

- Ensayan el planteo de preguntas y su posible solución.
- Es un enfoque que promueve el aprendizaje metodológico en la búsqueda, organización y análisis de datos.
- Los estudiantes encuentran un camino para resolver su conflicto cognitivo y esto les permite profundizar en sí mismos y potenciar sus conocimientos y habilidades.
- Los estudiantes incrementan sus capacidades para transferir sus nuevos conocimientos a otras situaciones de la vida real, lo que favorece su autoestima y su motivación.

Teniendo en cuenta estas características se empieza a modificar hace algunos años, los planes de estudios en las asignaturas Comercialización 1 y Comercialización 2 en la Facultad de Diseño y Comunicación, para formar profesionales capaces de emprender, de resolver problemas y aportar sus conocimientos al bienestar de la sociedad. Estos cambios formativos, forjados desde la mirada institucional junto al trabajo docente apuntan a estimular, en los futuros egresados de las carreras de Diseño y Comunicación el rol emprendedor, pero respetando las características de los grupos y sus intereses. Se busca un profesional que puede desarrollar negocios con una mirada que revaloriza lo local sin aplicar recetas. El contexto de aprendizaje de los contenidos se sostiene en la culminación de un plan de marketing y plan de negocios para un emprendimiento en el área de interés profesional de los alumnos que se sumergen en la experiencia de aprender a emprender al desarrollar de manera secuenciada el proceso de crear un negocio.

Referencias bibliográficas

- Agueda, B., & Cruz, A. (2007). *Nuevas claves para la docencia universitaria*. Madrid: Narcea.
- Cardozo, A. (2005). *Pyme's intuición y método*. Buenos Aires, Argentina: Método. Segunda edición.
- Drucker, P. (1991). *La innovación y el empresario innovador: la práctica y los principios*. Barcelona: Edhasa.
- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Barcelona: Gedisa.

- Torp, S. (1998). *El aprendizaje basado en problemas*. Buenos Aires: Amorroutu.
- Zabalza, M. A. (1987). *Diseño y desarrollo curricular*. Madrid: Narcea.

[El presente artículo fue presentado en el marco de Interfaces en Palermo VI. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de nivel Medio y Superior - mayo 2018]

Abstract: In the process of teaching entrepreneurial skills to future professionals it is convenient to think not only about the contents (the one) but the procedures (the how). Students are expected to become involved in their own learning process and project it into new situations. This is where the PBL (problem-based learning) approach provides teachers and students with the necessary elements to successfully complete the objectives set in Marketing I and II subjects.

Keywords: Comprehension - problems - exercises - learning - teaching - methodology - cognitive conflict - undertakings

Resumo: No processo de ensino das habilidades empreendedoras a futuros profissionais é conveniente pensar não só nos conteúdos (o que) sina nos procedimentos (o como). Procura-se que os estudantes se envolvam em seu próprio processo de aprendizagem e projectem-no em novas situações. É aqui onde o enfoque do ABP (aprendizagem baseada em problemas) proporciona a professores e alunos os elementos necessários para completar com sucesso os objetivos propostos nos objetivos propostos nas asignaturas Comercialização I e II.

Palavras chave: Compreensão - problemas - exercícios - aprendizagem - ensino - metodologia - conflito cognitivo - empreendimentos

(*) **Thaís Calderón.** Licenciada en Comercialización (UADE). Postítulo en docencia universitaria en Comercialización (UP).

Perseguidos por el futuro

Eduardo Gazzaniga (*)

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

Resumen: La tecnología digital ha cambiado la forma de vida de modo drástico en muy poco tiempo. A partir de aquí se avizora un porvenir con nuevos tipos de trabajos, la desaparición de ciertas actividades o bien un cambio en la modalidad de su desempeño. En esta proyección, la educación no se queda al margen, a la vez que los cambios en esta disciplina lucen como más lentos. Las soluciones institucionales lógicamente llegan más tarde que el advenimiento de nuevos formatos de comunicación; y algunas, cuando comienzan a tomar forma en la clase, asoman como antiguas y hasta obsoletas. Los estudiantes del presente son llamados Nativos Digitales; sus profesores no lo son. El campo de acción es -todavía- el aula y ese es un espacio de toma de decisiones, que en muchos casos son ensayos de prueba y error.

Palabras clave: Tecnología – comunicación – contenidos – futuro – docente – estudiantes – instituciones

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 136]

En los años sesenta, una serie televisiva, que todos en América Latina conocimos como *El súper agente 86* (*Get Smart*, su título original), nos daba un gran ejemplo para explicar las interferencias en la comunicación. Su protagonista, Maxwell Smart, una vuelta de tuerca -humorística- al estereotipo novelesco de un espía en el marco de la Guerra Fría, se presentaba como un purista de los avances tecnológicos y las normas protocolares. En uno de los más memorables gags solía incomodar a su jefe con el uso de una tecnología de avanzada para transmitir mensajes en secreto: El cono del silencio. Era un aparejo voluminoso, una suerte de domo de acrílico que cubría a los interlocutores y cuya función era la de impedir que todo sonido saliera de su interior. El jefe siempre advertía que era un invento todavía en desarrollo y que prefería no usarlo, pero el agente 86 insistía con razones válidas, tales como que el secreto a transmitir era vital y no se podían correr riesgos, y que el cono del silencio presentaba la alternativa más avanzada al respecto. El caso es que nunca funcionaba y una vez puestos ya dentro de esa cúpula transparente, la transmisión del mensaje era ineficiente, muy mala, a tal punto que se empezaban a buscar alternativas más lógicas y simples, como escribir el mensaje en una pizarra. Umberto Eco -para citar un nombre que entona mejor con un paper académico que el del guionista de aquella serie, Mel Brooks-, escribió que en cierto momento de principios de siglo XX, la idea de volar y viajar por los aires estaba ligada a la evolución del globo aerostático, lo que derivó en el dirigible. Se pensaba que siendo más liviano que el aire (con la utilización del helio) se llegaría a la conquista del espacio aéreo. Sin embargo -y paralelamente- otra corriente de investigación y pensamiento buscaba una solución distinta al tema. A través de la propulsión y la aerodinámica se llega al desarrollo del avión, un artefacto que es evidentemente más pesado que el aire pero que alcanzó y en poco tiempo desplazó al dirigible como futuro posible en tanto a medio de transporte aéreo masivo y seguro.

¿Qué es tecnología?

En principio cabe indicar a qué llamamos tecnología a los efectos de encuadrar este escrito.

La RAE define tecnología como:

1. f. Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.
2. f. Tratado de los términos técnicos.
3. f. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte.
4. f. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

En este contexto, la que aplica es la cuarta acepción. Luego, para no hundirnos en una tediosa descripción de herramientas cotidianas, dejaremos por fuera muchos de los elementos industriales que hacen posible una clase tal como la conocemos habitualmente: Tubos y focos de iluminación; bancos y asientos; pizarras; etc. son, luego de las estructuras edilicias, elementos básicos, y no son el punto a tratar. A lo largo de los años se fueron agregando otros elementos, tendientes a amplificar las facultades físicas del docente y estudiantes, como

micrófonos para que lo que se dice llegue más nítido a mayor cantidad de personas o reglas, escuadras y compases de gran tamaño, para que se pueda ver desde más lejos. Continuando en esta línea fueron apareciendo en el aula otros instrumentos como proyectores o pantallas de televisor. Estos cumplen con una función mejoradora de lo que podría ser las gráficas en soporte de papel o tela (por ejemplo láminas o mapas) y además producen un quiebre con respecto a la simple ampliación o multiplicación de los conceptos y experiencias que se quieren transmitir, ya que hacen posible que se incorporen al espacio de la clase otros contenidos, como reproducir una película, recuperar un reportaje o conferencia, etc. Es cierto que estos avances también resultan asimilados en entornos de niveles medios o altos y no están vistos como una innovación tecnológica, porque esa denominación está reservada en el presente a dispositivos relacionados con el comúnmente llamado mundo digital. Y este sería el peldaño en donde inicia esta problemática. Hoy todos avizoramos un futuro en donde la comunicación vía dispositivos digitales nos permitan transitar el universo paralelo de la Internet. El hecho palmario que lo demuestra es que las cinco empresas de mayor capitalización bursátil (la Bolsa de Nueva York ocupa el lugar que el Oráculo tenía en la Grecia Antigua) son -a junio de 2017- las siguientes: Apple Inc.; Alphabet Inc. (Google es su principal subsidiaria); Microsoft Corp.; Facebook y Amazon.com Inc.; todas ligadas de una u otra forma a la producción de software y hardware de dispositivos electrónico-digitales, así como de contenidos para la red de Internet. Para contextualizar la magnitud del desarrollo de estas compañías, algunas de ellas con menos de veinte años de existencia, se pueden ver en el mismo ranking a la petrolera Exxon que aparece en el puesto 7; a Procter & Gamble, 17 y a Coca Cola, 32. Oponerse hoy a esa visión es ubicarse en un lugar de extremo anarquismo y en una postura marginal. La vida cotidiana está cada vez más asociada y sujeta a las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías digitales y, siguiendo el ejemplo de Eco, continuará en esa dirección a menos que irrumpa alguna otra alternativa que hoy se desconoce, al menos popularmente.

Planteado este escenario, en un tiempo seguramente corto, la educación tal cual la conocemos (un aula, un docente con una pizarra a sus espaldas y por delante una veintena de estudiantes) va a mutar; continuando la tendencia de desarrollar el trabajo por fuera de las empresas y llevarlos a los hogares. La educación a distancia es un prototipo de lo que se generalizará y es el ámbito universitario en donde esto sucederá primero; cada vez en menor medida las clases y los contenidos se darán con todos los actores presentes y cada vez más los dispositivos digitales serán herramientas imprescindibles para ello. Más en el ámbito educativo aún se mantiene una suerte de discordancia en donde algunos docentes que viven fuera de las aulas su vida corriente ligada a formas de comunicación a través de sistemas digitales y dispositivos digitales, dentro del aula oficial de inhibidores de esa misma tecnología. Allí no está uniformemente aceptado lo que se sostiene por fuera. Es muy factible que el mismo docente que dentro de su clase prohíba a sus alumnos -o al menos intente prohi-

bir- el uso del celular, consultado por fuera del espacio académico, sostenga que el futuro inmediato esté atado a conocimiento de esas herramientas.

Desde el punto de vista en algunos círculos pedagógicos ese destino aparentemente inamovible también conlleva una carga de presión extra. Es un tema en donde se genera un imaginario sobre que las escuelas han variado poco de cómo lo eran en el siglo XIX; se establece una dicotomía entre si la escuela se actualiza tecnológicamente o se queda en el pasado, que es un planteo capcioso, pero se opera en consecuencia. Allí pues es donde las acciones, en muchos casos, van avanzando a tientas sobre un terreno todavía inestable, pero sobre el que la mayoría tiene apuro en transitar. Así las instituciones educativas, como de otros ámbitos, organizan jornadas, congresos, simposios, ateneos y coloquios en donde lo tecnológico, lo digital y el futuro se trenzan en el encabezado de sus publicidades gráficas y audiovisuales. No es menor el hecho que a numerosas instituciones les suma prestigio en su comunicación social y empresarial, ofrecer un espacio de debate sobre el uso de las tecnologías en el aula.

Es algo necesario y también es un tema que posiciona bien a quien lo invoque. Es preciso hacerlo y también es marketing. Es efectivo y es efectista. Las dos cosas van juntas. Docente y estudiantes llegan al aula por diferentes medios; pueden ir caminando, en transporte público o en algún vehículo de su propiedad, cada uno lo hará según sus posibilidades y conveniencias. No se polemiza sobre esto; lo que cuenta es que asistan. Y en el momento de clase y de la cursada toda, debiera pasar otro tanto; los conceptos y prácticas pedagógicas deben circular de la mejor manera, a veces será con un dispositivo celular, otras con lápices de colores, láminas de papel y en otras proyectando un documental.

El aula es un espacio en donde el estudiante pierde cierta conexión con su mundo real. Este mundo es de su teléfono celular, su tableta, sus conversaciones, chats, sus grupos de amigos, sus fotos. Puede lucir aturdido si debe atenderse a alguna consigna que su docente le indica; esta tarea podría ser desarrollar un escrito, con una estructura que lo haga comprensible para terceros y ese planteo lo descoloca: “¿para qué debería yo saber hacer eso?”, pareciera preguntarse. Porque en el dialecto de la Nube, en donde el estudiante sube y cuelga sus emociones e ideas y se comunica con sus pares, esos parámetros son inútiles; allí, al parecer, no se necesita una hipótesis; a veces ni siquiera de sujeto o predicado. Sin embargo, el actual ministro de educación del Banco Mundial y exministro de educación de Perú, Jaime Saavedra, sostiene que uno de los principales ítems a tratar si se quiere insertar a una comunidad en los parámetros educativos de las sociedades de vanguardia en esta materia, es que el estudiante comprenda lo que lee y tenga también la habilidad de introducir un tema, desarrollarlo y concluirlo, sin detallar que esto se haga sobre un papel o en un documento virtual. Esta meta, aparentemente simple, Saavedra la plantea como crucial en el espacio de la educación inicial, primaria.

Aquí, en nuestro medio, cuesta encontrar estudiantes de nivel universitario que posean esas características. Entonces el dilema es bastante más profundo que optar por incluir el teléfono celular en la clase. Y el docente

desde su lugar también está observado por su entorno, sus superiores, sus colegas, los estudiantes y hasta los familiares de estos, y también cae en la trampa seductora de incluir la tecnología a como dé lugar, aunque en la práctica le sea más útil seguir con otros elementos de enseñanza tradicional. Es tentador para los docentes pensar que podríamos tener una mejor relación con el estudiante si pudiéramos llegar a ellos habitando ese universo de pantalla táctil, tal vez con alguna app que los motivara. Como corredores de 100 metros llanos, instituciones y docentes en ocasiones llevan la cabeza por delante del cuerpo, siendo la educación una carrera maratónica, de fondo, y que requiere una postura que haga más eficiente su esfuerzo. Es el contenido y la convicción fundamentada de lo que comunicamos lo que puede atrapar la atención del estudiante más que el formato en el cual lo presentemos. Es preferible naturalizar el uso de la tecnología que sobreactuarlo.

Pasados los años, cada individuo suele recordar un puñado de docentes que lo han marcado en su vida y casi unánimemente estos poseen la capacidad de comunicarse afectivamente con sus estudiantes. Esto atraviesa cualquier clase social y nivel socioeconómico. Los contenidos de la materia pueden quedar en un segundo plano en esa evocación; prima el trato y los códigos que transmitieron aquel profesor o aquella maestra, en muchas oportunidades no exentos de rigor y de rasgos de carácter arbitrarios de aquellos, mas siempre primando su responsabilidad y su compromiso por lo que hacían. Eso continúa hoy y sin duda implica -parece elemental pero se aclara de todas formas- que el docente se forme, se actualice, sea responsable y se tome muy en serio su trabajo, porque esto es sin duda lo primero que se percibe por parte del estudiante, que ve un referente en ese docente.

Mediocres docentes ha de haber habido siempre, con o sin adelantos técnicos. Es obvio que la propuesta de un buen docente no será “yo hago lo que puedo” y se cruzará de brazos. El buen docente se capacita, es curioso. Al respecto, el citado Saavedra enfatiza sobre una remuneración acorde a estos esfuerzos de los formadores, porque de lo contrario, lógicamente, el circuito no es viable; pero no es el punto a tratar de esta ponencia. Si se aspira a emular a aquel docente, que no lo sabía todo, pero que sí sabía cómo resolver un conflicto cognitivo o una situación peculiar, será necesario como condición previa, que este docente esté inserto al mundo y el entorno que lo rodea. Un estudiante conectado necesita un docente conectado.

El docente que deje la huella en sus estudiantes, se acerca a ellos, trata de comprender su forma de vida, lo que piensa, qué le preocupa y qué lo motiva. Pensar en un docente aislado del mundo y de lo que le sucede en su clase es hablar de un docente en retirada.

Siendo en el presente que la mayoría de los docentes son inmigrantes en el universo digital y la mayoría de los estudiantes son los llamados nativos digitales, es absurdo pensar que no habrá interferencias en la comunicación. Hasta que el recambio generacional no sea mayoritario siempre el docente tendrá, cuando menos, el acento de sus orígenes analógicos y el estudiante siempre lo sentirá así y también lo naturalizará. Mas ese docente sabrá como comunicar sus contenidos, utilizando la tecnología con la

que cuente a su servicio cuando sea pertinente y seguirá con métodos tradicionales si resultan más efectivos. En tanto la impostación de aparentar conocer un formato que no es propio lo dejará en una situación incómoda.

El problema de la comunicación es previo al advenimiento de Internet; no se ha resuelto porque no es algo que pueda tener solución, es parte de la cultura misma: se avanza y se encuentran nuevos escollos. La tecnología digital no es una solución definitiva, como tampoco lo fue incluir una biblioteca o un gabinete psicopedagógico dentro de las escuelas, por poner solo dos ejemplos al azar. Son aportes que colaboran, ayudan; suman al progreso y la evolución de la educación.

Si tomamos un poco de perspectiva, tal vez no nos apuraremos tanto en pedir la incorporación de dispositivos en nuestras aulas y tampoco les temeremos demasiado. Mientras tanto hay bastante camino por andar desempolvando contenidos otrora elementales que hoy aparecen difíciles de alcanzar.

Referencias bibliográficas

- Eco, U. (2010). *Los libros no morirán nunca*, La Nación Revista, p 7
- Spiegel, A. (2009). *Nativos e inmigrantes digitales*, Novedades educativas, p 30 a 32.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*, Paidós, Pp 17 a 37. *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Economipedia.com*. Recuperado de <http://economipedia.com/ranking/empresas-mas-grandes-del-mundo-2017.html>
- Saavedra, J. *La Nación* +. 13 noviembre 2017. Recuperado de <https://nmas.lanacion.com.ar/program/video/df8fe533-9773-4389-bcd4-495455ea31ea>

[El presente artículo fue presentado en el marco de Interfaces en Palermo VI. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de nivel Medio y Superior - mayo 2018]

Abstract: Digital technology has changed the way of life drastically in a very short time. From here a future with new types of work, the disappearance of certain activities or a change in the mode of their performance is envisioned. In this projection, education is not left aside, while changes in this discipline look like slower. The institutional solutions logically arrive later than the advent of new communication formats; and some, when they begin to take shape in the class, appear as old and even obsolete. The students of the present are called Digital Natives; his teachers are not. The field of action is -always- the classroom and that is a decision-making space, which in many cases are trial and error.

Keywords: Technology - communication - content - future - teacher - students - institutions

Resumo: A tecnologia digital tem mudado a forma de vida de modo drástico em muito pouco tempo. A partir de aqui se avizora um porvenir com novos tipos de trabalhos, o desaparecimento de certas actividades ou bem uma mudança na modalidade de seu desempenho. Nesta projeção, a educação não fica à margem, ao mesmo tempo que as mudanças nesta disciplina luzem como mais lentos. As soluções institucionais logicamente chegam mais tarde que a chegada de novos formatos de comunicação; e algumas, quando começam a tomar forma na classe, assomam como antigas e até obsoletas. Os estudantes do presente são chamados Nativos Digitais; seus professores não o são. O campo de ação é -ainda- a sala de aula e esse é um espaço de tomada de decisões, que em muitos casos são ensaios de prova e erro.

Palavras chave: Tecnologia - comunicação - conteúdo - futuro - professor - alunos - instituições

(*) **Eduardo Gazzaniga.** Artista plástico. Egresó como profesor nacional de pintura en 1997 en las Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón y es Licenciado en Artes Visuales (U.N.A).

Las prácticas docentes como espacios de reflexión

Constanza Lazazzera (*)

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Resumen: Necesariamente, los espacios de reflexión amplían la percepción para recapacitar sobre la historia de las nuevas tecnologías, sus usos y los cambios que originaron en las formas de comunicación y las relaciones sociales, el acceso a la información, y, sobre todo, a la producción del conocimiento. En la actualidad, el pulso de una docencia más crítica y reflexiva permite abordar la concepción del conocimiento como una construcción colaborativa que posibilita ir más allá. Crear contextos para el aprendizaje demanda el compromiso de generar climas de genuino estímulo y confianza donde el estudiante se perciba capaz de repensar ideas existentes y producir conocimiento nuevo. A su vez, involucra que cada institución educativa valide al estudiante como un conocedor activo. Crear contextos en el marco de una institución educativa implica promover la interacción social como favorecedora de los procesos de aprendizaje y como instancia superadora de las individualidades, que posibilita la construcción de pensamientos nuevos, más complejos.

Palabras clave: Reflexión – espacio – educación – universidad - contexto

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 140]