacer” (Walt Disney).

## Referencias bibliográficas

- Bonsiepe, G. (1985) *El diseño de la periferia: debates y experiencias*, México: Gustavo Gili.
- Chaves, Norberto (2005) *El diseño Invisible*, Buenos Aires: Paidós.
- Gill, Bob (1982) *Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre el diseño gráfico, incluso las de éste libro*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Litwin, E. (1997) *La enseñanza comprensiva*. Apuntes de la cátedra.
- Lucarelli. *Articulación de la teoría y práctica*, Apuntes de la cátedra.
- Perkins, D. (1985) *Conocimiento como Diseño*. Colección Psicología, volumen 12. Bogotá. Facultad de Psicología, Universidad Javeriana.
- Shakespear, R. *Señal de diseño, Memoria de la*

*Práctica*, Buenos Aires: Paidós.  
- Shön. "La práctica" *Practicum*, Apuntes de la cátedra.

**Abstract:** Who do we design for? Where? What cultural, social and economic context? The design has today a tool without borders, there are no limits in the use of technology, but undoubtedly, the creative solutions to the need of the client are born in the mind of every designer, beginning with a process of reflection and planning, indispensable and wealth-producing. To design with sense means to think, to investigate, to compare, to evaluate, to talk with the client, to listen ... then to create, to propose, to select, and finally to help.

The following test compiles the opinion of big referrers of the design, and of the education of the design, in topics related to the same one in a reflexive sense, focused in who will use it, in what city, what type of recipients for, the creative but effective, striking but communicative and intelligent, dreamed but possible design.

It is an invitation to the reflection on the design in the university and the professional role, the royal practice of the profession with his different looks and possibilities.

**Key words:** design – creative process – theoretical formation – investigation – argumentation – professional practice – observation – reflection.

**Resumo:** ¿Para quem desenhamos? ¿Onde? ¿Em que contexto cultural, social e económico? O design tem hoje uma ferramenta sem fronteiras, não há limites no uso da tecnologia, mas sem dúvida, as soluções criativas à necessidade do cliente nascem na mente da cada designer, começando com um processo de reflexão e planejamento essencial e enriquecedora.

O desenhar com sentido significa pensar, pesquisar, comparar, avaliar, discutir com o cliente, escutar... para depois criar, propor, selecionar, e finalmente implementar.

O seguinte ensaio, reúne a opinião de grandes referentes do design, e do ensino do design, em temas relacionados ao design com sentido reflexivo, com foco em quem vai usá-lo, em que cidade, que tipo de receptores, o design criativo mas eficaz, impressionante mas comunicativo e inteligente, sonhado mas possível.

É um convite à reflexão sobre o design na universidade e o papel profissional, a prática real da profissão com suas diferentes miradas e possibilidades.

**Palavras chave:** design – processo criativo – formação teórica – pesquisa – argumentação – prática profissional – observação – reflexão.

<sup>(\*)</sup> **Adriana Carchio.** Diseñadora Gráfica (UBA, 1993). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## De la programación heredada a la auto gestionada

Marisabel Savazzini <sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

**Resumen:** El presente ensayo intenta dilucidar aspectos vinculados a la temática de la programación de la enseñanza, elaborando una suerte de hipótesis respecto de los avatares que sufriría el programa de la asignatura que provee la Universidad de Palermo a los docentes que se inician en la actividad. Estos recorridos se plantean como puente entre el programa, al que se denomina "heredado" y el programa que luego el docente diseña deviniendo en programación al que se ha tomado la licencia de denominar: programa autogestionado.

Para este recorrido se han seleccionado autores provenientes del campo de la didáctica, tales como Cristina Davini, Hernández, Edith Litwin, Alicia Camilioni, Sacristán, entre otros; así como también originados en otros campos disciplinares, tales como Pierre Bordieu, Edgar Morin, Jacques Derrida, que se toman en especial, para fijar posiciones epistemológicas y filosóficas a la hora de la escritura. También se propone articulación con algunas viñetas de escenas áulicas, que son las que marcan el pulsar de la didáctica, como aquella disciplina que piensa al sujeto docente absolutamente imbricado y entramado con el sujeto alumno. De este diálogo profundo entre diádas que se tensan entre el campo teórico y el práctico, así como también en el vínculo de los actores de la escena educativa y de categorías, que se plantean como manifiestas y otras que permanecen ocultas, se trata el presente escrito que esperamos sea de utilidad en la trama discursiva que se genera en la Universidad.

**Palabras clave:** programación de la enseñanza – curriculum – programa heredado – programa autogestionado – docente – alumno.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 197]

El presente trabajo tendrá como planteo echar luz, problematizar, abrir nuevas interrogaciones, y tal vez, verter algunas conclusiones en derredor de la temática del Curriculum y la Programación de la Enseñanza.

Las Reflexiones se originan en el marco de la Capacitación Docente, en la Asignatura, Introducción a la Didáctica, con la convocatoria de repasar y articular argumentaciones propias con la bibliografía especialmente recomendada por la cátedra, durante la cursada.

En este caso, la práctica docente, es también inspira-