

no sentado en las aulas de las universidades en la actualidad? Es este el hilo conductor de la jornada, desde donde se abordara el tema ya sea desde lo tecnológico o desde lo más teórico, pero el substrato presente era una preocupación compartida entre los docentes participantes por conectar con el alumno. Una vez que estuvieron presentadas todas las ponencias comenzó a surgir en las interacciones de la comisión un patrón común en las observaciones sobre los alumnos y sus dificultades. Se presentó un alumno distante, poco comprometido, al que le es difícil conservar la concentración y que posee una fuerte resistencia a la reflexión profunda para encontrar soluciones propias a los problemas que los docentes les presentan para su desarrollo académico. Entre algunas de las dificultades que se plantearon a la hora de rectificar algunas de estas cuestiones, lo principal fue la idea de que el docente actualmente es inducido a cuidar la satisfacción del alumno y no solo su desarrollo académico. Esto presenta dificultades para poner límites claros y plantear las exigencias necesarias para rectificar cierta apatía por parte de los alumnos. Donde el esfuerzo docente, no siempre es correspondido por el compromiso del estudiante.

Pares reunidos con el fin de profundizar sobre la enseñanza en sí y específicamente en lo creativo. La sensación final de los participantes fue lo extremadamente enriquecedor de la experiencia. El docente pasa la mayoría del tiempo en su aula, frente a sus alumnos, pero de alguna manera solo, lejos de sus pares. Este espacio de reflexión, permite no solo el avance de la técnica docente, pero también da un espacio sumamente valioso para el encuentro de docentes que de otra forma se perderían de la experiencia de encontrarse con sus pares para dialogar sobre una profesión docente, la cual no sería posible sin una profunda vocación. Este encuentro entre docentes tiene un efecto transformador entre los participantes, permite compartir miradas similares y el aprender nuevas perspectivas sobre algo tan conocido para todos pero tan difícil de comprender completamente como es la alquimia que se forma entre un docente y sus aprendices.

No hay duda que la formación docente es un quehacer constante que nunca puede ser descuidado, en un mundo marcado por la vorágine del progreso perpetuo es fundamental el poder permanecer actualizado y co-

nectado con aquellos que comparten el mismo espacio. Especialmente en lo referido a la tecnología, como se planteo muy bien durante las ponencias de la comisión, dado que facilita y permite encontrar nuevas formas de enseñar. Es fundamental cambiar el paradigma del aula tradicional para incorporar aquellas estrategias tecnológicas que ya son tendencia en todo el mundo. Aprovechar las aulas virtuales, las telecomunicaciones como forma de participación remota en las clases, el uso de medios no tradicionales de enseñanza como son los *podcast*, *videocast* y *blogs*, como también integrar la vida en línea de las redes sociales en las aulas.

Abstract: This review seeks to give the reader a general idea of the experience as a coordinator in a congressional committee in Design Teaching Latin. It is a reflection on a meeting between teachers and the transformative effect of the same, as well as the impact on participants. From this will emerge a common understanding of student and shared difficulties throughout Latin America. The emphasis is on how to approach the student and how to leverage the new technological strategies to address teaching design in a new way, which approach the teaching to their students allowing them to make their work better.

Keywords: technology - teaching - creativity.

Resumo: Esta resenha procura transmitir ao leitor uma ideia geral sobre a experiência como coordenador em uma comissão do Congresso Latinoamericano de Ensino em Design. É uma reflexão sobre um encontro entre professores e o efeito transformador do mesmo como também o impacto sobre os participantes. A partir deste surgirá uma ideia comum do aluno e das dificuldades compartilhadas ao longo de Latinoamérica. Faz-se ênfase em como abordar ao aluno e como aproveitar as novas estratégias tecnológicas para abordar o ensino em desing de uma forma inovadora, que aborda ao professor a seus alunos lhe permitindo realizar melhor seu trabalho.

Palavras chave: tecnologia - ensino - criatividade.

(*) **Lucas Labandeira:** Diseñador Audiovisual (UP). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Multimedia de la Facultad de Diseño y Comunicación. Actualmente se desempeña como Consultor creativo.

Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales.

Ana Calciano y Mónica Silvia Incorvaia(*)

Resumen: La línea común de trabajo de las ponencias se relacionó con el vínculo entre diseño y las nuevas tecnologías. Se profundizó en cómo cambiaron la forma en que se investiga, produce, diseña, enseña y aprende. Esta realidad plantea nuevos desafíos en cuanto al desarrollo creativo en el diseño; el diseño como acto social; la tecnología como herramienta, como complemento y como acceso a la información; el diseño entendido como producto y la ausencia de la implementación de un proceso compuesto por diferentes etapas; y la tecnología puesta en función del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se presentan algunas ideas y estrategias para el trabajo.

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Palabras clave: diseño - nuevas tecnologías - enseñanza - aprendizaje - diseño social

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 184]

La comisión 3.2 B Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales del 3º Congreso de enseñanza del Diseño, presentó una variedad de temáticas que si bien pueden parecer disímiles en primera instancia, encuentran varios puntos de unión, los cuales se indican a continuación:

- Desarrollo de habilidades creativas en el proceso formativo de estudiantes de Ingeniería en Diseño de Productos - Gustavo Rojo - Universidad Técnica Federico Santa María - Chile
- Inspædia: uma rede de inteligênci colaborativa inspiradora - Paulo Maldonado | Leonor Ferrão - Faculdade de Arquitectura Universidade Técnica de Lisboa - Portugal
- La escritura digital: aspectos teóricos y consideraciones sobre su enseñanza - Andrés Olaizola Universidad de Palermo - Argentina
- La imagen fotográfica en el espacio Tutorías - Mónica Silvia Incorvaia - Universidad de Palermo - Argentina
- El B-learning y su contexto actual en el Paraguay - Jimena Mariana Garcia Ascolani - Universidad Iberoamericana - Paraguay
- La definición tecnológica en el proceso de diseño - Fernando Rosellini UNC. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina
- Modelos de Criação e Validação de Tutoriais: Aprendizagem de software gráfico - Walter Silveira - Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil
- Práticas em Design Social: Processos e Resultados - Ana Beatriz Andrade - FAAC/UNESP - Brasil
- Proyecto de graduación 2.0 - La interacción como producto y como proceso - Ana Laura Calciano - Universidad de Palermo - Argentina

Se puede afirmar que la principal línea de trabajo común de las ponencias tiene que ver con el vínculo entre diseño y nuevas tecnologías. Es decir, en cómo cambiaron la forma en que se investiga, se produce, se diseña, se enseña y se aprende. Las relaciones con el sujeto y con el objeto, se dan de manera multimodal y multigenérica, colaborativa e interconectada. Estas nuevas formas repercuten en todos los ámbitos sociales y culturales.

En ese contexto, las tendencias temáticas que atravesaron la comisión estuvieron relacionadas con: el desarrollo creativo en el diseño; el diseño como acto social; la tecnología como herramienta, complemento y acceso a la información; el diseño entendido como producto y la ausencia de la implementación de un proceso compuesto por diferentes etapas; y la tecnología puesta en función del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La evolución de las comisiones y la presentación de cada una de las búsquedas e inquietudes personales, permiten ver una serie de acuerdos subyacentes que no eran evidentes con sólo recorrer los textos. Entre los más destacados se encuentra la concepción del diseño como

un acto social, y la tecnología que atraviesa el proceso de diseño en todas sus variables y formas: como herramienta que modifica los pasos de la creación, como construcción de objetos, como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, entre sus aspectos más significativos.

El aporte más interesante que se descubre en cada una de las ponencias viene dado en dos instancias. Por un lado, y tal como se describía, en los puntos coincidentes que se encuentran hasta en los planteos más disímiles, descubrir que en distintas realidades y contextos los problemas suelen ser comunes. Por otro lado, cada uno de los expositores cuenta su práctica y permite una reflexión al resto de la comisión sobre su propio saber hacer, pero además, le brinda herramientas de implementación.

En el diseño de producto, específicamente, es fundamental que los alumnos eliminen las ideas preconcebidas (en cuanto a una idea de objeto) y se relacionen con la tecnología, por cuanto esta tecnología debe estar presente desde el inicio del proceso de diseño.

El debate más interesante se relaciona con la utilización de la tecnología por parte de los estudiantes, y el lugar que los docentes le quieren dar. Las nuevas modalidades tecnológicas de comunicación modificaron la relación enseñanza-aprendizaje; y pusieron en evidencia nuevos horizontes de búsqueda pedagógica. Se insiste, todavía, en la importancia de otro tipo de aprendizaje que tenga que ver con el intercambio, la lectura y la crítica, lejos de las soluciones al alcance de la mano. Sobre todo en la manera en que aprenden los alumnos de hoy. Es muy necesario promover el aprendizaje más creativo, más contundente, logrando un disfrute de lo que se aprende que posibilite un mayor compromiso con la propuesta pedagógica. Se concluyó que una de las variables que permite cumplir estas metas es la empatía, es decir, estimular y sostener la relación presencial entre docentes y alumnos.

El pensamiento productivo que estas variables requieren se genera partir de la implementación de diferentes estrategias pedagógicas:

Por un lado, la capacidad de investigación y de exploración, mediante la cual se logra salir de la “zona de confort”; la experimentación con la materialidad donde como consecuencia se pueden integrar los contenidos teóricos para producir sentido y que resulte más fácil de memorizar y de integrar en futuras aplicaciones.

Otra estrategia utilizada es la que parte de la inteligencia “colaborativa” en red, con la intención de abrir el marco de referencia de los alumnos y nutrirlos de información fiable y proveniente de contextos muy distintos. De esta manera, se puede aprender a construir narrativas que estimulen el pensamiento productivo (concepto muy útil de Max Wertheimer), por ejemplo a través de ensayos fotográficos, partiendo de la elección de una o más referencias, porque como dijo Diderot: *il faut connaître avant que d'aimer*, cita que tiene dos significados distintos pero ambos son aplicables a este tipo de enfoques

pragmáticos para el proyecto de diseño. La inteligencia “colaborativa” en red, utilizando diversas plataformas (nuevas o existentes) favorece la meta-reflexión, y la posibilidad que los alumnos puedan aceptar críticas e integrarlas con el propósito de mejores resultados individuales y colectivos.

En varias ponencias, que estudiaban la posibilidad de implementar la educación a distancia, se sostiene que no resultan aún productivas si son puramente a distancia. La “semi presencialidad” es necesaria, puesto que no se puede descartar lo analógico a partir de la llegada de lo digital, sino que debe confluir.

Se piensa en estimular a los alumnos a diseñar en contextos reales, y con las personas y no solamente para las personas.

Por último, en cuanto al congreso en general, se ha avanzado claramente en relación a años anteriores. En cuanto a concurrencia, pero sobre todo, a la calidad académica de los ponentes, a su compromiso con el debate, el intercambio y la reflexión. Por último, se vislumbra un crecimiento y consolidación del equipo de trabajo.

Abstract: The common line of work papers related to the link between design and new technologies. It was deepened how the way that researches, produces, designs, teaches and learns changed. This reality poses new challenges in terms of creative development design; the design as a social act; technology as a tool, as a complement and as an access to information; the design understood as a product and the absence of the implementation of a process consisting of different stages, and the technology developed according to the process of teaching and

learning. Some ideas and strategies for work are presented.

Keywords: design - new technologies - teaching - learning - social design

Resumo: A linha comum de trabalho das conferências relacionados com a ligação entre design e as novas tecnologias. Aprofundou-se em como mudaram a forma em que se pesquisa, produz, desenha, ensina e aprende. Esta realidade propõe novos desafios quanto ao desenvolvimento criativo no design; o design como ato social; a tecnologia como ferramenta, como complemento e como acesso à informação; o design entendido como produto e a ausência da implementação de um processo composto por diferentes etapas; e a tecnologia posta em função do processo de ensino e aprendizagem. Apresentam-se algumas ideias e estratégias para o trabalho.

Palavras chave: design - novas tecnologias - ensino - aprendizagem - design social

(*) **Ana Calciano:** Lic. en Ciencias de la Comunicación (UBA). Especializada en Políticas y Planificación de la Comunicación. Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Producción en la Facultad de Diseño y Comunicación.

(*) **Mónica Silvia Incorvaia:** Master en Cultura Argentina (EDIAC-Fondo Nac. de las Artes, 1997). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual y el de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Enseñar, conocer, producir.

Mara Steiner (*)

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

Resumen: El presente texto presenta los tópicos que han sido abordados en la Comisión 4.1 “Investigación, Metodología y Técnicas” durante el III Congreso de Enseñanza del Diseño organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en julio de 2012. Asimismo se presentan también las conclusiones y las líneas de debate e intercambio abiertas en el transcurso de la jornada.

Palabras clave: investigación - enseñanza - diseño- metodología

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 185]

La Comisión 4.1, “Investigación, Metodología y Técnicas” transitó por diversos temas vinculados a la investigación y al trabajo metodológico del diseño.

Un primer corpus de ponencias abordó cuestiones relativas a la articulación entre la producción de conocimiento y la vida universitaria en carreras de diseño, mientras que otro grupo de trabajos se orientó al desarrollo de cuestiones relativas a cómo enseñar a investigar a estudiantes de diseño.

Contamos también entre las ponencias con algunos rela-

tos de experiencias y recorridos institucionales realizados en materia de diseño.

A continuación sintetizamos los desarrollos que tuvieron lugar a lo largo del día:

- **Sebastián Ackerman:** “Epistemología y pedagogía: conocimiento como producción y vínculo áulico”. Abordó una serie de conceptos vinculados a la producción de conocimiento y a su articulación con procesos pedagógicos. Sostuvo de modo fehaciente que la concepción que