

El aprendizaje colaborativo en el diseño

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Daiana Miserantino (*)

Resumen: Este trabajo aborda la importancia del aprendizaje colaborativo en el diseño. Teniendo en cuenta que cada área está formada por sus propios objetos de conocimiento, vocabulario, y formas de materialización, qué ocurre cuando se relaciona con otras disciplinas. Esa sinergia genera un aprendizaje colaborativo no sólo a partir de la socialización y aporte de ideas que se asemejan a los equipos de trabajo en una empresa o entre independientes en el mundo laboral, sino también permite que el estudiante profundice su conocimiento acerca de distintas áreas que se encuentran ligadas constantemente a su propia disciplina.

Palabras clave: Taller - aprendizaje colaborativo – diseño – disciplinas - aula taller - práctica profesional

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 67]

Las formas de enseñanza han ido variando a lo largo de la historia. Tradicionalmente la dinámica de docente universitario y estudiante consistía, partiendo de un modelo conductista, en la superioridad de una persona experta en su campo transmitiéndole sus conocimientos a una persona joven y con capacidad ilimitada de aprender. Hoy en día, con el crecimiento de la educación constructivista, esta construcción ha ido variando, y se han implementado nuevos modelos de formación. Para Finkel “la educación debería buscar un aprendizaje de larga duración que altere para siempre nuestra apreciación del mundo, profundizándola, ampliándola, generalizándola, agudizándola.” (2000, p.37)

Si bien en muchas instituciones o niveles de educación se sigue implementando el modelo tradicional, también se han ido incorporando nuevas estrategias o dinámicas tales como el aprendizaje colaborativo o el aula taller.

Tal como destaca Roselli, “La pedagogía moderna reivindicó desde sus inicios la conveniencia cognitiva del aprendizaje compartido, y por ello promovió el trabajo cooperativo o trabajo en equipo” (1999, p.10)

La formación de grupos de trabajo es favorable no sólo en la socialización entre pares, sino también en el aporte de distintos conocimientos o experiencias personales que brindan una mayor riqueza de construcción a las tareas planteadas.

Uno de los modelos principales de aprendizaje colaborativo es el aula taller, el cual según Ander-Egg, se define como “una forma de enseñar y, sobre todo de aprender, mediante la realización de “algo”, que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo” (1991, p.10)

Este tipo de enseñanza se basa construir el conocimiento a partir de la realización de una actividad, lo que es sumamente enriquecedor para el estudiante, teniendo en cuenta que no sólo se basará en la lectura y estudio de conceptos teóricos para adquirir conocimientos, sino que llevará a cabo tareas que luego podrá desempeñar en el mundo laboral.

En el área de diseño, si bien es fundamental aprender las bases teóricas y conceptuales de cada asignatura, la creatividad y las creaciones manuales y visuales tienen suma importancia. Por lo que llevar a cabo una enseñanza práctica y colaborativa, donde el estudiante pue-

da materializar sus creaciones, significa un gran aporte a su desarrollo como profesional. Ander-Egg cita a Montaigne que sostiene que “es necesario educar no tanto a través de los libros, sino más bien por la experiencia de la acción” (1999, p. 67).

Se puede decir que en la actualidad el trabajo colaborativo o en grupos es bastante utilizado como método de enseñanza. Sin embargo, generalmente se realiza entre pares de un mismo nivel educativo, o de un mismo curso o asignatura, lo que se conoce como taller horizontal (Ander-Egg, 1991). Por otro lado, teniendo en cuenta que el área de diseño es muy amplia, comprendiendo diseño de indumentaria, gráfico, de interiores, entre otros; y que muchas de éstas carreras colaboran activamente en el mundo laboral, la implementación de los modelos de taller total o vertical en el nivel universitario aportaría una visión y experimentación de la vida profesional sumamente importante para el estudiante. Lograr reunir distintas carreras en la realización de un proyecto en común donde cada uno realice la tarea correspondiente a su área, debiendo socializar, interactuar, compartir ideas y, seguramente, conflictos puede hacer que la práctica profesional en la universidad le dé al alumno una visión más realista de lo que podrían ser sus relaciones en el mundo laboral.

“Primero se mide el nivel de competencia cognitiva de los sujetos de la muestra en condiciones individuales, competencia que está siempre referida a una tarea o concepto específico. Luego los sujetos realizan la misma o análoga tarea en condiciones de cooperación social” (Roselli, 1999, p.12)

Si bien la colaboración interdisciplinaria sería sumamente fructífera, es necesario plantearlo desde el diseño del currículum universitario, para poder incluirlo en las planificaciones académicas de forma correcta, con un diseño y metodología específicos, determinar su forma de evaluación e interacción entre carreras y poder materializar al menos una clase conjunta para la creación de grupo de trabajos. Es importante destacar que este tipo de aprendizaje cooperativo puede fallar si no se planea correctamente la programación del mismo con anterioridad. Entre algunas de las posibles dificultades

destacadas por Camilloni (2010) se encuentran la sobreinclusividad, es decir, la integración de demasiadas disciplinas de forma indiscriminada sin una correcta selección de prioridades; la falta de habilidad para la formulación de un proyecto en común y su planificación apropiada; la posibilidad que la disciplina de origen del docente determine distintos grados de recibimiento del trabajo realizado por las otras disciplinas; o el mantenimiento de distintas instancias de evaluación por parte de cada docente en lugar de llegar a un consenso ante el trabajo interdisciplinario.

Tal como plantea Camilloni,

“Una disciplina suele ser definida como un campo de conocimiento sistemático que se caracteriza por estudiar determinados objetos de conocimiento, con ciertos métodos y determinadas lógicas de descubrimiento y de justificación, e incluso de aplicación, y con un tipo de discurso que también le es propio.” (2010, p.59)

Teniendo en cuenta que cada área del diseño está formada por sus propios objetos de conocimiento, vocabulario, formas de materialización, entre otros, se puede decir que relacionarse entre disciplinas genera un aprendizaje colaborativo no solo a partir de la socialización y aporte de ideas que se asemejan a los equipos de trabajo en una empresa o entre independientes en el mundo laboral, sino también permite que el estudiante profundice su conocimiento acerca de distintas áreas que se encuentran ligadas constantemente a su propia disciplina.

Para concluir, el taller como estrategia de enseñanza es sumamente enriquecedor aplicado en todas sus variantes, genera en el alumno la motivación del aprendizaje activo y le proporciona conocimientos profundos. Desde el punto de vista de Finkel (2000) proporciona experiencia, provoca reflexión, permite que el estudiante se involucre activamente en su formación a través de la realización de proyectos en conjunto.

Unificar distintas carreras de diseño en un proyecto en común donde cada estudiante realice una tarea específica de su área ayuda al aprendizaje significativo de contenidos, mejora la capacidad resolutoria de problemas y a la socialización y comunicación entre pares, lo que genera una práctica profesional más real en la universidad.

Relacionarse entre disciplinas genera un aprendizaje colaborativo a partir de la socialización y aporte de ideas que se asemejan a los equipos de trabajo en una empresa o entre independientes en el mundo laboral.

Bibliografía

- Ander-Egg, E. (1991). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.
- Camilloni, A. (2010). “La didáctica de las ciencias sociales: ¿disciplinas o áreas?”. *Revista de Educación* [en línea], 1 [citado AAAA-MM-DD]. Disponible en Internet: http://200.16.240.69/ojs/index.php/r_educ/article/view/6. ISSN 1853–1326.
- Finkel, D. (2000) *Dar clase con la boca cerrada*. España: Universitat de València.
- Roselli, N., (1999). *Mito y realidad de la construcción cognitiva entre pares*. Argentina: Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación.

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

Abstract: This work addresses the importance of collaborative learning in design. Taking into account that each area is made up of its own objects of knowledge, vocabulary, and forms of materialization, what happens when it is related to other disciplines. This synergy generates collaborative learning not only from the socialization and contribution of ideas that are similar to work teams in a company or between independent workers in the world of work, but also allows the student to deepen their knowledge about different areas that they are constantly tied to their own discipline.

Keywords: Workshop - collaborative learning - design - disciplines - classroom workshop - professional practice

Resumo: Este trabalho aborda a importância da aprendizagem colaborativa em design. Levando em consideração que cada área é constituída por seus próprios objetos de conhecimento, vocabulário e formas de materialização, o que acontece quando se relaciona com outras disciplinas. Essa sinergia gera aprendizagem colaborativa não só a partir da socialização e contribuição de ideias que se assemelham a equipes de trabalho em uma empresa ou entre autônomos no mundo do trabalho, mas também permite que o aluno aprofunde seus conhecimentos sobre as diferentes áreas às quais está constantemente vinculado à sua própria disciplina.

Palavras chave: Workshop - aprendizagem colaborativa - design - disciplinas - workshop em sala de aula - prática profissional

(*) **Daiana Miserantino:** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Palermo)