

la devolución como la herramienta de evaluación de procesos en cursadas online, permitiendo esta incorporación, diseñar programas que sí cumplan con los tres aspectos de la practicidad.

### Discusión y conclusiones

Para concluir, se resalta que según las materias piloto de la Facultad, los estudiantes que tuvieron una devolución oportuna en tiempo y forma, pudieron entender y adoptar sus errores conceptuales de la materia, no solo de mejor agrado que cuando presencialmente el docente realiza correcciones, sino también, dando cuenta que sus equivocaciones fueron la base de las mejoras en los ejercicios siguientes, y agradeciendo de antemano la devolución hecha por el docente, evidenciando así un proceso en el aprendizaje; también se puede concluir según el primer cuatrimestre de las materias *online* de la Facultad, que la devolución como evaluación de proceso cumple con un multipropósito, el de evaluar al estudiante, optimizar tiempos de comunicación, proporcionar herramientas de autonomía y retroalimentación y, sobre todo, el de derribar uno de los mitos del *e-learning* planteados por Rodríguez (2018) en su libro *Mitos en el e-learning*, el cual expone que este tipo de educación atenta contra el contacto humano, pero la devolución como herramienta ha mostrado un trato cordial y personalizado con el estudiante, tanto del docente hacia ellos, como de ellos al docente.

### Referencias Bibliográficas

- Anijovich, R. (2010). *La evaluación significativa*. Buenos aires: Editorial Paidós
- Camilloni, A. (1998). *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos aires: Editorial Paidós.

Rodríguez, C. (2018). *Mitos del e-learning*. Editorial académica española.

Vicenzi, A. (2008). *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Revista de educación y desarrollo.

**Nota:** Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** This text aims to suggest process evaluation tools in online education courses, as part of a resource, not only necessary, but essential to achieve collaborative work, and strengthen areas of near development that conclude in meaningful learning from the return of the teacher and the deal with the student.

**Keywords:** Teacher - assessment tools - methodology - online education

**Resumo:** Este texto pretende sugerir ferramentas de avaliação de processo nos cursos de educação on-line, como parte de um recurso, não só necessário, sina indispensável para conseguir fomentar o trabalho colaborativo, e fortalecer zonas de desenvolvimento próximo que concluem em aprendizagens significativas a partir da devolução do docente e o trato com o aluno.

**Palavras chave:** Professor - ferramentas de avaliação - metodologia - educação on-line

(\*) **David Arango Cadavid.** Publicista (Colegiatura colombiana de diseño, Medellín, Colombia 2010). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Evaluación: El diseño no se puede evaluar solo sobre una base de teoría e individual

Fecha de recepción: junio 2019  
Fecha de aceptación: agosto 2019  
Versión final: octubre 2019

Catalina Arenas Uribe (\*)

**Resumen:** La educación en el diseño requiere de nuevas estrategias evaluativas para lograr progresos en los proyectos de duración corta en el ciclo de educación superior. En este escrito se reflexiona sobre cómo el docente puede determinar formas de evaluación para llevar a cabo un proyecto en un tiempo determinado con ausencia de saberes previos por el alumno. No obstante, se busca entender como fundamental el transmitir y el descubrir, ambos elementos fundamentales ya que la transmisión está conectada con la enseñanza, el descubrimiento con el aprendizaje y el aprendizaje con la evaluación. Logrando así que los estudiantes aprendan cómo aprender y autoevaluarse. Sin embargo, lo principal en la construcción individual y colectiva, es generar ayuda entre la precariedad del saber. Por lo cual, es importante preguntarse si una evaluación en el ámbito del diseño es mejor hacerla individual o grupal, si al generarse una discusión de aprendizajes no se ve al docente, al compañero o a la creatividad como una competencia si no como un par interdisciplinario.

**Palabras clave:** Evaluación – diseño – creatividad – descubrir – transmitir

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 254]

*“El trabajo del docente es conectar la teoría con la práctica en todo proyecto de diseño.”*

Jorge Frascara

### Introducción

El Diseño como tal es una labor sistemática, que incluye planificación de acciones, objetos y ambientes. También, es una actividad interdisciplinaria que integra las ciencias sociales, el arte y la tecnología. El diseño no se ocupa de objetos únicos, sino producidos físicamente en grandes cantidades, siempre mediante tecnologías industriales. Por lo tanto, si en el proceso de aprendizaje el alumno no logra interactuar con los procesos ya sean teóricos o tecnológicos de lo que se le enseña, su aprendizaje queda a medias ya que no generará una selección de herramientas adecuadas, una asignación de roles de diseño con sus pares y con las enseñanzas venideras.

Por lo tanto, la responsabilidad que tiene el docente en términos de la transmisión y el mantenimiento del conocimiento para los alumnos, es reflejada en el desempeño creativo y resolutivo de un proyecto a realizar ya que la estabilidad y la satisfacción de todos los procesos de aprendizaje recibidos permiten abastecer que el proceso de diseño desde la idea rectora se desarrolle de manera óptima y creativo; definiendo con claridad, los contenidos adecuados, las estrategias metodológicas y los mecanismos de la solución del diseño. Pero ¿qué pasa cuando el docente se enfrenta a un aula en donde el conocimiento viene prematuro, el alumno tiene vacíos y no sabe llevar adecuadamente un proyecto? Bajo esta incógnita, se pretende reflexionar como un docente puede evaluar a sus alumnos en una situación en la cual ellos no cuentan con un abordaje amplio de aprendizaje en el nivel que se encuentran ya que en diversas áreas del diseño, ni las tecnologías, ni los conceptos utilizados se dieron como herramientas de aprendizaje.

Por lo cual, decanta en el desconocimiento de una o varias etapas del proceso que tiene cada materia independientemente de cada experiencia de los alumnos. Considerando que la interacción permanente con todos aquellos conocimientos es fundamental por mínima que sea para la formación de futuros diseñadores. Los cuales deberán vincularse cotidianamente con estos aspectos en su práctica profesional y que sería positivo que se dejara de pensar que aprenden más cuando están en un campo laboral que en la Facultad ya que es esta la primera que le permite establecer sus vínculos iniciales con las ideas creativas, materialidades y herramientas para el desarrollo de un proyecto que puede vincularse con un aspecto profesional por su idea innovadora. Entonces, ¿haría falta una educación de diseñadores para la realidad y en la realidad en donde las ideas sean el motor para entender situaciones, planificar, desarrollar diseños y evaluarlos?

### Un modelo de retroalimentación diferencial

Cuando un estudiante entiende y aplica lo que retroalimenta y lo que aprende, logra mostrarse más motivado y empoderado de la capacidad de su proyecto. La experiencia educativa, la satisfacción de tener habilidades y el conocimiento para realizarlo exitosamente, bajo la aplicación de conocimientos que le fundaron con propósitos que le permiten avanzar en la calidad del diseño

cumpliendo con los objetivos y requisitos del proyecto demuestran un grado de compromiso con su proceso de aprendizaje. Pero si no se cumplen los objetivos del proyecto, el alumno no tuvo compromiso con su proceso de aprendizaje o la retroalimentación no fue receptiva.

La efectividad de una retroalimentación depende del tipo de receptividad de quien la recibe, pero también de cuan eficaz sea el que la comunica. Quien emite el feedback debe utilizar un nivel de lenguaje verbal y no verbal adecuado para su receptor, y crear un contexto físico y emocional apropiado para que el mensaje impacte en la dirección deseada (Anijovich, 2009, p. 136)

En este sentido, en la retroalimentación se pueden expresar opiniones y juicios sobre el proceso de aprendizaje; con aciertos, errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes ya que las devoluciones desde el punto de vista de un alumno pueden considerarse como el desarrollo de la clase aplicada a un proyecto de largo o corto alcance. Puesto que en la práctica pedagógica del diseño, al interactuar con actividades proyectuales hay varios focos evaluativos, el del estudiante, el de sus compañeros y el del docente. El proceso evaluativo es donde surge la necesidad de saber cómo evoluciono, cómo evolucionan los pares, como van evolucionando y cuánto están aprendiendo a partir de la aplicación del conocimiento transmitido.

Muchas veces la evaluación está solamente concebida con la intención de calificar y medir conocimientos que van siendo adquiridos por los estudiantes para poder aprobar sus progresos en su etapa de estudios, pero en una evaluación de diseño se hace necesario considerar previamente el punto de vista de todos los que comparten el aula ya que es necesario comprender el crisol de criterios que se fomentan sobre todo si se trabaja un mismo proyecto, desarrollado por varias personas desde ideas creativas diferentes. Entonces, ¿es importante evaluar en grupo o individualmente? La evaluación no es colocar una nota al estudiante, una calificación numérica, o con sobresaliente, o insuficiente, ya que el diseño no se transmite en forma clara desde estas modalidades los logros de su aprendizaje.

Lo interesante de una evaluación es que el estudiante sepa diferenciar qué es lo que está logrando y qué no ha logrado todavía en cuanto a su proyecto pero esto no lo sabe solo por su docente. En el diseño la devolución grupal es una fuerte base para que los alumnos abran y permeabilicen su conocimiento ya que la evaluación puede ser una construcción social constante que permite liberar al estudiante de la sensación de fracaso y considerarse en una situación de éxito ya que las dudas que él tenga las puede tener otro, y resolverlas entre sí propicia un equipo, porque evaluar no es un estado de satisfacción del docente, es un rol para intercambiar valoraciones y conducir los proyectos hasta conseguir que se construya de manera autónoma el aprendizaje. Es necesario entonces, en el diseño que la evaluación se haga tanto individual como grupal ya que una clase que viene con ciertas dificultades de conocimiento en diferentes aspectos ya sea de carácter técnico, creativo, conceptual o investigativo

permite que nadie se sienta dueño de la información si no que cada conocimiento individual enriquezca a cada miembro del grupo, estimulando el intercambio de ideas, estrategias y recursos.

La retroalimentación grupal en una clase de diseño es muy importante para conseguir aprendizajes significativos y de calidad, esto no quiere decir que se evalúa la creatividad como un agente de conocimiento ya que la creatividad es ingenua y deviene de otras características propias de cada persona. Frascara (2018) plantea: “La eficiencia y la claridad son fundamentales para crear un diseño, pero también lo son la alegría y el ingenio”. Por lo cual, las evaluaciones no retroalimentan la creatividad si se comunica solo como una calificación, es necesario que el alumno reflexione y pueda transitar un cambio mas no un fracaso, y no pensar en un número sino en un objetivo, aunque sea tarea difícil ya que evadir esa presión binaria como docente permite pensarla como un aspecto más integral y estructural a los discursos evaluativos que están alrededor de la educación. Permitiendo hablar de la enseñanza y del aprender como tarea de ayudar al alumno a reflexionar para crear, ya que ayudar a aprender es más difícil que enseñar pero más gratificante porque intensifica a que la creatividad sea la precursora en el acto de diseñar, siendo relevante al contexto, por lo que no emerge solo desde dentro del alumno o el docente porque el diseño no es sistemático, cada cambio trae una idea y en algún punto los espacios de evaluación como medios de diálogo convocan a que el estudiante y el docente lo tomen como un elemento formativo para detectar fortalezas y debilidades y no para criticar la creatividad.

### Conclusión

La retroalimentación grupal expresa opiniones y juicios sobre el proceso de aprendizaje, con aciertos, errores, fortalezas y debilidades de los proyectos. Retroalimentar en cadena sería quizá acortar las distancias entre la situación en la que se encuentra el alumno y el docente en cuanto a la situación ideal a la que debe llegar para ser evaluado. De esta manera, la retroalimentación grupal permite que los estudiantes y el docente se involucren y reflexionen sobre las propuestas y construyan en conjunto estrategias para resolver los conocimientos no adquiridos en otras instancias ya que el pensamiento crítico no es poner en duda el pensamiento de otros, es poner en duda el pensamiento propio porque para ser creativo se debe asumir el costo de estar altamente vulnerable, ya que la creatividad sería revolcarse por dentro y abandonar hábitos individuales ya que todo lo que hay influye.

### Referencias Bibliográficas

- Anijovich, R. (2009). *La retroalimentación en la evaluación*. Pág. 129-145
- Carlino, P. (2010, Septiembre). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. Cap.4.

Frascara, J. (2018). *Enseñando Diseño*. Cap. 3.

Vega, M. Isidro, A (1997, Junio). *Las creencias académico-sociales del profesor y sus defectos*. Disponible en: [www.uva.es/aufop/publica/actas/viii/orienta.htm](http://www.uva.es/aufop/publica/actas/viii/orienta.htm)

**Nota:** Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** Design education requires new evaluation strategies to make progress on short-term projects in the higher education cycle. This paper reflects on how the teacher can determine forms of evaluation to carry out a project in a given time with no prior knowledge by the student. However, it is sought to understand as fundamental the transmitting and discovering, both fundamental elements since the transmission is connected with the teaching, the discovery with the learning and the learning with the evaluation. Thus, students learn how to learn and evaluate themselves. However, the main thing in individual and collective construction is to generate help among the precariousness of knowledge. Therefore, it is important to ask whether an evaluation in the field of design is best done individually or in a group, if a discussion of learning is generated, the teacher, the classmate or the creativity is not seen as a competence but as an interdisciplinary pair.

**Keywords:** Evaluation - design - creativity - discover - transmit

**Resumo:** A educação no design requer de novas estratégias avaliativas para conseguir progressos nos projetos de duração curta no ciclo de educação superior. Neste escrito reflexiona-se sobre como o professor pode determinar formas de avaliação para levar a cabo um projeto em um tempo determinado com ausência de saberes prévios pelo aluno. Não obstante, procura-se entender como fundamental o transmitir e o descobrir, ambos elementos fundamentais já que a transmissão está conectada com o ensino, a descoberta com a aprendizagem e a aprendizagem com a avaliação. Conseguindo de modo que os estudantes aprendam como aprender e se auto-avaliar. No entanto, o principal na construção individual e coletiva, é gerar ajuda entre a precariedade do saber. Pelo qual, é importante se perguntar se uma avaliação no âmbito do design é melhor a fazer individual ou de grupo, se ao gerar-se uma discussão de aprendizagens não se vê ao professor, ao colega ou à criatividade como uma concorrência se não como um par interdisciplinar.

**Palavras chave:** Avaliação - design - criatividade - descobrir - transmitir

(\*) **Catalina Arenas Uribe.** Diseñadora Industrial (Universidad de Palermo, 2017). Ingeniería Ambiental (UM, 2008). Operadora Rhinoceros - Solidworks (UBA, 2013). Diseño Biónico (CMD 2013). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.