

se dirigen al sujeto provenientes de pares y compañeros en un grupo de aprendizaje. Ante esta situación, es de suma importancia que la figura de autoridad no solo sea capaz de maniobrar las herramientas didácticas a través de las cuales se imparte el conocimiento, sino que también, y de manera permanente, sea esta quien medie entre los sujetos del grupo para asegurarse, en la medida de lo posible, de que cada uno de estos sujetos tenga la posibilidad de desempeñarse académica e intelectualmente al máximo de sus capacidades.

Referencias bibliográficas

- Bruner, Jerome (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Butler, Judith (1997), *Excitable speech—A politics of the performative*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel (1994). *Dits et Écrits III, 1976-1979*. París: Gallimard.
- Kaplan, Carina V. (1992). *Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen*. Buenos Aires: Aique Didáctica.
- Souto, Marta (1993). *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Bibliografía

- Allen, Felicity (2011) *Education: documents on contemporary art*. Londres: Whitechapel Gallery & M.I.T. Press.
- Ander-Egg, Ezequiel (1991) *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Bruner, Jerome (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Bruner, Jerome (1987) *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós Educador.
- Botticelli, Sebastián (2001) *Prácticas Discursivas. El abordaje del discurso en el pensamiento de Michel Foucault*. Buenos Aires: Instantes y Azares—Escrituras Nitzscheanas.

- Butler, Judith (1997) *Excitable speech—A politics of the performative*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel (1994) *Dits et Écrits III, 1976-1979*. París: Gallimard.
- Kaplan, Carina V. (1992) *Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen*. Buenos Aires: Aique Didáctica.
- Roselli, Néstor (1999) *La construcción sociocognitiva entre iguales*. Rosario: IRICE.
- Souto, Marta (1993) *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Sri Nisargadatta Maharaj (2000) *Yo Soy Eso*. Málaga: Sirio.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Taking as a starting point the performative acts of the discourse and how they condition the students' individual performance, this essay asks about their influence on the formation of pedagogical groups, their dynamics and the considerations that their members should have in this regard.

Keywords: Performativity – speech – learning - group – authority

Resumo: Tomando como ponto de partida os atos performativos do discurso e como condicionam o desempenho individual dos alunos, este ensaio questiona sua influência na formação de grupos pedagógicos, sua dinâmica e as considerações que seus membros devem ter quando respeito.

Palavras chave: Performatividade - discurso - aprendizagem - grupo - autoridade

(*) **Andrés Knoblovits**. Artista.

Aprendizaje basado en problemas, en forma de proyectos

Catalina Arenas Uribe (*)

Resumen: El diseño requiere de nuevas estrategias para lograr progresos en el ciclo proyectual. En este escrito se reflexiona sobre cómo los problemas que emergen pueden determinar una técnica didáctica para llevar a cabo un proyecto en un tiempo determinado con ausencia de saberes previos por el alumno. No obstante, se busca contemplar que aunque primero se suele exponer la información y posteriormente se busca su aplicación en la resolución de un problema, sería más interesante primero presentar el problema, identificar las necesidades de aprendizaje, buscar la información necesaria y finalmente regresar al problema. Esta conexión metodológica diferente con la problemática, promovería que el alumno salga de la zona de confort del conocimiento previo. Permitiendo, una relación diferente con el aprendizaje y del aprendizaje con la formalidad educativa lineal, para que los estudiantes aprendan cómo aprender y solucionar sin herramientas a la mano. Sin embargo, lo principal en la construcción de un aprendizaje basado en el problema es generar que los alumnos vean a la educación no como algo obligatorio o un medio económico, sino que se planteen el conocimiento como un medio de solución para trascender su propio proceso educativo.

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

Palabras clave: Aprendizaje – diseño – creatividad – problemática - conocimiento

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 17]

“La creatividad emerge solo cuando el conocimiento del problema es superior al conocimiento existente”

Jorge Frascara (2018)

El Diseño como tal incluye planificación ya que es una actividad que integra las ciencias sociales, el arte y la tecnología. Por ende, el proceso de aprendizaje en el alumno no es solo a nivel teórico o tecnológico, su aprendizaje también es una selección de herramientas personales para solucionar necesidades.

La educación tradicional desde los primeros años hasta el nivel superior, se ha encargado de que los alumnos estén poco motivados y aburridos con su forma de aprender ya que la metodología está basada en memorizar información, la cual se vuelve irrelevante en el actuar real, comenzando a prolongarse en el olvido de lo aprendido y lo que logran recordar no puede ser aplicado a los problemas porque sus conocimientos están fragmentados, consecuencia de una metodología pasiva y centrada solo en la memoria, generando que a los alumnos se les dificulte razonar de manera creativa frente a la solución de una necesidad, la cual no está planificada. Cada alumno trae al aula cuestiones únicas y personales, independientemente de si se clasifican como positivas o negativas ya que las cuestiones personales de este deberían tomarse como elementos constructivos porque muestran lo que está sucediendo en él y sus alrededores. Son infinitas sinergias que acontecen en el aula, por lo que no se debe tratar al conocimiento como una línea de producción estandarizada, esperando que sea absorbido de la misma manera por cada alumno que habita el aula. 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 que el proceso de diseño desde la idea se desarrolle de manera creativa.

Cada alumno es un sistema integrado de sistemas y esos sistemas existen en un contexto y esos contextos son partes de ellos como personas. Es decir, no existe un alumno como ente aislado y es importante que ellos adquieran conciencia de qué necesitan saber o emprender para resolver la problemática que se les plantea, en qué grado están para saber que hacen con la información que disponen, como usar el buen sentido y cómo proceder en caso de no disponer de todo lo que se requiere ya que lo más generoso es lo que pasa en el proceso y no en la elaboración final.

Problema como aprendizaje

La enseñanza del diseño debería ser estructurada como un aprendizaje basado en problemas que se vuelven proyectos. Cuando en el aula se considera enseñar a través de proyectos, en lugar de hacerlo a través de varia-

bles o esquicios aislados, probablemente esta enseñanza sea reducida solo a crear elementos sin un sentido emocional. Entonces, el diseño si se desarrolla mediante problemáticas reales permitiría adquirir diversos tipos de conocimiento indispensables para que los alumnos tengan acceso a todos los niveles posibles para aprender a solucionar. Esto sería posible en cuanto las problemáticas logren converger en objetivos, requisitos, recursos, limitaciones, posibilidades, personalidades, intereses, materiales, y contextos. Por lo cual, las situaciones reales permiten que el alumno entienda y aplique lo que aprende, logrando mostrarse más motivado y empoderado de la capacidad de su proyecto. En relación a como los contextos influyen en el conocimiento propio que lleva el alumno al aula Bruner (1987) reflexiona:

El alcance del intelecto humano, dada su facultad de acrecentarse con ayuda externa, no puede estimarse en toda su extensión sin considerar los medios que ofrece la cultura para su capacitación. El intelecto del hombre no le pertenece a él simplemente, sino a la comunidad, en el sentido de que su apertura o capacitación depende de que su cultura tenga éxito para desarrollar medios con ese fin. (p.21)

Impulsar en el alumno una actitud positiva hacia el aprendizaje basado en problemas bajo construcciones sociales, es una de las problemáticas que atraviesa la educación contemporánea. Por ende, sería indispensable respetar la autonomía del alumno, ya que es él quien aprende sobre los contenidos que transcurren en el diario vivir de su educación, forjando su sentido tácito y emocional de las necesidades de la humanidad. Por lo que, podría ser óptimo para el futuro diseñador que el aula taller sea un medio de expresión de todas esas problemáticas que trascienden en el mundo, y como ente transformador pueda aplicar esas capacidades investigativas o de trabajo de campo en proponer proyectos significativos para autoevaluar sus capacidades como diseñador y contemplar grupalmente que otro par a él sigue su mismo lineamiento y puedan llevar a cabo un proyecto de desarrollo conceptual y físico bajo esa problemática similar para enriquecerla y convertir esa necesidad en un objeto, campaña o experiencia de usuario transformadora.

Las problemáticas pocas veces son comprendidas como agentes transformadores y mucho menos aprobados como elementos donde participe el conocimiento implícito. Está mejor dispuesta la educación a convivir con quienes se acostumbran, pero el conocimiento de los alumnos y sus vastas costumbres, son los que les permiten enfrentarse a una gran diversidad de conocimiento. Entonces, la antinomia que expresa Bruner, enuncia que el docente en su contexto generador de aprendizaje debe ayudar al alumno a encontrarse con su propia corriente cultural. A partir de la cual, él podrá

percibir la esencia que antes estaba implícita y que ahora en el nuevo ámbito le permitirán abordar conflictos formados por diferentes saberes propios. Por lo tanto, necesita respetar la costumbre individual y brindar herramientas que permitan crear un aprendizaje crítico ya que cada cultura comprende las problemáticas de diferente manera y las soluciona con herramientas diferentes. El diseño como una herramienta creativa que transforma debería acompañar e integrar el particularismo existente con el nuevo contexto del alumno para formar un pensamiento crítico.

Aprender no es un deporte en el que se puede ser espectador. Los alumnos no aprenden por sentarse en clase y escuchar a los profesores, memorizar los contenidos, escribir sobre ellos y responder a las preguntas. Deben hablar sobre lo que están aprendiendo, relacionarlo con experiencias previas, aplicarlo a sus vidas cotidianas. Deben hacer de lo que aprenden una parte de sí mismos» (Chickering y Gamson, 1987, p. 3).

En este sentido, el aprendizaje debería ser activo y no pasivo ya que los alumnos al implicarse activamente y tener oportunidades de aprendizaje en diversos contextos y construir su propio conocimiento a través del aprender haciendo y no sentados pasivamente escuchando. Permite que el conocimiento no sea un saber aburrido, llevando a los alumnos a no atender y distraerse de la problemática de aprendizaje significativo. Además, conviene plantear a los alumnos situaciones que les permitan cierto movimiento en la carrera, utilizar las necesidades u otros soportes como la creatividad, o las prácticas en otros espacios fuera del aula. Se debería permitir trabajar a la creatividad de cada alumno con mayor motivación, involucrándolos a que sientan que tienen la posibilidad de interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción realmente. De manera similar, dejar que el alumno tome iniciativa de ciertos roles en su proceso de aprendizaje le permita preguntarse ¿Para qué requiero aprender cierta información?, ¿Cómo me relaciono con lo que hago y pasa con la realidad? Desarrollando así habilidades de pensamiento propio para enfrentarse a problemas de manera analítica y resolutiva que llevan a los alumnos hacia un pensamiento crítico y creativo ya que los alumnos también pueden y deben evaluar su aprendizaje, y generar sus propias estrategias para definir el problema, recaudar información, analizar datos, construir hipótesis y crear un proyecto.

Conclusión

La integración de problemáticas en el diseño lleva a que los alumnos retomen el aprendizaje como información que utilizarían en situaciones de riesgo y necesidad, impulsando así que lo aprendido se comprenda y no solo se memorice ya que el diseño no es una disciplina de memoria sino una disciplina del hacer y de comprensión en torno a lo real ya que el aprendizaje del diseñador no se puede limitar a ser fraccionado sino a ser integral, creativo y dinámico. Por lo tanto, estimular habilidades de estudio con autonomía creativa, permite que los alumnos

mejoren su capacidad para resolver tanto a nivel teórico como práctico a lo largo de su vida profesional. Los diseñadores aprenden resolviendo o analizando problemas del mundo real y aprenden a aplicar los conocimientos adquiridos en problemas reales ya que un diseñador soluciona necesidades y las necesidades devienen de problemáticas. Asumen la responsabilidad de resolver seleccionando recursos y habilidades que circundan en su entorno, incrementando sus niveles de comprensión y permitiendo utilizar su conocimiento para ser la mejor versión de él mismo, ya que el alumno es un inmigrante que llega al aula y hay que motivarlo con todo lo nuevo y significativo que lo rodea.

Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (2001). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós
- Chickering, A. y Gamson, Z. (1987): *Siete principios para la práctica feliz*. Cap.39

Bibliografía

- Bruner, J. (2001). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós.
- Carlino, P. (2005) *Escribir leer y aprender en la universidad*. Cap. 5
- Chickering, A. y Gamson, Z. (1987): *Siete principios para la práctica feliz*. Cap. 39
- Frascara, J. (2018,). *Enseñando Diseño*. Buenos Aires: Infinito.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The design requires new strategies to achieve progress in the project cycle. This paper reflects on how the problems that emerge can determine a didactic technique to carry out a project in a certain time with the absence of prior knowledge by the student. However, it is sought to contemplate that although the information is usually exposed first and then its application is sought in solving a problem, it would be more interesting to first present the problem, identify the learning needs, search for the necessary information and finally return to the problem. This different methodological connection with the problem would promote the student to leave the comfort zone of prior knowledge. Allowing a different relationship with learning and learning with linear educational formality, so that students learn how to learn and solve without tools at hand. However, the main thing in the construction of a learning based on the problem is to generate that the students see education not as something compulsory or an economic means, but that they consider knowledge as a means of solution to transcend their own educational process.

Keywords: Learning – design – creativity – problems – knowledge

Resumo: O design requer novas estratégias para alcançar o progresso no ciclo do projeto. Este artigo reflete sobre como os problemas que surgem podem determinar uma técnica didática para realizar um projeto em um determinado período de tempo, com a ausência de conhecimento prévio do aluno. No entanto, busca contemplar que, embora a informação seja geralmente exposta primeiro e mais tarde sua aplicação seja procurada na solução de um problema, seria mais interessante apresentar o problema primeiro, identificar as necessidades de aprendizado, procurar as informações necessárias e finalmente retornar ao problema. . Essa conexão metodológica diferente com o problema promoveria o aluno a deixar a zona de conforto do conhecimento prévio. Permitir uma relação diferente com a aprendizagem e a aprendizagem com formalidade educacional linear, para que os alunos

aprendam como aprender e resolver sem ferramentas à mão. No entanto, o principal na construção da aprendizagem baseada em problemas é gerar que os alunos vejam a educação não como algo obrigatório ou econômico, mas que considerem o conhecimento como um meio de solução para transcender seu próprio processo educacional.

Palavras chave: Aprendizagem - design - criatividade - problemático – conhecimento

(*) **Catalina Arenas Uribe.** Diseñadora Industrial (UP, 2017). Ingeniería Ambiental (UM, 2008). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Tendiendo puentes hacia el ejercicio de la profesión

Patricia Muras (*)

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

Resumen: En el ámbito académico, la preparación del estudiante para la vida profesional es fundamental, y el estudiante como ser social debe ser capacitado para abrirse paso en un mundo donde la capacidad de intercambio y de colaboración son esenciales para alcanzar los objetivos.

Palabras clave: Estrategia – aprendizaje – andamiaje - grupo – equipo - aula taller

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 19]

Dentro del espacio educativo se encuentran varios aspectos a considerar a la hora de establecer las formas de enseñar y de adquirir conocimientos que confluyan en un saber anclado y que sirva como herramientas para el futuro de la vida del individuo.

Para alcanzar estos objetivos se debe establecer qué estrategia del aprendizaje es la adecuada a aplicar. Al hablar de estrategia en el ámbito educativo, se hace referencia al acto pedagógico que conlleva a un conjunto de acciones y comportamientos conformados en dicho espacio, conjuntamente con las relaciones que se manifiestan en la interacción entre el docente y los estudiantes. En este acto pedagógico, la triada didáctica alumno, docente y conocimiento está en constante movimiento, conectados entre sí mediante una relación dialéctica, conjuntamente con relaciones afectivas, cognitivas y por todo aquello que se va construyendo en el tiempo. Por lo tanto, el acto pedagógico es todo aquello que se materializa en la clase, donde hay una transposición didáctica, una construcción del saber que permite al estudiante el acceso al conocimiento.

Esta transposición didáctica es una interacción social directa entre personas, y considerando que “el sujeto se construye como tal en un marco de relaciones sociales” (Roselli, 1999), el aprendizaje compartido es una estrategia educativa que aprovecha esta condición al máximo no solo para un aprender académico, sino para formar al individuo dentro de una cultura y prepararlo al

ámbito laboral, porque “el intelecto del hombre no le pertenece a él simplemente, sino a la comunidad, en el sentido de que su apertura o capacitación dependen de que su cultura tenga éxito para desarrollar medios con ese fin”. (Bruner, J; 1981; pag: 78),

Mediante un trabajo cooperativo, el estudiante se enfrenta con iguales donde cada par tiene su propia reconstrucción del mundo social y de cómo vincularse con el otro. Por lo tanto, cada uno tiene su propia concepción acerca de la grupalidad y este conflicto obliga al estudiante a una transformación, a una adaptación al medio, siendo a la vez una herramienta que colabora positivamente en la autoestima, en la aceptación social y en la motivación.

El trabajo entre iguales va a ser auténtico cuando se realice mediante la conformación de un grupo, donde todos los integrantes estén involucrados en una meta en común, tomando conciencia de su propia metacognición y una participación genuina, donde haya un sentido de pertenencia, intercambio y colaboración.

Este proceso de aprendizaje se realiza dentro de una zona de desarrollo próximo, óptima, donde existe la interacción entre iguales con un grado de heterogeneidad de competencias que permita desarrollar nuevas habilidades a cada integrante del grupo.

El trabajo en equipo es una estrategia planificada, supervisada y evaluada por un tutor experto que en esta instancia es el docente, quien partiendo de las tareas