

Combinar los discursos de la enseñanza práctica con los de la teoría estética, es parte del rol docente, con el fin de lograr un modelo de enseñanza que permita al estudiante volcar en sus fotografías no sólo aquello que aprendió desde lo técnico, sino aquello que a través del conocimiento adquirido, le permitió reflexionar y explayar en imágenes su capacidad creadora sobre la fotografía de autor:

Uno se convierte en fotógrafo cuando ha superado las preocupaciones del aprendizaje y en sus manos la cámara se convierte en una extensión de uno mismo. Entonces comienza la creatividad. (Carl Mydans)

### Referencias bibliográficas

- Astolfi, J. P. (2002). *Aprender en la escuela*. Chile: Dolmen Estudio
- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida Buenos Aires*. Paidós.
- Benjamín, W (1931). *Pequeña historia de la fotografía*. Madrid. Taurus Ediciones.
- Camilloni, A. R. (1995). *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre el planeamiento, gestión y evaluación "Didáctica de Nivel Superior Universitaria". Chile.
- Chame, A (2007). "La fotografía es un lenguaje, el fotógrafo un autor", *XV Jornadas de Reflexión Académica, Experiencias y propuestas en la construcción del estilo pedagógico en diseño y comunicación* - Universidad de Palermo.
- González, V. (2009). "La nueva fotografía alemana en el contexto del arte contemporáneo", en *Espacios Ur-*

*banos: Andreas Gursky, Candida Hofer, Axel Hutte, Thomas Ruff, Thomas Struth*, (catálogo). Buenos Aires: Fundación Proa.

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

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

**Abstract:** Through the proposal of author photography as part of the university curriculum, this essay asks how to generate a teaching that questions the application of its different models in order to create an optimal environment for learning and putting the essay of the photographic author.

**Keywords:** Author photography - didactics - teaching models - contemporary photography

**Resumo:** Por meio da proposta da fotografia do autor como parte do currículo da universidade, este ensaio pergunta como gerar um ensino que questione a aplicação de seus diferentes modelos, a fim de criar um ambiente ideal para aprendizado e implementação. do ensaio fotográfico do autor.

**Palavras chave:** Fotografia de autor - didática - modelos de ensino - fotografia contemporânea

(\*) **Anabella Reggiani**. Fotógrafa Profesional (Motivarte). Directora de Fotografía (SICA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## El pensamiento proyectual, el caos y el proceso creativo

Ricardo Rodríguez Chaves (\*)

Fecha de recepción: junio 2020  
Fecha de aceptación: agosto 2020  
Versión final: octubre 2020

**Resumen:** En la producción artística, así como en el quehacer del diseño se suele trabajar a partir de procesos creativos entendiendo creatividad como esa capacidad de crear o innovar. Si bien es cierto no existe una receta mágica que nos permita llevar a cabo estos procesos existen metodologías que pretenden reducir al mínimo el azar y la casualidad, quedando atrás entonces aquella concepción de las musas que inspiraban a los genios del arte para dar paso a la investigación, experimentación y la disciplina. Surgen entonces preguntas como ¿cuáles herramientas metodológicas puede hacer uso un docente en la enseñanza de las artes y el diseño? y ¿cómo puede el docente pedagogizar los procesos creativos en carreras artísticas universitarias?

**Palabras clave:** Procesos creativos – diseño – arte - docencia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 45]

### Introducción

En la producción artística, así como en el quehacer del diseño se suele trabajar a partir de procesos creativos entendiendo creatividad como esa capacidad de crear o innovar.

Desde el ámbito de la docencia en las artes y el diseño se trabaja mediante la aplicación de metodologías que pretenden reducir al mínimo el azar y la casualidad, quedando atrás entonces aquella concepción de las musas que inspiraban a los genios del arte para dar paso a la investigación, experimentación y la disciplina.

Siendo esto así, ¿qué herramientas metodológicas puede hacer uso un docente en la enseñanza de las artes y el diseño? y ¿cómo puede el docente pedagogizar los procesos creativos en carreras artísticas universitarias?

### Desarrollo

En la modernidad se separa las ciencias de las artes y se utiliza la aplicación de la razón para el conocimiento del mundo, así pues, tendemos a simplificar, clasificar, predecir, controlar, modificar, entre otros. De Bono (1992) menciona que sin la creatividad no podemos utilizar plenamente la información y la experiencia disponible, encerrada dentro de viejas estructuras, viejas pautas, viejos conceptos y viejas percepciones, por lo que es necesario romper con estas estructuras para lograr dar paso a la creación a través de lo que de Bono llamaba el pensamiento lateral.

En este sentido es importante mencionar que el proceso de creación debe tener una conexión con algún tipo de no saber, en el arte por ejemplo, se opera más en la interrogación y la producción de preguntas (más que con la producción de respuestas), esto según Laddaga (2006) está relacionado a un número creciente de artistas que han reaccionado a un evidente agotamiento del paradigma moderno debido a que el arte tiene que ver con ir en contra del conformismo y por ello se abre hacia lo no conocido. En el quehacer cotidiano el artista se enfrenta a una realidad muy distinta, se le pide de una u otra manera trabajar a partir del proyecto: presentar una propuesta con metas y objetivos claros para una galería, presentar incluso fotografías del resultado final de su obra para ser evaluado en curaduría, etc. Entonces ¿cómo podría abordarse esta problemática desde la formación universitaria?

Ander-Egg dice que “la docencia se ejerce a partir de la situación de enseñanza/aprendizaje que supone el proyecto que se va a realizar, a través de la reflexión teórica sobre la acción que se lleva a cabo” (1999, p.23), de esta manera anota la importancia de la relación que existe entre la investigación y la práctica ya que la realización del proyecto exige un conocimiento de la realidad sobre la que se va a actuar.

Existen dos mundos que interactúan entre sí cuando el profesor dispone a emprender un proyecto creativo ya sea desde el ámbito de las artes, el diseño (o cualquier otro), uno es el mundo de la imaginación el cual es ilimitado, es aquel que proyecta por delante y es donde logran emerger varias de nuestras ideas.

Por otra parte, está el mundo de la razón el cual nos presenta límites que no se pueden saltar. Es acá en donde el pensamiento proyectual se convierte en un fuerte aliado tanto para el profesor como para los estudiantes ya que ayuda a administrar los medios (recursos disponibles, capacidades posibles, etc.) para lograr los objetivos de enseñanza planteados por el profesor.

En este sentido, Bain menciona la importancia que tiene la creación de un entorno para el aprendizaje crítico natural ya sea mediante un trabajo de campo, un proyecto central que asumen los estudiantes, entre otras técnicas que permiten que los estudiantes aprendan a “pensar críticamente, a razonar a partir de las evidencias, a examinar la calidad de sus razonamientos utilizando una variedad de estándares intelectuales” (2007, p.115).

De esta manera, a la hora de enfrentar problemas artísticos o de diseño se suele trabajar desde el pensamiento proyectual, que está basado en una serie de reglas más o menos explícitas que se adhieren a un sistema que no es intuitivo ni expresivo. Se puede entender como un algoritmo que se convertirá en acciones por parte del estudiante, eso sí, operando siempre desde la pregunta para evitar caer en el dogmatismo y el conocimiento ritual.

En este sentido, existen autores que proponen metodologías proyectuales y teorías de las distintas fases del proceso creativo, así pues, podemos encontrar la metodología proyectual de Bruno Munari planteada en su libro *Como nacen los Objetos*, o las cinco etapas del proceso creativo propuesto por Getzel y desarrollado por Betty Edwards en su libro *Drawing on the Artist Within* por mencionar un par de ejemplos.

De acuerdo con Bain (2007), una pregunta o un problema intrigante es esencial para el entorno del aprendizaje crítico natural, pero, además de esto señala que las orientaciones (por parte del docente) para ayudar a comprender el significado de la pregunta también son cruciales. De este modo, la metodología que adopte el docente para llevar a cabo los procesos creativos de sus estudiantes resultan ser fundamentales en el proceso de enseñanza. Retomando a Getzel en Edwards (1986) dentro de las etapas del proceso creativo la fase de iluminación o eureka viene a ser una etapa del proceso en donde el accionar del artista, diseñador (en este caso los estudiantes) o cualquier otro proyectista se vuelve imprevisible ya que no hay manera de que podamos sistematizar o estandarizar la creación de las ideas. Por ende, el estudiante debe, mediante el acompañamiento docente, sumergirse en el caos, enfrentarse a lo incierto y poder emerger al mismo tiempo de esa catástrofe para lograr salirse del cliché y que aparezca así lo nuevo, lo que permite ampliar la estructura cognitiva y la construcción del conocimiento.

Esto quiere decir que siempre va a existir un grado de incertidumbre cuando se enfrenta un proceso creativo y eso está muy bien ya que será la semilla que llevará hacia lo nuevo, lo diferente y lo no convencional. Bain señala que el profesor debe “ayudar a las personas a aprender a razonar o a crear, a utilizar información nueva, y no en la necesidad de contar a los estudiantes todas y cada una de las cosas que deben saber y comprender” (2007, p.65).

Lo anterior según el autor, permite que los estudiantes se conviertan en los protagonistas del proceso de aprendizaje ya que estimula a los estudiantes a construir sus propias explicaciones, razonamientos y conclusiones. Sobre esto, Schön menciona la importancia de la reflexión en la acción ya que permite reorganizar lo que estamos haciendo mientras lo estamos haciendo y concluye que

la reflexión da lugar a la experimentación *in situ*. Ideamos y probamos nuestras acciones que pretenden explorar los fenómenos recién observados, verificar nuestra comprensión provisional de los mismos, o afirmar los pasos que hemos seguido para hacer que las cosas vayan mejor. (1992, p.38)

**Conclusión:**

La docencia en las artes y el diseño es un campo altamente complejo en el que entran a jugar diferentes actores, situaciones, metodologías y estrategias, entre otros, pretender englobar esta problemática bajo una única manera de abordaje no solamente sería contraproducente, sería además irresponsable pretender que esto pueda ser así.

Tanto en el ejercicio de las artes y el diseño como en la formación universitaria se utilizan metodologías que estimulan el pensamiento proyectual que permiten a los docentes y los estudiantes poder construir procesos creativos actuando como protagonistas de su propio desarrollo cognitivo.

Para esto el docente deberá propiciar espacios que faciliten la reflexión teórica sobre la acción que se lleva a cabo entendiendo que no se puede tener un control absoluto sobre lo que resultará a la hora de abordar un proceso creativo, además, se debe abrazar la incertidumbre e invitarla a formar parte dentro de este proceso con el fin de poder expandir el accionar y lograr la construcción del conocimiento.

**Referencias Bibliográficas**

- Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. Barcelona: Impremta Palacios.
- de Bono, E. (1992). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós Plural.
- Edwards, B. (1986). *Drawing on the Artist Within*. USA, New York: Simon & Schuster, Inc.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia. La formación de otra cultura de las artes*. Argentina: Adriana Hidalgo editora S.A.
- Munari, B. (1989). *Como nacen los objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. S.A.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Buenos Aires: Paidós.

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

**Abstract:** In artistic production, as well as in design, one usually works from creative processes, understanding creativity as that ability to create or innovate. Although it is true there is no magic recipe that allows us to carry out these processes, there are methodologies that aim to minimize chance and chance, leaving behind then that conception of the muses that inspired the geniuses of art to make way for the research, experimentation and discipline. Questions then arise such as what methodological tools can a teacher use in teaching the arts and design? And how can the teacher pedagogize the creative processes in university artistic careers?

**Keywords:** Creative processes - design - art - teaching

**Resumo:** Na produção artística, assim como no trabalho de design, geralmente se trabalha a partir de processos criativos, entendendo a criatividade como a capacidade de criar ou inovar. Embora seja verdade que não existe uma receita mágica que nos permita realizar esses processos, existem metodologias que visam minimizar o acaso e o acaso, deixando para trás a concepção das musas que inspiraram os gênios da arte a abrir caminho para o processo, pesquisa, experimentação e disciplina. Surgem então perguntas, como quais ferramentas metodológicas um professor pode usar no ensino de artes e design? E como o professor pode pedagogar os processos criativos nas carreiras artísticas da universidade?

**Palavras chave:** Processos criativos - design - arte - ensino

(\*) **Ricardo Rodríguez Chaves**. Artista visual. Licenciado en Ingeniería Industrial (Universidad Latina de Costa Rica).

## La tecnología en el aula ¿Cuáles son los nuevos roles del docente?

Claudia Lombardi (\*)

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

**Resumen:** El objetivo del ensayo es analizar el papel de los docentes a la hora de incluir tecnología en las aulas, que actitud tienen frente a las TIC, que nuevos roles deben ocupar para que sus clases sean atractivas y productivas – Reflexiona sobre el concepto de nativo e inmigrante digital para ver si esta metáfora ayuda al profesor a integrar las TIC en sus clases o lo aleja de incorporar nuevas competencias para sus nuevos roles.

**Palabras clave:** Tecnología - roles docentes – educación – capacitación – pedagogía – Tic – clases - nuevos roles – profesores - nueva educación - rol docente - inmigrantes tecnológicos - nativos tecnológicos - docentes universitarios

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 47]