

la construcción de una especialización del profesional docente del diseño.

En síntesis lo planteado en las distintas propuestas fue la necesidad de la emergencia de un nuevo profesional del diseño que pueda salir del pragmatismo funcional que arrastra el campo disciplinar, para así arribar al diseño como ciencia, con metodologías y herramientas que permitan la investigación y la evaluación de los nuevos conocimientos como los adquiridos y acumulados.

Abstract: The challenge of teaching design is to find an object of study since the lack of clarity about the object of study leads to the disadvantage in the curricular formation with the consequent dispersion of disciplinary contents. What was raised in the various congressional proposals were the needs for the emergence of a new design professional who can leave the functional pragmatism drag the disciplinary field, thus arriving at the design as a science, methodologies and tools for research and evaluation of new knowledge as the acquired and accumulated ones.

Keywords: teaching - design - research - evaluation.

Resumo: O desafio do ensino do design é encontrar um objeto de estudo já que a falta de uma clareza sobre o objeto de estudo implica inconveniente na formação curricular e com uma conseqüente dispersão de conteúdos disciplinares. O propósito nas diferentes propostas do Congresso foi a necessidade da emergência de um novo profissional do design que possa sair do pragmatismo funcional que arrasta o campo disciplinar, para assim arribar ao design como ciência, com metodologias e ferramentas que permitam a pesquisa e a avaliação dos novos conhecimentos como os adquiridos e acumulados.

Palavras chave: ensino - design - pesquisa - avaliação.

(*) **Gustavo Cópola:** Formado en Ciencias de la Comunicación con orientación en Políticas y Planificación de las organizaciones en la Universidad de Buenos Aires. Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa - Empresa de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Aportes para la generación de nuevas estrategias de enseñanza en el ámbito del diseño.

Fecha de recepción: julio 2013
Fecha de aceptación: septiembre 2013
Versión final: noviembre 2013

Marisa Cuervo y Mercedes Massafra (*)

Resumen: El artículo expone las líneas de debate que surgen de las ponencias presentadas en la comisión 1.1.b. del III Congreso de Enseñanza de Diseño: *Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos*. A partir de su análisis y debate, se concluye que los docentes deben asumir nuevos riesgos que implican hacer a un lado las estrategias tradicionales en la enseñanza del diseño, con el objetivo de realizar un ajuste tendiente a la síntesis, es decir, fomentar la creación de una cultura de diseño como una disciplina independiente, con un corpus teórico propio que atraviese los aspectos epistemológicos, curriculares y de estrategias de enseñanza y aprendizaje del diseño. Por otro lado, se establece y acuerda la necesidad de implementar estrategias de enseñanza en el marco de los cambios de paradigmas culturales y tecnológicos que atraviesan la educación en diseño.

Palabras clave: diseño - epistemología - currícula - estrategia pedagógica - tecnología - metodología - recurso didáctico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 158]

El presente escrito resume las principales conclusiones y los aportes que se generaron en la Comisión de Pedagogía del Diseño denominada *Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos*, que sesionó el día 31 de julio de 2012 en el marco del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

En primer término, la profesora Eugenia Aryan, de la Universidad de Palermo, y Diseñadora de Indumentaria, en su ponencia denominada *Abordaje metodológico a la teoría del diseño a través del estudio de sus prácticas*, busca responder a dos interrogantes: cómo acercar la brecha entre que una idea se gesta hasta que se concreta, y cómo abordar metodológicamente al di-

seño y transmitirlo en el aula. A partir del análisis de la materialidad, la forma y la tecnología como variables clave de la problemática del diseño lo traduce en una metodología para trabajar en el aula que relaciones estas tres variables. De esta manera, la relación a establecerse será materialidad tecnología diseño, a partir de lo cual se establecen los objetivos para el trabajo en el aula de diseño.

Luego, el profesor Mauricio Maturana Muller, en representación de las profesoras Lourdes Peñaranda y Laura Rodríguez, de la Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela, presentó el trabajo *Construir argumentos como estrategia educativa*, que relata la experiencia

de la argumentación como forma de investigación. En este sentido, se establecen tres fases en el ejercicio del diseño: la exploración, en la cual se procuran los argumentos, la explicación del compromiso, que contribuye al fortalecimiento de la tesis, y el desarrollo del proyecto, en el cual se interpreta y fortalece el argumento de modo que pueda traducirse en un proyecto concreto. Con este método, se busca el desarrollo del pensamiento lógico, la credibilidad y conocimiento del alumno a la hora de argumentar, introducir cambios cualitativos considerables a la profesión del diseñador y, por ende, en el ambiente construido. A su vez, se pretende generar en el estudiante conciencia sobre las particularidades de sus propios procesos de aprendizaje.

La profesora María Marcela Vicente, de la Universidad CAECE de Mar del Plata, trae la propuesta de creación de una Red de escuelas que estén desarrollando o estén interesadas en la generación de programas de RSU para instaurar la temática de la Responsabilidad Social en la currícula de las carreras vinculadas al diseño. De este modo, procura promover un desarrollo más humano y sostenible de la formación universitaria, extender el impacto educativo en la formación académica, generando temáticas que a futuro sean proyectos de investigación. A su vez, dar respuesta a necesidades sociales, proyectando espacios de transferencia y extensión.

Liliana Salvo de Mendoza, de la Escuela de Diseño en el Hábitat (Neuquén, Argentina), expuso *La base epistemológica del Diseño y su organización en una disciplina integral, común para todas las especialidades*, en la cual reflexiona acerca de las bases epistemológicas de un diseño integral, abordando los principios universales del diseño, y el principio básico común: los conceptos de entorno, contexto y ambiente, de modo de lograr formar profesionales con una visión integral y holística del diseño.

Luego, Mireya Uscátegui, de la Universidad de Nariño, Colombia, disertó acerca de las perspectivas curriculares y profesionales del diseño en Colombia, planteando la necesidad de empezar a comprender, conocer y relacionar el discurso teórico de la academia con la práctica real del diseño en el ámbito profesional. Así, establece diferentes categorías de análisis: de interacción (contexto-concepto), los perfiles profesionales, las competencias de formación y los componentes curriculares, estos últimos fundamentales para el desarrollo profesional del diseño. A su vez, observa un antagonismo entre el discurso académico y el discurso profesional, lo cual deriva en la necesidad de traducir este lenguaje para generar una reconceptualización. Para poder llevarlo a cabo, se establecieron indicadores: de componentes curriculares, para las carreras de diseño gráfico, moda e industrial. Estos son: humanístico, teoría/historia, proyectual, expresión y comunicación, tecnológico, funcional/operativo, gestión e investigación. En el análisis de los resultados surgen los requerimientos de los estudiantes en cuanto a conocimientos, como así también aparece un nuevo indicador, la pedagogía, como componente emergente, requerido para el desempeño en la enseñanza del diseño.

Valeria Baudot, de la Universidad de Palermo, trata la problemática del trabajo proyectual a través del proceso

morfológico, a partir de la identificación de dos posibilidades diferentes para el abordaje del proceso de diseño: la primera, “la forma sigue la función”, y la otra que postula que primero está la forma y como consecuencia de ella, se va resolviendo la necesidad planteada. A partir de estas dos posturas, se generan propuestas de desarrollo del aula taller para analizar debilidades y fortalezas de ambas posturas con vistas a analizar sus herramientas de desarrollo que permitan un resultado óptimo de diseño.

Álvaro Manuel Sánchez Colán, de la Universidad de San Martín de Porres - Perú, compartió la experiencia del taller de publicidad de la universidad, en el cual se plantea el acercamiento del estudiante al área profesional. Esto se logra a partir del desarrollo de campañas reales para clientes de empresas reales, organizándose como agencia de publicidad. Los objetivos que se plantean en estos talleres son la formación académica y práctica para producir proyectos de publicidad y marketing; dar soluciones de cambio acorde al avance tecnológico y facilitar la inserción profesional de los estudiantes en el mercado laboral.

La diseñadora industrial Sandra Forero, y José Miguel Enrique Higuera Marin, de la Universidad de Pamplona, Colombia, presentaron *La aprehensión, punto de partida para la educación basada en proyectos*, donde proponen que antes que pensar en cómo enseñar a diseñar se debe enseñar a aprender, pensar, planear, planificar y evaluar. Es decir, lograr una práctica autorreflexiva aplicable a la enseñanza del diseño que favorezca la formación de los futuros profesionales., definiendo un modelo de aprendizaje apropiado para disciplinas proyectuales.

Eugenia Negreira y Jorge Brandan, de la Universidad de Palermo, Argentina, presentaron sus reflexiones acerca de la enseñanza y la relación de los elementos creativos en el diseño textil, para a partir de allí generar una propuesta para fomentar la creatividad y el proceso creativo.

Las arquitectas Griselda Bertoni y Andrea De Monte, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral - Argentina, presentaron *Mediaciones perceptivas. Desafíos en la incorporación de la tecnología como instrumento*, donde expusieron la experiencia del taller de comunicación gráfica de la carrera de arquitectura, en la cual los alumnos realizan su primera aproximación a la representación y comunicación visual. Así, se realiza un intento por ejercitar habilidades que le permitan al alumno entender el mundo que los rodea, entendiendo a la percepción como un dispositivo que habilita el lenguaje. En este ejercicio, se advierte dificultades en la abstracción y la síntesis. Los estudiantes de hoy, nativos digitales, aprovechan los medios digitales, por lo cual los docentes deben enseñar, discutir y propiciar la selección de estos medios, considerando a los medios digitales como instrumentos aplicados a la formación en tanto herramientas reflexivas.

Marcos García, diseñador industrial y profesor de la Universidad de Los Lagos - Chile, presentó *Sillas de madera, herencia, intuición y técnica: ¿Un problema original en la docencia del diseño?*,

que muestra un ejercicio de taller de diseño a partir de la observación individual en un contexto próximo y común, generando una conceptualización de diseño a partir del ejercicio de la observación de la realidad.

Por último, Marisa Cuervo y Mercedes Massafra, de la Universidad de Palermo - Argentina, expusieron *Proyectos de Graduación: Tendencias y aportes significativos*, presentando los resultados del análisis realizado acerca de las temáticas abordadas por los estudiantes de las carreras de grado en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación. Se identifican los aportes para luego establecer las tendencias que a futuro generen contenido calificado para la elaboración de nuevos proyectos de grado. Asimismo, el relevamiento realizado apunta a generar un conjunto de conocimientos organizados por temáticas específicas de diseño que contribuyan al desarrollo de trabajos de investigación en la disciplina por parte de profesores, estudiantes y/o profesionales de las diferentes áreas del diseño.

A medida que se iban sucediendo las ponencias, surgieron interrogantes que apuntaron a debatir acerca de cómo generar una cultura del diseño, creando una identidad del diseño, con bases epistemológicas. Para ello, es necesario que los docentes asuman nuevos riesgos que implican hacer a un lado las estrategias tradicionales en la enseñanza del diseño, con el objetivo de realizar un ajuste tendiente a la síntesis y no hacia la diversificación. Es decir, cómo fomentar la creación de una cultura de diseño como una disciplina independiente, con un corpus teórico propio que atraviese los aspectos epistemológicos, curriculares y de estrategias de enseñanza y aprendizaje del diseño. Por otro lado, se debatió acerca de la necesidad de establecer estrategias de enseñanza en el marco de los cambios de paradigmas culturales y tecnológicos que atraviesan la educación en diseño. En este sentido, se trabajó sobre las variables que determinan, en el escenario actual, la definición de estrategias para la enseñanza del diseño: las características de los estudiantes, sus debilidades y fortalezas, la tecnología como un nuevo lenguaje y herramienta de comunicación, y el creciente interés por el abordaje de temas vinculados a problemáticas sociales y medioambientales. Todas las ponencias, de modo más o menos explícito, presentaron en definitiva esta búsqueda a partir de la identificación de una misma problemática surgida de las experiencias áulicas compartidas en la comisión. Para concluir, los miembros de la comisión propusieron:

- La construcción del concepto a partir de la percepción personal de la realidad
- La atención a las individualidades que definirán la "propia manera de mirar"
- La valorización del vínculo sujeto-objeto con el entorno
- A partir del conocimiento y la reflexión sobre el entorno, encontrar el punto de partida para la generación de ideas creativas.
- La incorporación de la tecnología a la enseñanza desde un lugar aditivo y no sustractivo: propiciar la selección personal de entre todas las opciones que ofrecen los recursos tecnológicos en relación, por ejemplo, a las imágenes.

- La deconstrucción de las estrategias tradicionales para generar la apropiación del objeto de estudio desde una argumentación propia del estudiante.

- La preocupación por combinar la práctica y la teoría en la construcción de las currículas y como condición para la comprensión y el desarrollo profesional del estudiante.

- La consideración de los medios digitales como instrumentos aplicados a la formación en tanto herramientas reflexivas.

- Que el alumno se convierta en protagonista, buscando su motivación que se traduzca en una pregunta posible de responderse desde su propia práctica de diseño.

- La valoración equitativa de la teoría y la práctica en la formación profesional de los diseñadores para enfrentar los cambios futuros.

- Promover la argumentación como estrategia de investigación en el campo del diseño

- Promover la metacognición, es decir, la conciencia sobre las particularidades de los procesos propios del aprendizaje por parte de los estudiantes.

- Promover un desarrollo más humano y sostenible de la formación universitaria

- Extender el impacto educativo en la formación académica generando temáticas que a futuro se conviertan en temáticas de proyectos de investigación.

- Dar respuesta a problemáticas sociales generando espacios de transferencia y extensión.

Todo lo dicho se sintetiza en seguir trabajando en la construcción de las bases epistemológicas del diseño, y en la generación de una metodología del diseño que, junto a las estrategias pedagógicas, ayuden a la formación profesional integral del futuro diseñador.

Abstract: The article describes the lines of debate arising from the papers presented at the commission 1.1.b. of the Third Congress of Design Education: Curriculum, Instructional Strategies and Learning Resources. From analysis and discussion, it is concluded that teachers must take on new risks involved put aside traditional approaches in design education, with the aim of making an adjustment aimed at the synthesis, i.e. to promote the creation of a culture of design as an independent discipline, with its own theoretical corpus that spans the epistemological aspects, curriculum and teaching and learning strategies of design. On the other hand, it is established and agreed on the need to implement teaching strategies in the context of the paradigm shifts that cross cultural and technological design education.

Keywords: epistemology - curriculum - pedagogic strategy - technology - methodology - teaching resource.

Resumo: O escrito apresenta as linhas de debate que surgem das dissertações feitas na comissão 1.1.b. do III Congresso de Ensino de Design: Currículo, Estratégias Pedagógicas e Recursos Didáticos. A partir da sua análise e debate, se faz a conclusão de que os professores devem assumir novos riscos que implicam deixar as estratégias tradicionais no ensino do design, com o objetivo de fazer um ajuste tendente à síntese, é dizer, fomentar a criação duma cultura de design como uma disciplina independente, com um corpus teórico próprio que atravesse os aspectos epistemológicos, curriculares e de estra-

tégias de ensino e aprendizagem do design. Por outro lado, se estabelece e acorda a necessidade de implementar estratégias de ensino no marco das mudanças de paradigmas culturais e tecnológicos que atravessam a educação em design.

Palavras chave: design - epistemologia - currículo - estratégia pedagógica - tecnologia - metodologia - recurso didático.

^(*) **Marisa Cuervo:** Licenciada en Publicidad (USAL, 1997). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa - Empresa y el de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

^(*) **Mercedes Massafra:** Lic. en Demografía y Turismo. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La sombra de la posmodernidad.

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Carlos Alberto Fernández ^(*)

Resumen: En una sociedad cada vez más atravesada por la tecnología, la comercialización y el discurso de los medios de comunicación, el primer paso en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el desarrollo del pensamiento crítico en el alumno. Éste ha sido uno de los puntos de coincidencia entre los profesores participantes en la comisión (1.1 [C] Currícula, estrategias pedagógicas y recursos didácticos).

Palabras clave: posmodernidad - pensamiento crítico - diseño - medios - planificación - alfabetismo - didáctica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 162]

Los once trabajos presentados en la comisión abordaron una amplia variedad temática sobre la base, lógicamente, de las diferentes especialidades y experiencias de los participantes, algunos de ellos llegados del exterior.

Aunque ni siquiera se exprese, porque hay coincidencia general, es bueno hacer una mención. Los profesores estamos convencidos de que la enseñanza pasa por la *construcción* del conocimiento en el alumno y no simplemente por llenar el vacío que supuestamente existe en sus mentes, según las prácticas conductistas. En las estrategias pedagógicas propuestas (no sólo en este congreso sino también en sus versiones anteriores), esto es contundente. Hay aquí, entonces, un lenguaje común.

Seguramente, cada uno a su manera descubrió que ha habido un cambio social profundo que algunos bautizamos genéricamente como posmodernidad, con la multiplicidad de significados que el término pueda alcanzar de acuerdo con el marco teórico que elijamos. Asumimos que ha llegado para quedarse y, como respuesta, buscamos significados que nos permitan actuar y generar didácticas convergentes hacia mejores resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las estrategias propuestas y las experiencias compartidas por los profesores de las diferentes disciplinas del diseño, toman al alumno con sus conocimientos previos y sus *misconceptions*, para ampliarlos y transformarlos progresivamente.

En la primera presentación la profesora Lorena Steinberg⁽¹⁾ describió las características del alumnado y rescató el gran conocimiento que tiene sobre las nuevas tecnologías audiovisuales. Las experiencias cotidianas de los alumnos contribuyen “a naturalizar las representaciones mediáticas, en lugar de visualizarlas como

construidas”, explicó la profesora. Indicó, asimismo, la necesidad de desmontar estas construcciones para encarar una didáctica de la comunicación, su especialidad. Sin embargo, sus conceptos pueden hacerse extensivos a la enseñanza de cualquier disciplina porque “la tarea de los docentes es no hacer distinciones cualitativas y escalas jerárquicas entre los textos literarios y mediáticos, sino ayudar a los alumnos a aprender a evaluar por sí mismos cualquier tipo de texto de acuerdo a su contenido, forma, contextos de producción y consumo, ejes analíticos centrales para desarrollar un nivel más alto de habilidades para la lectura”.

En su discurso hay una apreciación concluyente: “El objetivo de la educación en medios es que los alumnos puedan leer los mensajes de los medios a partir de una postura crítica, más allá de unos contenidos determinados. Es decir, que puedan trasladar esos aprendizajes a la vida cotidiana”.

Quiero detenerme en este punto donde aparece un aspecto que creo fundamental: se define al estudiante como *acrítico*. Éste debería ser el punto de inicio de toda actividad didáctica. El estudiante es parte de una sociedad de consumo globalizada, individualista y carente de ideologías (no sólo políticas), que navega en las corrientes impuestas por los medios de producción, difusión y comercialización. Y continuando con la metáfora, en esta navegación cada uno conduce su propia embarcación. Habrá quienes lo hacen en balsas, sin remos ni velamen, con todos los riesgos que conlleva el derivar, pudiendo encallar en un risco rompiendo la embarcación o en un banco de arena, y quedar varado. Otros buscarán una orilla para quedarse en un lugar seguro y dejar de navegar. Estarán quienes tendrán naves