

menos exigentes) y los problemas a resolver por alumnos de tercer año serán más complejos, llegando de esta forma al fin de la carrera con la capacidad de resolver situaciones de lo más diversas, desde el hecho de presentarse a una beca para la creación artística, hasta la presentación de una campaña publicitaria ante un grupo de empresarios.

### Referencias bibliográficas

- Camilloni, Alicia R. W. de. (2007), *Una buena clase*, Artículo Publicado en la Revista 12, Nº 16 Agosto de 2007- Año 2. Buenos Aires.
- Davini, Maria Cristina, (2008): *Métodos de enseñanza*. Didáctica general para maestros y profesores, Buenos Aires, Santillana.
- Jaeger, A (2007), *Creadores de Imágenes*, Fotógrafos contemporáneos. Mexico, Ed. Océano.
- Mastache, Anahí, (2009), *Formar personas competentes*. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales, Buenos Aires-México, Ediciones Novedades Educativas.
- XIV -Thierry de Duve, (2004) *Jeff Wall: pintura y fotografía*, en *La confusión de géneros en la fotografía*, Valerie Picaude/Philippe Arbaizar (eds.) Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Tubio, Daniel, (2006), *Las cuestiones teóricas en la enseñanza de la fotografía*. Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Imprenta Kurz.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Capacitación Docente.

**Abstract:** On the content of Mario Benedetti's poem is a need to implement new and more teaching strategies and assist the teacher in the career of Photography at the University of Palermo and generate and encourage research and writing literacy students Faculty.

**Key words:** Strategy - didacticism - research - photography - reading.

**Resumo:** Sobre o conteúdo do poema de Mario Benedetti se propõe a necessidade de implementar novas e mais estratégias didáticas que ajudem ao docente da carreira de Fotografia da Universidade de Palermo e gerem e incentivem a pesquisa e a lecto escritura nos estudantes da Faculdade.

**Palavras chave:** Estratégia - didática - pesquisa - fotografia - leitura.

<sup>(\*)</sup> **Bernardo Carbajal Fal:** Abogado (UBA). Fotógrafo profesional (Escuela Nacional de Fotografía). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual en la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Proyectos de Diseño

Adriana Carchio <sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: julio 2012  
Fecha de aceptación: septiembre 2012  
Versión final: noviembre 2012

**Resumen:** Todo es objeto de diseño, en diferentes órdenes y aspectos de la vida en sociedad. Toda acción de diseño implica una serie de etapas a transitar, básicas, de investigación y análisis, de bocetado y planificación, y finalmente de implementación y corroboración de resultados. En cualquiera de los diseños se parte de un problema o una carencia, para la cual se pensará una solución y todo ese proceso se transforma en un proyecto. Así es en la práctica de la profesión, y es uno de los métodos de enseñanza, que permite un mayor contacto con prácticas profesionales reales en los ámbitos de estudio de diseño.

El proyecto es un método de enseñanza para acercar la experiencia laboral real y las problemáticas de la profesión al futuro diseñador en formación. El aprendizaje basado en proyectos, es un método de instrucción, estrategia de aprendizaje y estrategia de trabajo. Un entrenamiento hacia la práctica laboral, sin riesgos, y sin ser el centro de evaluación el resultado final, sino todo su proceso. En el aprendizaje por proyectos los alumnos, desarrollan actividades y competencias, tales como colaboración, planeación de proyectos, toma de decisiones, comunicación y manejo de los tiempos, designación de roles, integración de diferentes disciplinas, y aprovechamiento de sus recursos humanos, tecnológicos, y económicos. Confianza, esfuerzo conjunto y comunicación son fundamentales para trabajar en equipo un proyecto, que permite hacer paralelos con trabajos de la realidad, analizar situaciones concretas, conceptualizar, sintetizar, usar la investigación, y desarrollar el pensamiento crítico.

**Palabras clave:** Estrategia de enseñanza - proyecto - diseño - disciplina proyectual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 183]

### Introducción. Algunas reflexiones sobre el diseño y el proyecto

A excepción de lo que la naturaleza nos da, aquello que utilizamos para vivir, todo es objeto de diseño.

El diseño interviene en la vida de las comunidades, desde proponer la circulación de las personas en determinados ambientes o ciudades, hasta consolidar una marca al punto de asociar el producto directamente con

su nombre. Es un concepto universal, que abarca profesiones específicas como el diseño arquitectónico, industrial, gráfico, o textil. Cada una de estas profesiones se inserta en un ámbito de actuación claramente diferenciado, configuran objetos distintos. El diseñador gráfico diseña signos, letras e imágenes, el diseñador industrial, objetos físicos, electrodomésticos, muebles, etc.; y el arquitecto, edificios, casas, fábricas, etc. Objetos físicos, materiales. Tal era la concepción primaria del diseño, que en la actualidad ha trascendido al objeto, y se diseñan identidades, personalidades y contenidos mucho más abstractos e intangibles, en cuanto a su volumen, pero de incalculable valor económico y comercial.

Cada trabajo solicitado a un diseñador, se caracteriza fundamentalmente por la exposición de un problema, la sugerencia de una posible solución que se quiere lograr y para cuya consecución el diseñador debe realizar un proyecto.

El diseño se inicia en la mente de cada diseñador, y cada diseñador tiene su biografía de vida, su ideología, su impronta, con lo cual cada uno seguirá un proceso diferente, y es muy probable que ante un mismo problema, haya soluciones distintas entre ellos.

El diseñador Yves Zimmermann (2011) considera al proceso de diseño como un designio, intención, con un propósito, un objetivo. Intención hecha forma.

Igualmente importante será la recepción de las imágenes, formas o soluciones, ya que el receptor no es nunca un sujeto pasivo. Dado que la experiencia es directa y personal, es más real que la representación simbólica de la imagen gráfica, con lo cual por más adecuada que sea la identidad visual de una marca, si el trato recibido por esa persona no lo satisface, su imagen y su identidad serán disonantes.

Para Olt Aischer (2001) no hay nada que no pueda proyectarse, diseñarse o desarrollarse aún el propio ser, a la convivencia con los demás y a la naturaleza, a los objetos de la vida diaria, a la vida y al pensamiento. La capacidad de proyectar y diseñar se aprende haciendo, con orientación y planificación establecida.

Es por ello que este documento reflexivo, apunta a valorizar el proyecto como método de enseñanza, para acercar la experiencia laboral real y las problemáticas de la profesión al futuro diseñador.

El proyecto en la enseñanza de diseño, abarca el trabajo cooperativo en grupo, la motivación por los temas de interés de los alumnos, estimula la creatividad, mantiene relación con las competencias, ayuda a organizar y planificar las etapas en la concreción de un trabajo, y los entrena en prácticas más reales.

### **Contexto de enseñanza proyectual**

Las carreras relacionadas al diseño, hoy con muchas más posibilidades de especialización, licenciaturas y hasta doctorados, en diferentes instituciones educativas del mundo, plantean la importancia que los contenidos abordados mantengan contacto con la realidad social, con problemas reales y que sean proyectos realizables, porque los futuros profesionales del diseño deberán concebir y desarrollar proyectos de diseño, analizar, interpretar, adaptar y producir la información necesaria para realizar estos proyectos, examinar, valorar y com-

probar su viabilidad, desde criterios de innovación formal, de gestión empresarial y de demanda del mercado, incluso podrían llegar a organizar, dirigir, coordinar o asesorar a equipos de trabajos vinculados al proyecto. (Rovira. Ma., 2011).

La metodología de trabajo profesional se concreta en un sistema coherente y riguroso de razonamiento encadenado y de modelos cada vez más aproximados a la idea final que se realiza a partir del planteamiento de un problema, continúa con un proceso de observación, análisis y planificación, y acaba con el proceso de síntesis y desarrollo de una propuesta; todo ello con la ayuda de diferentes herramientas de representación, real o virtual: bocetos, dibujos, planos, maquetas a escala, pruebas, etc. (Campi, 2001).

El proyecto no sólo es un método de trabajo profesional, sino también un método de enseñanza, un plan de acción, o un conjunto de decisiones, un instrumento que toma el profesor, respecto a la organización de los materiales y a las actividades que se proponen a los alumnos, para llegar al objetivo.

Para aprender y para enseñar es propicio generar un ambiente de trabajo práctico, activo e interactivo, con dinámicas participativas y abiertas, flexibles, individualizadas y adaptadas al perfil de los alumnos, a su desarrollo y a las actividades propuestas.

Los profesores de diseño generalmente plantean a los estudiantes problemas de comunicación cuya solución necesita ser diseñada, los guían, aconsejan, corrigen, critican, estimulan, les muestran modelos, les formulan preguntas adecuadas, les plantean actividades o tareas de apoyo, y les transfieren conocimientos y puntos de vista para que arriben a la mejor solución posible y aprendan de la experiencia (Belluccia, R. 2009)

### **El Proyecto**

Existen otros métodos de enseñanza como la enseñanza repetitiva, que “se propone como meta objetivos de reconocimiento, por lo que la palabra clave es memorizar” (Soler et alia, 1992), con métodos como la conferencia académica, la lección magistral, o la clase frontal; o la enseñanza expositiva, que “responde a un aprendizaje por asimilación a través de procesos de inclusión que suelen provocar aprendizajes significativos” (Soler et alia, 1992), con métodos como la explicación oral o el estudio dirigido. Ninguno de ellos invalida al otro, o lo supera, sino que todo dependerá del contexto (entorno, medio o ambiente), de las personas (profesores y alumnos), del objeto (currículum, materias y contenidos) y de los objetivos que se quieran alcanzar con la intervención educativa.

El proceso de transmisión de conocimiento del diseño es para ambos, docente y estudiante, un intercambio de experiencias e in experiencias en el aprendizaje de lo que hoy en día es uno de los más universales de los lenguajes, y como tal necesita al mismo. Si existen procesos básicos de la enseñanza de las disciplinas del diseño, como lo son ciertos criterios que dan la práctica y la suma de conocimiento, destreza y sensibilidad. Per-

tinencia tipológica, del mensaje, conocimiento y manejo de las condicionantes culturales, presupuesto, estructuras, color, ilustración, tipografías son algunos de los ejes sobre los que gira la enseñanza y por consiguiente el aprendizaje. La reflexión sobre el mundo, los gustos, las fobias, la música, el contexto como *container* y materia prima de métodos de trabajo.

El aprendizaje basado en proyectos, es un método de instrucción, estrategia de aprendizaje y estrategia de trabajo. Su principal característica es que en grupo los alumnos trabajarán sobre un tema que hayan seleccionado de acuerdo a su interés y parámetros de la consigna dada por el profesor. En él se desarrollan actividades de trabajo interdisciplinario, de largo plazo y centradas en el estudiante.

### Antecedentes y opiniones

El aprendizaje basado en proyectos tiene sus raíces en el constructivismo, a partir de trabajos realizados por psicólogos y educadores como Vygotsky, Bruner, Piaget, y Dewey. Constructivismo que se apoyaba en base a la comprensión del funcionamiento del cerebro humano que aprende, recupera y almacena, ampliando así los aprendizajes previos. Si el aprendizaje tiene que ver con construcciones mentales, las personas aprenderán construyendo conceptos o ideas nuevas con conocimientos nuevos y previos. Algunos autores al referirse al aprendizaje por proyectos, destacan que aumenta la autoestima de los estudiantes, que se enorgullecen de lograr trabajos de valor fuera de las aulas, y significativos para sus comunidades. En el aprendizaje por proyectos los alumnos, desarrollan actividades y competencias, tales como colaboración, planeación de proyectos, toma de decisiones, comunicación y manejo de los tiempos, designación de roles, integración de diferentes disciplinas, y aprovechamiento de sus recursos humanos, tecnológicos, y económicos. Acrecientan sus habilidades para solucionar problemas y comparten, expresan y negocian, opiniones y soluciones posibles y viables. Confianza, esfuerzo conjunto y comunicación son fundamentales para trabajar en equipo un proyecto, también orden, organización y cierta disciplina. El aprendizaje por proyectos permite hacer paralelos con trabajos de la realidad, analizar situaciones concretas, conceptualizar, sintetizar, investigar y desarrollar el pensamiento crítico.

En cuanto a la metodología, se basa en planear un problema para el cual se desarrollará un plan de acción para solucionarlo. De ellos dependerá la administración del tiempo y los recursos, la dosificación del tiempo dedicado a cada etapa, y el profesor será su consultor, su facilitador y el que hará el asesoramiento y seguimiento de la investigación y desarrollo del plan. Requiere un diseño y pautas concretas y puntuales.

El proyecto final que se incluye dentro de la planificación de la asignatura Diseño e Imagen de Marcas, es el rediseño y posterior aplicación de la nueva imagen, y posicionamiento, de una entidad ONG. La característica de este tipo de institución, es que al carecer de recursos económicos, en general todas tienen falencias de diseño en su imagen institucional, y por extensión son muy escasas sus comunicaciones. En este contexto los alumnos eligen una ONG para su proyecto, este año se comenzó

a trabajar coincidiendo con la feria Expo Solidaria, que se realizó en esta ciudad, y les permitió tener contacto directo con las instituciones, facilitando la elección y recopilación de datos de las mismas. Asimismo actuó como disparador de muchas reflexiones sociales, de problemáticas sociales y temas de la actualidad, como el desamparo, la desigualdad de posibilidades, la discapacidad, el analfabetismo, las adicciones, etc. El proyecto es realizado en un tiempo aproximado de un mes, partiendo de una investigación, luego un diagnóstico, elaboran una propuesta gráfica y conceptual, y en la última etapa, implementan todo el proyecto en forma de manual corporativo. El proyecto es grupal, y tanto al inicio, con los primeros bocetos, como en el examen final, realizan juntos una presentación de la marca y defensa del proyecto. Los alumnos manejan sus tiempos, presupuestos, calidad de entrega, en forma autónoma, sólo tienen instancias de chequeo y viabilidad de sus diseños para poder avanzar en cada etapa. En el campo empírico las devoluciones por parte de los alumnos, una vez finalizados los proyectos, son sumamente positivas, y de gran motivación.

### Opiniones de los alumnos

“La implementación de conceptos teóricos en casos reales ha favorecido nuestro crecimiento profesional, en el marco de las metodologías que lleva adelante la Universidad de Palermo” (Castillo C., 2011)

“Lo mejor de este trabajo fue aprender a trabajar en grupo, y como una lluvia de ideas de todos, nos llevó a nuestra presentación final, le agradezco a la profesora por este maravilloso proyecto, que me hizo crecer como persona” (Benatar N., 2011)

“El manual corporativo de la ONG me ayudó a emprender mi carrera de una manera más profesional, he conocido cómo se va desarrollando una marca y todo lo que esto implica. Me gustó trabajar en grupo y me sirvió para conocer nuevas ideas y conceptos y otros estilos de trabajo” (Ferrecio F., 2011)

“Me parece una buena oportunidad que brinda la Universidad y esta materia, llevar a cabo este tipo de proyectos que aportan enormemente como experiencia, y como crecimiento para mi carrera y vida laboral” (Penas I., 2011)

### Conclusiones

La utilización del proyecto como método de aprendizaje, permite desarrollar el modelo ideal de una acción completa, es decir poner en práctica, las diferentes fases de un proyecto: informar, planificar, decidir, realizar, controlar, evaluar, y reflexionar. Existe una interacción entre aprendizaje y mundo real, es integral y favorece la retención de contenidos y la investigación. El producto final es sólo un componente del proyecto, importante pero sólo un componente, se basa en una idea que se quiere llevar a la práctica, y va mucho más allá de un resultado, es todo su proceso.

A nivel social intervienen procesos relacionados a la convivencia, la responsabilidad compartida, la cooperación, e individualmente la disposición para trabajar en equipo. Diseñar es pensar, investigar, comparar, evaluar, conversar con el cliente, escuchar para luego crear,

proponer, seleccionar, y finalmente implementar. Cada trabajo es un proyecto. El taller de diseño donde los alumnos realizan el entrenamiento profesional, guiado por sus maestros, es la aproximación a una práctica de la profesión real.

Un ejercicio de diseño es realista cuando el caso que se da para resolver es posible, creíble, viable, factible y, por lo tanto, se inserta naturalmente en el entorno social en el que viven alumnos y maestros. Que sea realista no quiere decir que deba existir realmente en ese entorno, sino que su hipotética existencia sea considerada absolutamente natural (Belluccia, R. 2011)

Edith Litwin (1997) opina: “la ‘buena enseñanza’, es el desarrollo de prácticas sin historia ni futuro, ni exitosas desde el punto de vista del objetivo, sino desde las acciones y actividades propuestas en el aula, como dispareadores de otras acciones de los estudiantes...”

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo de la profesora Natalia Coppola en el marco del Programa de Capacitación Docente.

**Abstract:** Everything is a design object in different orders and aspects of life in society. Any action design involves a series of steps to walk, basic research and analysis, sketching and planning, and finally implementation and corroboration of results. Any design is part of a problem or deficiency, for which a solution will be presented and this whole process will become in a project. So it is in the practice of the profession, and is one of the teaching methods, which allows greater contact with real professional practices in the areas of study design.

The project is a teaching method to bring the actual experience and the problems of the profession to the future designer in training. The project-based learning is an instructional method, learning strategy and strategy work, a practical training to the job, safely, and without being the center on the end result, but

the whole process. In the students learning projects, develop activities and skills such as collaboration, project planning, decision making, communication and time management, designation of roles, integration of different disciplines, and use of their human resources, technology, and economic. Confidence, effort and communication are a key to a project teamwork, which allows parallel reality works, analyze specific situations, conceptualize, synthesize, and use research and critical thinking.

**Key words:** Teaching strategy - project - project discipline.

**Resumo:** Tudo é objeto de design, em diferentes ordens e aspectos da vida em sociedade. Toda ação de design uma série de passos para caminhar, básicas, de pesquisa e análise, de desenho e planejamento, e finalmente de implementação e corroboração de resultados. Em qualquer dos designs se parte de um problema ou uma carência, para a qual se pensará uma solução e todo esse processo se transforma num projeto. Assim é na prática da profissão, e é um dos métodos de ensino, que permite um maior contato com práticas profissionais reais nos âmbitos de estudo de design.

O projeto é um método de ensino para trazer a experiência de trabalho real e as problemáticas da profissão ao futuro designer em formação. A aprendizagem baseada em projetos, é um método de instrução, estratégia de aprendizagem e estratégia de trabalho. Um treinamento para a prática de trabalho sem riscos, e sem ser o centro de avaliação o resultado final, senão todo seu processo. Na aprendizagem por projetos os alunos, desenvolvem atividades e concorrências, tais como colaboração, planejamento de projetos, tomada de decisões, comunicação e manejo dos tempos, designação de papel, integração de diferentes disciplinas, e aproveitamento de seus recursos humanos, tecnológicos, e econômicos.

**Palavras chave:** Estratégia de ensino - projeto - disciplina projectual.

<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.

## Formar capacidades para competir

Paula Casela (\*)

Fecha de recepción: julio 2012

Fecha de aceptación: septiembre 2012

Versión final: noviembre 2012

**Resumen:** El presente *paper* expone sobre la importancia del desarrollo de capacidades, por medio de la actualización constante del currículum y de la relación didáctica.

Se enfoca especialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con cambios en la manera de hacer docencia, en la organización del sistema educativo, en la reflexión pedagógica y sobre todo en los esquemas de formación.

Intenta contribuir así a tener planificaciones que formen en competencia y donde se le brinde al estudiante elementos para que se desarrolle en la práctica.

**Palabras clave:** Competencias - estrategia de enseñanza - ejercicio profesional.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 185]