

cacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=955&id_articulo=18906

***Agradecimientos:** A la Universidad de Tarapacá -Arica-Chile- por su apoyo financiero con beca de estudios. Bajo el Decreto Exento N°00.1067/2015.

Abstract: The discipline of design attends to various sociocultural problems, an action -which at a certain point- demarcates it from the needs of the market and its dynamics. In an invitation to approach social difficulties, from a responsible and ethical perspective. It resolves in new routes, made visible in the analysis of the textual content of the degree project of the university graphic designer. A disciplinary path that reveals heritage sites recognized as their own and national identity, with various places that show disciplinary openings. In a responsible social praxis and identity, distanced from the needs of consumption and close to heritage public spaces.

Keywords: Graphic design— graduation projects— heritage sites— social design.

Resumo: A disciplina de design atende a vários problemas socioculturais, ação que em certo ponto a demarca das necessidades do mercado e de sua dinâmica. Num convite à abordagem das dificuldades sociais, numa perspectiva responsável e ética. Resolve-se em novos caminhos, tornados visíveis na análise do conteúdo textual do projeto de

graduação do designer gráfico universitário. Um percurso disciplinar que revela sítios patrimoniais reconhecidos como identidade própria e nacional, com vários locais que evidenciam aberturas disciplinares. Numa práxis social e identitária responsável, distanciada das necessidades de consumo e próxima dos espaços públicos patrimoniais.

Palavras-chaves: Design Gráfico— Projetos de Graduação— Patrimônios— Design Social.

(* Daniela González Erber: Docente investigadora de la Escuela de Diseño e innovación Tecnológica de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad de Tarapacá (Chile). E-mail: dgonzalez@uta.cl ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-2764-4450>. Doctora en Diseño (Universidad de Palermo, Argentina); Magister en Didáctica en la Educación Superior (Universidad de Tarapacá, Chile); Master en Formación y Gestión de la Universidad (Universidad Autónoma de Barcelona, España); Postgrado en Formación Docente del Profesorado Universitario (Universidad Autónoma de Barcelona, España); Licenciada en Educación (Universidad de Tarapacá, Chile); Diseñadora Gráfica Publicitaria de profesión (Universidad de Antofagasta, Chile); Profesora de Educación General Básica de profesión (Universidad de Tarapacá, Chile); Académica de la Universidad de Tarapacá desde el año 2007 en la carrera de Diseño Multimedia. Académica del Magister en Multimedia Educativa de la Universidad de Tarapacá. Experiencia en dirección de tesis de pre y postgrado.

Creación del aula amigable para fomentar el aprendizaje emotivo

Adriana Cassinelli (*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 73-75. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: diciembre 2024
Versión final: abril 2025

Resumen: “Aprendo lo que amo”: bajo esta premisa y para promover la participación activa de los estudiantes se desarrolla el concepto de aula amigable con la implementación de distintas dinámicas pedagógicas, trabajadas en paralelo con el enfoque de aprendizaje emotivo en el marco de un espacio seguro, respetuoso y confiable para aumentar la confianza de los alumnos y fortalecer el vínculo con el docente.

Palabras Clave: participación – interacción – aprendizaje emotivo – empatía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 75]

“No podemos aprender lo que no amamos”
Mora Francisco, 2015

Introducción

Con la pandemia las clases presenciales se convirtieron en didáctica a distancia, afectando la manera de acercarse al alumnado y al mismo modo dificultando la interacción de los estudiantes con sus demás compañeros. Los do-

centes tuvieron que encontrar distintas herramientas para lograr captar la atención, motivar la participación, generar interés y para reducir el ausentismo del alumnado.

Sin embargo, si con anterioridad era importante tener un ambiente que estimule este tipo de aprendizaje, ahora con más razón, surge la necesidad de hacerlo con más fuerza debido a la distancia emocional que la comunicación digital conlleva.

Por ello, Camilloni, A (2007) describe que una buena clase es aquella en la que existe la cordialidad, las interacciones amables, la tolerancia al error, la pérdida del miedo al ridículo, el respeto por el modo de pensar distinto, la libertad de opinión, además acota que un ambiente de alegría promueve la confianza y la creatividad. En ese sentido, el aula amigable se define cómo un conjunto de estrategias para crear un espacio seguro, el cual brinde confianza a los alumnos, promueva su participación, aumente la interacción con el docente y potencie la creatividad.

En este espacio amable, los docentes tendrán que ser empáticos y verdaderos facilitadores del saber, creando un aprendizaje emotivo con participantes activos, que puedan llevar lo aprendido fuera del aula y compartirlo. Ante ello, Bain, K (2007) al observar a los mejores profesores universitarios, nota que los buenos docentes coinciden en crear un entorno para el aprendizaje crítico natural en el que los estudiantes pueden expresar sus ideas libremente, sintiéndose motivados y en consecuencia, generando un ambiente participativo y dinámico.

Cabe agregar que para la creación del aula amigable será fundamental que los docentes pueden comprender la importancia que tiene la interacción con sus alumnos, teniendo en cuenta a Bertoglia, R (2005) quien concibe la interacción docente alumno de manera bidireccional en la cual la participación es conjunta, en la que ambos participantes generan influencia mutua y simultánea. Se puede acotar que para ello los docentes deberán propiciar en sus sesiones de clase momentos para que esto suceda, orientados a entablar y mantener una relación horizontal con sus estudiantes.

Es vital considerar al alumno como centro del proceso de enseñanza para actualizar y dirigir las sesiones de acuerdo a cada individuo, en relación con esto, Anijovich, R (2014) prioriza la importancia de pensar en la perspectiva del aula como heterogénea, de aceptar a cada alumno en su propia diversidad y de su entorno sociocultural. El docente podrá potenciar la participación inclusiva de todos, construyendo un aula sin excluidos que impulse el desarrollo colectivo y el interés por la materia con el objetivo de conectar a través de las experiencias del alumno. En esa misma línea, Mayorga, V (2015) invoca a desarrollar el aprendizaje significativo realizando una explicación clara al alumno sobre la utilidad de lo que está aprendiendo, con ello se favorece el interés y la participación de la clase. Asimismo, enseñar causando un efecto positivo en las emociones de los alumnos se considera importante y recomendable, el objetivo del docente será el de generar emociones y sentimientos a través de su pedagogía para promover en sus alumnos el aprendizaje fuera del aula.

Por ello, para la creación y puesta en marcha del aula amigable, el docente tendrá que evaluar las distintas dinámicas que empleará en sus sesiones, Anijovich y Mora (2010) añaden que las actividades realizadas en clase favorecen a que los alumnos puedan apropiarse de los distintos saberes, utilizándolos como herramientas con el objetivo de impulsar la experiencia de aprendizaje de manera positiva. Alguna de las dinámicas que podrían servir de base para la creación del aula amigable son: el semáforo de los ánimos,

inspirada en la teoría de enseñar con la boca cerrada de Finkel, D (2008), en esta dinámica el docente abre un espacio para escuchar a sus alumnos, estableciendo la primera comunicación al iniciar la sesión de clases, en el cual el profesor muestra una imagen con los colores rojo, ámbar y verde, preguntando a sus alumnos con cuál color se identifican en este momento, teniendo en cuenta que el color rojo representa el estar cansado, desmotivado o aburrido, el verde para los alumnos que se sientan motivados y listos para participar, el ámbar, como media de los dos estados de ánimo. Ante esta actividad, los alumnos responden de manera participativa, activan sus emociones, abriendo el diálogo entre los estudiantes y el docente.

El juego de roles, dinámica en donde un alumno interpreta el personaje de arquitecto debiendo explicar su proyecto a otro compañero, quien asume el rol del cliente, emitiendo preguntas y comentarios. Favoreciendo así en el alumno la interacción y la empatía con sus pares, aumentando la curiosidad para confrontar los trabajos de sus compañeros de clase.

Otra actividad que promueve el trabajo en equipo es un juego basado en elegir una imagen entre varias para luego agrupar a los alumnos que hayan elegido la misma, formando diferentes grupos.

De esta manera, con la aplicación de este juego, además de impulsar el trabajo colaborativo y aumentar el grado de afinidad entre los integrantes de un mismo equipo, se obtienen grupos de trabajo espontáneos, combinando los alumnos sin prejuicios o discriminación favoreciendo la integración de la clase. En relación con esto, Perkins, D (1992) explica que obtendremos un mejor aprendizaje si los alumnos aprenden de manera colectiva y cooperativa, si aprecian el trabajo de sus compañeros y a partir de esto crean nuevos conceptos y teoría.

La finalidad de construir un aula amigable es la de obtener un ambiente heterogéneo, respetuoso, abierto e inclusivo aumentando la participación de los estudiantes mediante actividades participativas, promoviendo la interacción para crear vínculos entre los alumnos con sus compañeros al igual que con sus profesores. Emocionando a los estudiantes en lo que están próximos a aprender, para empoderarlos, brindándoles confianza, potenciando sus capacidades, impulsando en que sean partícipes activos y curiosos dentro de un grupo que aprende y crece unido. De esta manera, los docentes podrán ser verdaderos facilitadores de un aprendizaje único, duradero y marcar la diferencia entre aprender para aprobar o aprender para desarrollar.

Referencias bibliográficas

- Anijovich, R y Mora, S (2010) *Estrategias de enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula*. 1A ed. Buenos Aires: Editorial Aique.
- Anijovich, R (2014) *Todos pueden aprender*, Prospectiva - Revista de Educación del Colegio Nacional – UNLP; no. 1. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/33661>
- Bain, Kein. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores de la universidad*. (2.ª ed.) Universidad de Valencia.
- Bertoglia Richards, Luis (2005). *La interacción profesor alumno*. Una visión desde los procesos atribucionales. Psicoperspectivas, IV(1),57.

- Camilloni, Alicia R. W. (1995) *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación Didáctica de Nivel Superior Universitaria. Chile.
- Finkel, D. (2008). *Dar clase con la boca cerrada*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de València, Cátedra Villarreal, 2(1). <https://doi.org/10.24039/cv20142130>
- Maggio, M (2014). *La Enseñanza Poderosa*. En Enriquecer la Enseñanza. Buenos Aires. Paidós.
- Mayorga, Lina (2015). *Neuroeducación en las aulas de clase*. Revista Do-Ciencia, 3, 43-45 http://fce.ut.edu.co/images/posgrados/ma_educacion/do-ciencia.3.pdf
- Perkins, D (1992). *La escuela inteligente*. Del adiestramiento de la mente a la educación de la mente. Editor Gedisa.
- Aguirre-Aguilar, Genaro (2020). *El estudiante y la configuración del aula activa: Itinerario, aprendizajes e investigación*. Alteridad. Revista de Educación, 15(2),161-173. ISSN: 1390— 325X. <https://www.redalyc.org/articulo.oaid=467763400003>
- De Vicenzi, Ariana (2001). *La formación pedagógica del profesor universitario, Un desafío para la reflexión y revisión de la práctica docente en el nivel superior*. Revista: Aula. Universidad Abierta Interamericana. Argentina.
- Jaramillo Tapias, Doralba (2005). *Sobre didáctica y clase virtual*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (14). ISSN: 0124-5821. <https://www.redalyc.org/articulo.oaid=194220381003>
- Mastache, A. (2009). *Formar Personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales*. Cap.: 3 y 4 Bs As. Ed. Noveduc.
- Mujica, F, Inostroza, C y Orellana, N (2018). *Educación las Emociones con un Sentido Pedagógico: Un Aporte a la Justicia Social*. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/10308/10402>
- Documento Conceptual N.º 5. (2020). *Introducción a la didáctica. Programa de Reflexión eInnovación Pedagógica*. Universidad de Palermo.
- Zabalza, Miguel A (2013) *La formación del profesorado universitario. Better teachers means better universities*. Revista de Docencia Universitaria, Vol. 11.
- Resumo:** “Eu aprendo o que amo”: sob essa premissa e para promover a participação ativa dos alunos, desenvolve-se o conceito de sala de aula amigável com a implementação de diferentes dinâmicas pedagógicas, trabalhadas em paralelo com a abordagem da aprendizagem emocional no âmbito de um espaço seguro, respeitoso e confiável para aumentar a confiança dos alunos e fortalecer o vínculo com o professor.
- Palavras-chave:** participação – interação – aprendizagem emocional – empatia.
- Abstract:** “I learn what I love”: under this premise and to promote active student participation, the concept of a friendly classroom is developed with the implementation of different pedagogical dynamics, worked on in parallel with the emotional learning approach within the framework of a safe, respectful, and trustworthy space to increase student confidence and strengthen the bond with the teacher.
- Keywords:** participation – interaction – emotional learning – empathy.
- (*) Adriana Cassinelli.** Licenciada en arquitectura en la Universidad Privada del Norte. Postgrado en arquitectura efímera y espacios museísticos en la Universidad Politécnica de Cataluña (Barcelona). Cofundadora en el 2016 del estudio Minimalistika.com. Docente en la Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec. Experiencia en talleres profesionales y desarrollo de proyectos de arquitectura inclusiva e investigación.