

logía, la que brinda Mariana Maggio que, según su experiencia, nos dice "...qué mejor uso de la tecnología para sortear, la problemática planteada que significa, a su vez, estar, acompañar, ayudar y, por supuesto, entender y compartir" (2012, p. 31).

Para concluir, pensamos que el éxito de un programa como el planteado, más allá del éxito en sí mismo, permitirá a la Universidad de Palermo poner en juego una acción concreta para la comunidad toda que, seguramente trascenderá los límites de los actores involucrados en la misma, porque contribuiría a mejorar los niveles de deserción universitaria, que no solo frustra al estudiante, que a veces se ve obligado a abandonar por no considerarse suficientemente competente, sino a la sociedad toda que necesita de nuevos profesionales comprometidos con el desarrollo y la mejora de esos espacios que, en nuestra sociedad, todavía están lejos de tener solución.

Si en una propuesta tecnológica, como la presentada, tomáramos como guía, el concepto de "enseñanza poderosa" de M. Maggio (2013) y se generasen las condiciones para la pregunta, el querer saber, las construcciones complejas y el entablar diferentes diálogos, todos basados en valores vinculados con la solidaridad, se podrían desarmar patrones establecidos sobre lo posible o imposible y, entonces, podremos abrir las puertas a la inspiración y al compromiso con el diseño de futuro, no solo de la comunidad educativa, en particular, sino también de la sociedad toda. Para que, entre todos los actores involucrados, podamos generar nuevas y mejores oportunidades de inserción y desarrollo de las nuevas generaciones.

Consideramos que esto se logrará si la universidad tiene de la mano a quienes todavía no terminaron la secundaria para que, llegado el momento, ésta sea un real espacio de entrenamiento que les sirva para afrontar no solo los desafíos de la vida laboral sino también los desafíos que impone nuestra sociedad, un sociedad con necesidades por satisfacer, problemas por resolver y espacios de desarrollo todavía por construir.

#### Referencias bibliográficas

- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- Freire, P. (1968). *La pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós
- Maggio, M. (2013). *¿Cómo será la clase dentro de 5 años?* Buenos Aires: Ibertic - Perspectivas de las TIC en educación en Iberoamérica

**Abstract:** The University meets the secondary school through the use of technology as a tool to intervene in an extended problem in Argentina: the lack of literacy skills and its effects on comprehension and production of academic texts. This failure undermines the critical spirit of the human being, limits its analysis and interferes in decision making, that the student not only enters the university and understands, but does not abandon. Thus, with its contribution, in the future can be a protagonist of the professional and society.

**Key words:** Literacy, technology, genuine use, high school, critical thinking.

**Resumo:** A universidade sai ao encontro da escola secundária através do uso da tecnologia como ferramenta para intervir em uma problemática estendida na Argentina: a falta de concorrências em leitoescritura e seus efeitos no entendimento e na produção de textos acadêmicos. Esta falência socava o espírito crítico do ser humano, limita sua análise e interfere na tomada de decisões. Que o estudante não só entre na universidade e compreenda, sina que não abandone. Assim, com seu contribua, no futuro poderá ser um protagonista do quehacer profissional e da sociedade.

**Palavras chave:** Leitoescritura, tecnologia, uso genuíno, escola secundária, espírito crítico

(\*) **Verónica Tallarico.** Licenciada en RR.PP. y Coach Ontológica profesional, con trayectoria profesional en la Argentina e Italia.

## La importancia de los Procesos en las materias de Diseño. El hacer desde el proceso de Diseño. El proceso, reflexión del producto

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Lucila Tallone (\*)

**Resumen:** Este proyecto se centra en la dificultad que presentan los alumnos de las materias proyectuales de la carrera de diseño gráfico, a la hora de justificar las decisiones tomadas durante el proceso de diseño de una pieza comunicacional.

**Palabras clave:** proceso - diseño - construcción de conocimiento - aprendizaje – herramientas – competencias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 139]

*La teoría sin práctica es inútil, la práctica sin teoría es ciega. (Valdés de León, 2010))*

Hoy en día enseñar disciplinas como el Diseño Gráfico plantea un gran desafío a los docentes quienes deben guiar a sus alumnos hacia el equilibrio entre el proceso que requiere desarrollar una idea y el resultado final del mismo.

Se entiende al Diseño como un proceso metodológico de creación en el que una intención inicial se traduce en una forma de comunicación. A veces el término es malinterpretado si al producto emergente se lo denomina un buen diseño y los alumnos cometen el error de confundir la solución final con la idea original. Cuando se habla de proceso se hace referencia a una serie de actividades que se desarrollan de forma relacionada y consecutiva, como la investigación, programación, diagramación, selección y organización de elementos, según requerimientos rectores para la creación de una pieza de comunicación específica.

Dentro del aula taller, entendiendo ésta como un espacio de participación activa de los estudiantes que favorece el aprendizaje desde el hacer y la práctica, a partir del trabajo colaborativo y cooperativo; la idea de proceso y metodología de trabajo debe ser entendida por el estudiante. En mi experiencia como Asistente Académico, los alumnos de segundo año de la carrera de Diseño Gráfico, en la Universidad de Palermo, suelen enfrentarse a múltiples contradicciones al momento de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos, durante el curso y en las materias cursadas con anterioridad, para explicar la resolución de las actividades proyectuales. Es decir que la dificultad proviene al momento de desdoblarse ambos conocimientos, teóricos y prácticos, para fundamentar la resolución de una consigna, como puede ser la creación de una pieza editorial de alta carga informativa.

El obstáculo se presenta ante el exabrupto de los alumnos por generar contenido digital en la pantalla y aproximarse a la solución final de manera rápida y automatizada. En esta instancia, la falta de articulación entre los conocimientos adquiridos y una profunda reflexión sobre la actividad solicitada y la funcionalidad de la pieza final, genera soluciones veloces cuya fundamentación está vacía de significados. Los procesos llevados a cabo constituyen un componente esencial en la construcción del aprendizaje si se comprende la relevancia de una metodología gradual. El seguimiento de una serie de actividades por parte del alumno, en tono a una consigna dada, brindará mayor seguridad al presentar el trabajo final, ya que la continua reflexión sobre el hacer y la relación de un paso con el siguiente afirman los cimientos y aseguran, que al menos, la resolución final se sentará sobre bases sólidas y justificables.

Es el docente quien debe servir de guía para ayudar a los alumnos a re-conceptualizar la disciplina y su forma de trabajo, siendo necesaria la adquisición de una metodología propia los ayude a proyectarse en un futuro de forma cada vez más convincente. Dentro del diseño, en cualquiera de sus múltiples formas, no existe una receta única que pueda transmitirse, sino que es un constante ida y vuelta sobre la propia acción generando un equi-

librio entre el impulso de los estímulos visuales, que da la pantalla del ordenador y la elaboración propia. Es entonces, justo ayudar al alumno a reconocer la importancia de la idea como principio rector de todo proyecto, que actuando como disparador debe incitarlo a investigar, analizar y comparar diferentes ejemplos, autores y herramientas. Esta búsqueda dirige el proceso por un camino certero de reflexión, donde el estudiante deberá ser consciente de cada decisión tomada, justificándola a través de la teoría y revisando cada etapa.

Cabe mencionar además el carácter grupal y el desempeño del resto de los alumnos al momento de la corrección de los trabajos dentro del aula taller. Una metodología muy utilizada consiste en colgar o pegar toda la producción en las paredes para que sean observadas por la totalidad de la clase. Estas las piezas son corregidas por la figura del docente pero a su vez, el alumno propietario del trabajo puede justificar las decisiones tomadas y el resto de la clase también puede opinar o preguntar sobre la forma de arribar a esa solución. Así los estudiantes aprenden mientras producen y muchas veces, explicitan procesos de trabajo que generaron de manera poco consciente o intuitiva y al traducirlos a palabras se hacen conscientes cada uno de los pasos que siguieron y de su importancia.

“El sentido de un conocimiento se define a nivel interno por su vinculación con otros conocimientos dentro del área o disciplina, y a nivel externo por el campo de utilización de ese conocimiento y por los límites del mismo” (Mastache, 2009, p.83). El alumno debe poder darle sentido a sus aprendizajes a la hora de aplicarlos y re-significarlos según sea la actividad propuesta. Dentro del diseño de lo que podría ser el pedido de una página para una revista, se ponen en juego la asociación de diferentes conocimientos muchas veces tácitos, de las materias cursadas con anterioridad. Tener afianzado el manejo de la tipografía y sus relaciones con otros elementos es indispensable a la hora de diseñar una pieza editorial. Sumado a los conocimientos sobre fotografía e imagen, composición y color forman un conjunto integrado de conocimientos resultan fundamentales para que el alumno pueda comprender el problema de comunicación y elegir el camino propio que lo lleve a lograr una mejor resolución. La reflexión sobre la aplicación y combinación de estos conceptos llevara al alumno a la conceptualización de una idea de forma correcta que le permitirá innovar, crear y manejarse libremente, sin estar pendiente de la herramienta de diseño que decida utilizar. La exaltación y experimentación con los mismos llevara a decisiones más arriesgadas y a proyectos más complejos, pero siempre se partirá de saberes previos puesto en juego durante el proceso.

Anahí Mastache (2009) expresa que vivimos en un mundo socio-técnico por lo que una persona competente, es aquella que posee conocimientos y destreza técnica y además, capacidades prácticas o psicosociales para comunicar claramente sus ideas, llevar a cabo un proyecto, coordinar un grupo de trabajo, comprender los distintos puntos de vista de sus pares, etcétera.

Es necesario de los alumnos que cursan materias de diseño gráfico puedan abarcar desde comienzo de su apren-

dizaje ambos tipos de competencias. Si bien se reconoce que las competencias prácticas se desarrollan a través del hacer, también se tiene en cuenta que los constantes cambios en las tecnologías utilizadas como herramientas para las materias de Diseño Gráfico demuestran que la instantaneidad a la que los alumnos se enfrentan al momento de diseñar es efímera en relación a la metodología o proceso de trabajo que deben llevar adelante, antes de centrarse frente a la pantalla. Se proponen algunas consideraciones que combinan el desarrollo de ambos tipos de capacidades, para que los alumnos guiados por el docente logren desplegar distintos tipos de recursos para resolver las problemáticas que se les plantean.

- Ayudar al alumno a comprender el Diseño como un plan mental que es se inicia con una idea y atraviesa distintas instancias hasta que se llega a una forma final que cumple con una serie de requerimientos. Incluyendo los procesos dentro de las correcciones para hacer un seguimiento de los trabajos.

- Generar actividades con las que los alumnos no caigan procesos rutinarios y mecánicos, sino que los inciten a la investigación, la reflexión y la experimentación. De modo de reforzar la idea de proceso.

- Ofrecer una guía clara y concisa para que el alumno desarrolle todas las fases del proceso de manera ordenada, revisando cada etapa y corroborando el hacer práctico con el teórico o procedimental.

- Deben utilizarse metodologías de aprendizaje activo, dentro del Aula Taller, que estimulen el aprendizaje a través de la curiosidad, la pregunta, el análisis de otras piezas de Diseño, la investigación histórica, el trabajo grupal, etcétera.

- Estimular en las enchinchadas o pegatinas, el desarrollo del discurso oral de los alumnos para que puedan contar libremente cómo desarrollaron su idea y justifiquen las decisiones tomadas durante el proceso.

Para finalizar, resulta fundamental tener en cuenta las metodología de trabajo dentro de la materias proyectuales pudiéndose aplicar estas reflexiones anteriores a distintas disciplinas, no solo al Diseño Gráfico. Al presentarse proyectos complejos, tanto a nivel universitario

como profesional, los alumnos aprenden mediante la aplicación de sus competencias a desarrollar distintas estrategias que les permitan el análisis, la investigación, la selección de recursos y la utilización de criterios teóricos y prácticos para la toma consciente de decisiones. De este modo en las distintas etapas del proceso de diseño el alumno será partícipe activo de su propio aprendizaje, siendo consciente de las decisiones tomadas y responsable de la resolución final a la arribe.

#### Referencias bibliográficas

Carlino, P. (2005). *Escribir leer y aprender en la universidad*. México: Fondo de Cultura Económica.

Mastache, A. (2009). *Formar personas competentes*. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Valdés de León, G. (2010). *Mitologías del Diseño*. XX Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Volumen 19. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

**Abstract:** This project focuses on the difficulty students present in the design subjects of the graphic design career, in order to justify the decisions taken during the design process of a communication piece.

**Key words:** process - design - knowledge construction - learning - tools - skills

**Resumo:** Este projeto centra-se na dificuldade que apresentam os alunos das matérias projectuais da carreira de design gráfico, à hora de justificar as decisões tomadas durante o processo de design de uma peça de comunicação.

**Palavras chave:** processo - design - construção do conhecimento - aprendizagem - ferramentas - competências.

<sup>(\*)</sup> **Lucila Tallone.** Diseñadora Gráfica (Universidad de Palermo). Especialización en Diseño Editorial (Universidad de Palermo). Postgrado en Dirección de Arte y un Postgrado en Diseño y Dirección de Proyectos para la Web (ELISAVA Barcelona, España)

## El acercamiento a la experiencia profesional en el aula. Pitching: presentación de proyectos audiovisuales

Natalia Tito <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** A partir del análisis del medio profesional audiovisual y los caminos de inserción laboral del guionista se busca identificar qué instrumentos necesita el alumno para iniciar el trayecto de la universidad al medio profesional. Hoy en día es necesario manejar herramientas de comunicación que faciliten la transmisión clara e interesante de una idea audiovisual frente a posibles productores. Es así que se identifica como la exposición final o pitching ayuda a consolidar un proyecto, analizar y destacar los elementos centrales de su propia idea para diseñar una presentación atractiva con recursos digitales especialmente para espacios de venta profesional.

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017