

también en el desarrollo del equipo para cumplir una consigna o concretar una idea o una propuesta estética. En este sentido, Roselli plantea, que “el trabajo cooperativo debe ser auténtico y no un mero formalismo. Para ello es necesario que el grupo exista como tal, como realidad psicológica, de modo que todos los miembros se sientan involucrados en la meta común que es la realización de la tarea”(1999, p. 98)

La tríada didáctica Alumno - Conocimiento - Docente se transforma en Alumno - Conocimiento - Docente + Compañeros.

Visto que el formato taller es óptimo para conformar un grupo de trabajo en el aula, es necesario reafirmar la noción de Ander Egg de taller como “un aprender haciendo, fórmula acuñada por el filósofo-pedagogo John Dewey (Ander Egg, 1999).

En conclusión, el trabajo en grupo y el trabajo en equipo, así como los roles específicos y la función del docente son parámetros fundamentales para establecer prácticas sanas en un ambiente de competencias profesionales y son la razón de ser de la práctica grupal a la hora de implementar contenidos en relación al quehacer audiovisual. Sin embargo, el docente, que en la práctica grupal del aula, toma el rol de líder, facilitador, reflexivo que intenta ampliar el marco teórico o enmarcar en teoría la práctica que se desarrolla ¿será su rol el que sostenga la identidad de grupo en el trabajo en equipo; o será un espectador involucrado que se identifica con algún rol más que con otros en la representación de un equipo profesional de realizadores audiovisuales dentro del ámbito académico? La división de roles ¿está consensuada dentro del grupo de trabajo, para formar un equipo y llevar adelante un proyecto audiovisual en

común? ¿Cómo se logra una formación integral cuando hay roles predeterminados para que el desarrollo de la práctica sea eficiente?, ¿hay otras formas de abordar los proyectos audiovisuales en equipos de trabajo dentro del ámbito académico?

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: In order to review and question the teaching role in the teaching-learning process of contents related to the audiovisual discipline, it is necessary to address the notions of group work and its relationship with teamwork that professional practice demands.

Keywords: Group - work team - roles – classroom - workshop

Resumo: Para revisar e questionar o papel do ensino no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos relacionados à disciplina audiovisual, é necessário abordar as noções de trabalho em grupo e sua relação com o trabalho em equipe exigida pela prática profissional.

Palavras chave: Grupo - equipe de trabalho - funções - sala de aula

(*) **Luciana González.** Diseñadora de Imagen y Sonido (UBA). Escenógrafa y Vestuarista (EMAD). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La universidad como desarrolladora de talentos o transformadora de potencialidades

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

Daniel Loewy (*)

Resumen: Talento es una palabra de origen griego, talanton, que en la antigua Grecia hacía referencia a una unidad monetaria, equivalente 26 kilogramos de plata. Era la unidad monetaria más alta de los griegos, con un valor de 6,000 dracmas (una cantidad increíblemente grande si se compara con un salario promedio de la época, que consistía en 1 dracma). El gran valor que encierra este concepto se refleja hoy día en el significado de la palabra talento.

Palabras clave: Talento – potencialidad – universidad - educación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 100]

Introducción

Talento es una palabra de origen griego, talanton, que en la antigua Grecia hacía referencia a una unidad monetaria, equivalente 26 kilogramos de plata. Era la unidad monetaria más alta de los griegos, con un valor de 6,000 dracmas (una cantidad increíblemente grande si se compara con un salario promedio de la época, que consistía en 1 dracma). El gran valor que encierra este

concepto se refleja hoy día en el significado de la palabra talento. Ser talentoso significa tener gran riqueza, al menos en lo que a habilidades se refiere. Si bien la psicología a menudo define el talento como la capacidad general superior a la media de una persona para resolver problemas, en un contexto más amplio, talento es la capacidad de hacer una tarea más rápido, más fácilmente y mejor.

La cuestión del talento en los alumnos de Educación Superior es particularmente controversial, sobre todo en la enseñanza del Diseño. Siendo el diseño creador de mensajes visuales, y compartiendo esta característica con el arte, se puede esperar que las personas que eligen esta carrera tengan algún talento para el dibujo, la fotografía, o la pintura. Pero si la Universidad de Diseño es simplemente una institución que reúne talentos, pierde la oportunidad de encontrar y desarrollar nuevas potencialidades.

Para abordar la cuestión del talento frente a la potencialidad en este ensayo vamos a recurrir a la segunda antinomia de Bruner y la proyectaremos sobre el ámbito universitario de las carreras de diseño.

Bruner (1997) presenta tres pares de grandes verdades que se contradicen cuando se piensa la educación: la antinomia de la realización individual frente a la preservación de la cultura; la antinomia de centrarse en el talento frente a centrarse en la herramienta, y la antinomia del particularismo frente al universalismo.

En este trabajo se abordará la segunda antinomia: la de centrarse en el talento para mejorar las capacidades innatas o centrarse en el conjunto de habilidades o “caja de herramientas” que el sistema educativo pueda facilitar para que los estudiantes tengan todas las mismas posibilidades. Bruner describe la segunda antinomia y recuerda que éstas no admiten una solución lógica, sino solo una resolución pragmática.

La segunda antinomia refleja dos perspectivas contradictorias de la naturaleza y usos de la mente, de nuevo ambas meritorias cuando se toman una a una. Un lado proclama que el aprendizaje, dijéramos, está principalmente dentro de la cabeza, es intrapsíquico...La perspectiva que contrasta con ésta es que toda actividad mental está situada en y es apoyado por un contexto cultural más o menos facilitador (Bruner, 1997, p.88)

Si aplicamos esta antinomia en la Educación Superior del Diseño, es decir, cuando los alumnos ya han elegido su carrera con base en una decisión vocacional, podemos pararnos apresuradamente del primer lado de la antinomia: que la Universidad se interese en las mentes de aquellos que tienen la “dotación superior”. Los habilidosos, en fin, los que pueden materializar una idea que ya traen consigo, de manera de asegurar la mejor performance educativa.

Desde el otro lado de la contradicción, podríamos preguntarnos si es correcto que la Universidad se desentienda del problema de que las personas, en palabras de Bruner (1997) no son solamente mentes aisladas con una capacidad variada a la que después hay que añadir habilidades”.

Es un riesgo presentar los dos lados de la antinomia como grandes ideas marco para la enseñanza universitaria, puesto que podría impedirnos comprobar que ya en la práctica muchas de esas microantinomias se resuelven a diario en el malentendido del talento estereotipado. El gran estereotipo es que el estudiante de diseño es una persona capaz, de manera constante, de

llevar a cabo una producción novedosa, rompedora y, sobre todo, original. En la base de esta creencia, existe una generalización o afirmación categórica que es preciso desmontar.

En razón de que muchos docentes suelen otorgar un carácter natural a estas concepciones, a las que no someten ni a revisión ni a crítica, tienden a pensar que las creencias que dan lugar a la construcción de la didáctica ordinaria constituyen una descripción objetiva de la realidad. Creen que están dando cuenta de ésta tal cual ella es y actúan enseñando de acuerdo a esas creencias. (Camilloni, 1998, p.46)

Esta exigencia, como una prefiguración calculada y pronosticable, a menudo termina frustrando a los alumnos desde el comienzo de la carrera. Dado que la creatividad es un trabajo cuya curva de aprendizaje es elevada, las herramientas de la Universidad, entonces, deberán contener elementos para el desarrollo del potencial de los alumnos sin pretender forzar un estereotipo imaginario, que sencillamente, no es posible. Es la ideología de los dones naturales, la que clasifica entre los malos alumnos, en nuestro caso, los alumnos con pocas dotes, y los buenos alumnos, que podríamos llamarlos los alumnos creativos.

....no se debe llegar al aula con categorías preconcebidas sino, por el contrario, estudiar las representaciones espontáneas. Es así como los estudio acerca de las relaciones entre los actores del proceso educativo y sus efectos sobre el comportamiento y el rendimiento escolares, se orientaron hacia los procesos de tipificación o categorización. Un estudio pionero que ilustra el proceso mediante el cual los maestros clasifican a sus alumnos es el realizado por Becker. Este autor sugiere que el maestro tiene una imagen del alumno ideal respecto del cual los alumnos son evaluados como buenos o malos” (Kaplan, 1992, p.27)

Esta cita nos plantea un nuevo problema, dado que la clasificación entre alumnos talentosos y los que no lo son es un estereotipo, entonces debemos desconfiar del instrumento por el cuál detectamos talentos, y si éste no está basado en lo que el sentido común entiende como talento, más que en observaciones planificadas y programadas a tal fin.

Como expone Bain (2007), una posible respuesta a la cuestión del desafío de los estereotipos está en los profesores que establecían estándares altos y mostraban una gran confianza de sus estudiantes para alcanzarlos. “debido a que estos profesores entendían que el miedo y la ansiedad pueden reducir la capacidad de razonar, promovían el estímulo intelectual y la curiosidad en lugar de la preocupación y la duda relacionadas con la obtención de una buena nota”

Podemos relacionar esta buena práctica de Ken Bain, con la “caja de herramientas” de Bruner. Estas herramientas en la enseñanza del diseño no serán un conjunto de habilidades mayores o menores de representación visual, sino algo mucho más abarcador e importante, la

capacidad de relacionar conceptos en apariencia inconexos y transformarlos en algo nuevo, la capacidad de síntesis, el pensamiento abstracto, la racionalización y la curiosidad.

Este trabajo plantea, que en el futuro, y sin duda, en la enseñanza del diseño la segunda antinomia de Bruner languidecerá hasta desaparecer. Y lo hará a favor de la idea de un conjunto de habilidades que la Universidad pondrá a disposición de los alumnos para el desarrollo de todos los estudiantes, no sólo los talentosos.

Dado que no existe la posibilidad de pararse en el medio de una antinomia, y es necesario situarse para la toma de una decisión a favor de una de las puntas, plantearemos aquí la necesidad de la Universidad de formar potencialidades a través de la “caja de herramientas” de Bruner. Si tenemos en cuenta que cada alumno llega a la Universidad con talentos dispares, es necesario partir de éstos, pero no a la manera de un “acelerador de talentos” puesto que sabemos que finalmente acabarán colisionando, como partículas aceleradas. Una exhortación a los docentes al buen ejercicio de la interacción creativa, reflejado mejor con estas palabras:

Falta trabajar a partir de las concepciones de los alumnos, entrar en diálogo con éstas, hacerlas evolucionar para acercarles conocimientos cultos que enseñar. Así pues la competencia del profesor es esencialmente didáctica. Le ayuda a apoyarse en las representaciones previas de los alumnos, sin cerrarse en ellas, a encontrar un punto de entrada en el sistema cognitivo de los alumnos, un modo de desestabilizarlos lo suficiente para conducirlos a restablecer el equilibrio incorporando elementos nuevos a las representaciones existentes, si es preciso reorganizándolas. (Perrenoud, 2004, p.22)

Esta reorganización se produce siempre en una situación interpersonal; mientras el talento es individual, la potencialidad está basada en la zona de desarrollo próximo. Roselli (1999) subraya la importancia de la interacción sociocognitiva, y más específicamente la interacción entre iguales y la que se realiza en un marco cooperativo o de construcción interindividual. Tanto es así, que la importancia de la herramienta es aún más importante cuando entra en el contexto cultural: como expone Bruner (1997) “los contextos culturales que favorecen el desarrollo mental son principal e inevitablemente interpersonales, pero suponen intercambios simbólicos e incluyen una variedad de proyectos conjuntos... a través de semejante colaboración... se consigue acceder a los recursos, los sistemas de símbolos e incluidos la tecnología de la cultura”

Podemos concluir que el talento se favorece de la caja de herramientas, pero el foco no está puesto en el talento, sino en el desarrollo de potencialidades. Así, una persona que en apariencia no tiene dentro de su mente las herramientas para el trabajo creativo, descubre las reglas que debe usar para desarrollarlo. Nuevamente, y en palabras de Bruner (1997) “Necesitamos reconocer el talento nativo diferenciado, pero necesitamos equiparar a todo el mundo con las herramientas de la cultura”

Lo bien que el estudiante domine y use las habilidades, el conocimiento y las formas de pensar dependerá de cuán favorable o facilitadora sea la “caja de herramientas cultural que ofrezca el profesor al aprendiz. Como expone Perkins (2003) la didáctica supone “ir más allá de las habilidades básicas. Buscar habilidades y disposiciones para el siglo XXI, cultivar el pensamiento crítico y creativo, las habilidades y disposiciones colaborativas, el liderazgo, el emprendimiento, así como otras habilidades y disposiciones relacionadas que apelan con fuerza al hecho de vivir y mejorar en la era actual.” En otras palabras la responsabilidad por éxito universitario no puede estar a cargo de los alumnos, exclusivamente:

Conseguir el éxito, en el sentido más corriente del término, consiste en alcanzar el objetivo fijado, realizar un proyecto o una aspiración, llevar una empresa a buen fin. El éxito no suele producirse porque si: exige oportunidad, talento, esfuerzo, voluntad y capacidad de superar los obstáculos, influir en los acontecimientos, asegurarse recursos y apoyos; en resumen, conjurar el fracaso. (Perrenoud, 2004, p.177).

Los profesores no serán meros descubridores de talentos o “cazatalentos”, porque abandonarán una de las tareas fundamentales de la enseñanza Universitaria: poner a disposición de los alumnos un contexto favorable para que los distintos talentos florezcan.

Referencias bibliográficas:

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona. Universitat de Valencia.
- Kaplan, K. (1992). *Buenos y malos alumnos. Descripción que predicen*. Buenos Aires: Aique.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid. Aprendizaje Visor.
- Perkins, D. N. (2003) *La escuela inteligente*. Barcelona. Gedisa Editorial.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Buenos Aires: Editorial Grao.
- Perrenoud, P. (2004). *La construcción del éxito y el fracaso escolar*. La Coruña: Ediciones Morata.
- Camilloni, A W y otros (2007) *El saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Talent is a word of Greek origin, *talanton*, which in ancient Greece referred to a monetary unit, equivalent to 26 kilograms of silver. It was the highest monetary unit of the Greeks, with a value of 6,000 drachmas (an incredibly large amount compared to an average salary of the time, which consisted of 1 drachma). The great value of this concept is reflected today in the meaning of the word talent.

Keywords: Talent - potential - university - education

Resumo: Talento é uma palavra de origem grega, talanton, que na Grécia antiga se referia a uma unidade monetária equivalente a 26 quilos de prata. Era a unidade monetária mais alta dos gregos, com um valor de 6.000 dracmas (uma quantia incrivelmente grande se comparada ao salário médio da época, que consistia em 1 dracma). O grande valor desse conceito se reflete hoje no significado da palavra talento.

Palavras chave: Talento - potencial - universidade - educação

(*) **Daniel Loewy.** Consultor. Gestión de proyectos de branding, packaging y diseño.

La interdisciplinarietà como estrategia en el aula-taller

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

Mariano Lucano (*)

Resumen: La propuesta de este ensayo es fomentar el trabajo interdisciplinario entre carreras proyectuales de educación superior en el contexto del aula-taller, con el objetivo de generar habilidades en los estudiantes que los preparen para el actual mundo del trabajo, en el cual la colaboración, la cooperación y la interdisciplinarietà son cada vez más necesarias. Para esto se propone trabajar en base a distintos proyectos, y no a los currículos de las distintas asignaturas.

Palabras clave: Aula-taller - educación superior - currículos - interdisciplinarietà - cooperación - estrategias - mundo laboral

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 103]

El aula-taller es una estrategia de enseñanza-aprendizaje muy utilizada en carreras proyectuales de educación superior. Este trabajo parte de la siguiente pregunta: ¿cómo trabajar interdisciplinariamente para armar un aula-taller que involucre a estudiantes de diferentes carreras de currículos segmentados?

Partiendo de que las prácticas colaborativas y la resolución cooperativa de problemas encuentran un ambiente ideal en el entorno del aula-taller, la propuesta de este ensayo es fomentar el trabajo interdisciplinario entre carreras proyectuales, con el objetivo de generar habilidades en los estudiantes para el actual mundo del trabajo, donde la colaboración, la cooperación y la interdisciplinarietà son cada vez más necesarias.

La palabra "taller" se utiliza para nombrar un lugar de trabajo en donde se crea o se transforma algo que puede ser utilizado. En pedagogía, según Ander Egg, el concepto es similar: se trata de una forma de enseñanza que se da mediante la realización de un algo que se lleva a cabo en grupo. El aula-taller es una metodología o práctica pedagógica que organiza las actividades de aprendizaje y estructura la participación de los estudiantes favoreciendo el "aprender haciendo", en un contexto de trabajo cooperativo.

Las comunidades educativas están organizadas de manera colectiva, no sólo para que actúe la relación docente-alumno, sino que también se busca la interacción entre pares. La pedagogía moderna reivindica la convivencia cognitiva del aprendizaje colectivo, y por eso promueve el trabajo cooperativo o de equipo (Roselli, 1999).

Podemos establecer una diferencia entre el aprendizaje en colaboración y el aprendizaje cooperativo. El apren-

dizaje en colaboración consiste en que los alumnos, desde posiciones individuales, se comuniquen y hagan aportaciones interpersonales. En cambio, el aprendizaje cooperativo o en grupo implica una empresa colectiva, en donde un grupo debe actuar coordinadamente para cumplir una tarea. Siguiendo esta clasificación, podríamos pensar en un caso de trabajo colaborativo: estudiantes de la materia de fotografía colaboran con la cobertura de un desfile de indumentaria, organizado por la carrera de producción de moda, y que a la vez es un trabajo práctico de la materia de diseño de moda. Y como ejemplo de trabajo cooperativo, la producción integral de un medio de comunicación (por ejemplo un diario digital), que sea un proyecto común a todos los estudiantes.

La interdisciplinarietà es una forma de investigación conjunta realizada por especialistas de diferentes disciplinas que cooperan aportando los conocimientos propios de su campo. Cada uno de los que intervienen en esta labor común debe tener competencia en su respectiva disciplina y un cierto conocimiento de los contenidos y métodos de la otra. La interdisciplinarietà permite acercarse a un mismo problema desde diferentes ángulos, permitiendo un análisis más completo de lo investigado, con una variada gama de matices derivados de las diferentes disciplinas. La interdisciplinarietà proporciona una visión más integradora del conocimiento, superando la fraccionaria mirada de la especialización.

En este último caso en particular, la heterogeneidad de las carreras hace que se produzca el aporte de distintas disciplinas en un proyecto compartido. Por ejemplo, un grupo compuesto por estudiantes de comunicación