

Palavras chave: ensino - aprendizagem - design de moda e vestuário - tecnologia da informação - conflito sociocognitivo - sustentabilidade

(*) Alexandra Vinlove: Diseñadora de Indumentaria (ABM). Licenciada en Diseño (Universidad de Palermo).

La tecnología educativa en el aula-taller. ¿Es posible un sistema dual?

Fecha de recepción: agosto 2021

Fecha de aceptación: octubre 2021

Versión final: diciembre 2021

Jorge Wu (*)

Resumen: El aula taller como espacio de enseñanza y aprendizaje posee en la clase presencial algunas de sus estrategias más importantes, mediante el uso de la tecnología se incorporan nuevas posibilidades que enriquecen su desarrollo en un sistema dual. La tecnología para su desarrollo debe ser acorde a las necesidades de la materia y el grupo clase, la forma en que se incluye está relacionado con diversos factores didácticos y pedagógicos.

Palabras clave: Tecnología en la educación - aula taller - telecomunicaciones - percepción visual - innovación tecnológica - interacción - aprendizaje - conectividad - comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 21]

El Aula Taller, definiciones y descripción

El término *atelier* tiene su origen en los artesanos y artistas que realizaban obras artísticas de forma artesanal y enseñaban el oficio y el arte de sus conocimientos artísticos, en el siglo XIX la tradición del *atelier* llegó a ser muy reconocida en Francia y Europa. Con otros nombres esta tradición se repitió en diferentes culturas. Desde esta perspectiva es la continuación conceptual de los talleres de los artesanos y artistas del dibujo, pintura, escultura, textiles, arquitectura, manualidades que progresaron con creaciones cada vez más avanzadas, grupos de personas que compartían el mismo quehacer en el cual el maestro enseñaba a través de sus habilidades, conocimientos y producción.

En la educación universitaria es el espacio donde se enseñan contenidos universitarios de materias para su aplicación práctica, dirigido por el profesor. Los contenidos son conocimientos científicos y temas artísticos, nuevos saberes y prácticas que se actualizan. La propuesta no se circunscribe a la actividad del proyecto exclusivamente, enriquece otras habilidades en el alumno, el uso y recomendación en clase sobre materiales, la reflexión sobre conceptos teóricos, la aplicación de la teoría y aspectos relacionados con la producción del alumno, la interacción que genera con el profesor y los alumnos entre sí, la exposición de producciones y las reflexiones teóricas y profesionales se enmarcan en el temario de la materia.

Relevancia de la interacción

Durante la cursada y en horas de clase, es un ambiente donde la interacción entre alumnos y profesor crece generando situaciones de aprendizaje, trabajo colaborativo, participación y desarrollo de conocimientos que se retroalimenta en nuevos aportes y conocimientos de los alumnos con la guía del profesor.

Todas las situaciones pedagógicas dentro del aula se suman al trabajo colaborativo en clase y la práctica, es este el formato de producción de taller donde los alumnos y el profesor interactúan de manera constante, el ritmo impone concluir la práctica en un ejercicio donde se verifica la adquisición de los contenidos de la materia, en todo este proceso el interactuar es una necesidad propia del aula taller para el avance de los aprendizajes. El aula taller de morfología requiere el conocimiento y la enseñanza de ciertas habilidades manuales relacionadas al uso de los materiales; lápiz, papel, cartulinas, regla y todo aquel instrumento necesario para la expresión morfológica visual. Se crea una imagen, con materiales e instrumentos básicos que fueron mejorando a lo largo del tiempo. Al rol docente de enseñar el contenido de la materia se suma el conocimiento del oficio en estas herramientas con los materiales disponibles para poder crear un resultado visual en el cual los alumnos pueden expresar en el hacer con el conocimiento adquirido y habilidades, en todo este proceso de aprendizaje hay por parte de los alumnos y el profesor momentos de colaboración e interacción constante.

Los contenidos curriculares son de diferentes tipos: conceptos, ideas, principios, técnicas, estrategias, procedimientos, actitudes, valores, destrezas motrices, competencias intelectuales y teorías. Por esta razón conviene recordar que existen muchos tipos de aprendizajes diversos que se deben incluir en la programación (Camilioni, 2007).

La opinión y el aporte de cada uno en los prácticos con el seguimiento del profesor y su propio aporte en la materia dan características únicas de una clase participativa, los logros y avances de los alumnos dan cuenta del progreso de la enseñanza en clase. "Los sujetos no son

tablas rasas donde pueden grabarse conocimientos desde afuera, en cambio, para incorporar información nueva, han de operar sobre ella relacionándola con la vieja; tienen que “digerirla” para convertirla en algo propio” (Carlino, 2005).

Contexto de la Tecnología en la Educación

Las tecnologías de la información y comunicación generan nuevas posibilidades para la educación a distancia, un hecho que a partir de la implementación de nuevas tecnologías se busca a través del tiempo y a medida que se mejoran cualitativa y cuantitativamente los avances de las telecomunicaciones en diversos ámbitos de la enseñanza. “El oficio del tecnólogo educativo, que es parte de la formación en nuestra materia, se despliega ya no como mirada sino como construcción que se valida con los protagonistas reales mientras se avanza en su implementación” (Maggio, 2018).

Las distintas opciones de aplicaciones digitales permiten la creación de un espacio de comunicación entre los participantes y la interacción entre los mismos, en la actualidad las aplicaciones tecnológicas se renuevan en poco tiempo sumando herramientas técnicas para diferentes usos según las necesidades de los usuarios.

El uso de la tecnología en el aula taller

En el aula taller la enseñanza y el aprendizaje en la práctica posee ciertas características que requieren de la interacción entre alumnos y profesor. Para su desarrollo se utiliza tecnología en aspectos relacionados a los prácticos de producción del alumno, la búsqueda y selección de material disponible en *Internet*, algunos referidos a las concepciones teóricas y otros relacionados con los prácticos potenciando sus posibilidades.

La comunicación y consulta en horas de clase son acordes a la disponibilidad tecnológica y accesibilidad de todos los participantes de la clase. La presentación de material sobre conceptos teóricos y prácticos se potencia cada vez más en presentaciones digitales creadas para tal fin.

Son estos usos de la Tecnología que se realizan por ser introducidos de acuerdo a las posibilidades para un buen desarrollo del aula taller, estas introducciones son acordes a las necesidades del profesor y el grupo-clase y se desarrollan en principio evaluando su funcionamiento y practicidad, ajustándose estrictamente a las posibilidades del grupo. “Concebir la enseñanza en tiempo presente quiere decir pensarla en el presente de la sociedad, de la disciplina, de la institución, del grupo específico, de la realidad de la vida de cada uno de nuestros alumnos” (Maggio, 2013).

Existen aplicaciones digitales donde los alumnos pueden elegir materiales y herramientas para la producción personal referido a la materia y la unidad en la cual se encuentran que se vinculan a usos más específicos. Las posibilidades son amplias pensando en función de lo que las tecnologías aportan, el disponer de tecnología avanzada como lo es la actual y el nivel de comunicación y conectividad disponible da una idea sobre lo que en el futuro se puede llegar a desarrollar.

En la actualidad pensar una clase teórica a través de dispositivos de comunicación de cada alumno es una realidad, como así también los complementos que se suman

potenciando la calidad de la misma, video, representaciones en pantalla, material informativo, la opinión de los alumnos en el instante, la interacción entre los alumnos y el profesor que aunque lejos de existir como en la presencialidad del aula, es posible.

Hemos denominado inclusiones genuinas a aquellas situaciones en las que los docentes reconocen que ciertas tecnologías atraviesan los modos en que el conocimiento se produce, difunde y transforma y, entonces consideran necesario dar cuenta de estos atravesamientos y emularlos en las prácticas de enseñanza (Maggio, 2012).

El desarrollo en la práctica la cual depende en gran medida de los materiales disponibles para el conjunto clase y a través de dispositivos es en un principio posible dependiendo de la conectividad y accesibilidad del grupo-clase y cada participante en particular, se puede tender a recrear hoy por hoy las mismas condiciones y ambiente que posee un aula taller dependiendo de nuevos factores y complejidades que impone la tecnología a medida que avanza, no sólo para el normal desarrollo sino también para poder aplicar todos las posibilidades a medida que se crean, prueban y establecen. Es posible comunicarse, interactuar, desarrollar propuestas pedagógicas y didácticas para la clase con la tecnología disponible y la accesibilidad que dispone cada uno de los participantes. Los alumnos y el profesor requieren de la interacción constante durante la clase, la interacción entre todos, la participación activa, el aporte y opinión de los alumnos para un flujo de desarrollo dinámico que genera el ambiente de aprendizaje y conocimiento.

El rol del alumno es el de un sujeto activo, protagonista en la construcción de su plan de acción para la resolución de un problema planteado. Se imprime en el aula una “cultura del aprendizaje” una forma de aprender haciendo en interacción con el docente y con el resto de los estudiantes. (Díaz Obando y Sánchez González, 2004).

Acercamientos a una conclusión

El aula taller como sistema dual, presencial y virtual es una realidad actual acorde al grupo clase y la tecnología posible. La conectividad y accesibilidad de todos sus integrantes es el factor principal en la construcción de la misma, la posibilidad de desarrollar condiciones similares a la cursada presencial dependen de varios factores no solo referidos a la tecnología ya que implican distintos aspectos relacionados a la pedagogía y la didáctica.

Hay aspectos que el aula taller presencial crea a través del profesor y son exclusivos en su forma y modo de desarrollo, la percepción del grupo clase, los avances y necesidades distintas de cada alumno, el poder consultar sobre los materiales y formas de aplicación de los conceptos teóricos, la exposición de la producción en la clase ya sea grupal o personal y la interacción que genera.

Cordialidad, interacciones amables, tolerancia ante el error, pérdida de miedo al ridículo, apertura de pensamiento, respeto ante los modos de pensar diferentes, libertad de opinión, reconocimiento de logros

y aportes, promueven confianza y creatividad y un ambiente de alegría que no debe estar jamás ausente en la clase (Camilioni, 2007).

Sobre la percepción visual y lo que los dispositivos nos permiten ver desde la tecnología actual tiene diferencias propias de los diferentes dispositivos tecnológicos y formatos, sobre los aspectos didácticos y pedagógicos que despliega el profesor en las horas de clase y prácticas podrá reproducirlos con diferencias en el enfoque respecto a la clase de un aula taller presencial. “El desafío de la educación a distancia hoy es trabajar en propuestas más complejas y ricas, que den lugar a aprendizajes más profundos y enriquecedores” (Maggio, 2013). Un sistema dual en el aula taller es posible, los avances tecnológicos ya se están usando en el desarrollo de la educación dentro de las materias, se incluye a la tecnología a medida que se producen las innovaciones y el grupo que conforma al aula taller junto al profesor puede estandarizarlo utilizando y potenciando sus mejores posibilidades.

Referencias Bibliográficas

- Camilioni, Alicia R. W. (2007). Una buena clase. *Revista 12(ntes)* No.16. Pág. 10 y 11.
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer, y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. (1a Ed.)
- Díaz Obando E. Sánchez González M. E. (2004) Desarrollo Profesional en la Universidad Nacional: Construcción de un modelo para los talleres pedagógicos. No.5: *Revista Electrónica Educare*, Pag. 143 a 153
- Maggio, M. B. (2012). La enseñanza re-concebida: la hora de la tecnología. *Revista Aprender para Educar con Tecnología*. Ed. Oct. 2012. Pág. 4 a 9
- Maggio, M. B. (2013). *Sobre cómo la educación a distancia puede ayudarnos a re-concebir la educación superior*. Presentación “Educación a Distancia en el MERCOSUR” Montevideo.

Maggio, M. B. (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. (1a Ed.)

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The workshop classroom as a teaching and learning space has some of its most important strategies in the classroom, through the use of technology, new possibilities are incorporated that enrich its development in a dual system.

The technology for its development must be according to the needs of the subject and the class group and the way in which it is included is related to various didactic and pedagogical factors.

Keywords: Technology in education - classroom workshop - telecommunications - visual perception - technological innovation - interaction - learning - connectivity – communication

Resumo: O workshop em sala de aula como espaço de ensino e aprendizagem tem algumas de suas estratégias mais importantes na aula presencial. Através do uso da tecnologia, novas possibilidades são incorporadas que enriquecem seu desenvolvimento em um sistema dual.

A tecnologia para o seu desenvolvimento deve estar de acordo com as necessidades da disciplina e da turma, a forma como está inserida está relacionada a diversos fatores didático-pedagógicos.

Palavras chave: Tecnologia na educação – workshop em sala de aula - telecomunicações - percepção visual - inovação tecnológica - interação - aprendizagem - conectividade - comunicação

(*) **Jorge Wu:** Diseñador Gráfico e Ilustrador. Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Aprender a desaprender: estrategias para la enseñanza inicial de Publicidad

Anahí Abella (*)

Fecha de recepción: agosto 2021

Fecha de aceptación: octubre 2021

Versión final: diciembre 2021

Resumen: La publicidad es una disciplina que trabaja con la brevedad y la capacidad para diferenciar simbólicamente objetos (productos, servicios y marcas). La mayor parte de los alumnos que toman contacto por primera vez con ella cuentan con ciertos saberes previos que actúan como sesgos sobre cuáles son los modos válidos de hacer y decir y los aprendizajes válidos y legítimos a acreditar. El miedo al fracaso por decir algo distinto a lo esperable, la falta de curiosidad por cuestiones que como contenidos académicos podrían parecer triviales (como el consumo, por ejemplo) y las dificultades para el trabajo grupal colaborativo, entran en contradicción con el quehacer publicitario. La enseñanza de la publicidad nos desafía a pensar cómo las instancias de evaluación pueden colaborar en el desaprendizaje por parte de los estudiantes de la estandarización de los puntos de vista y del hacer para lograr mensajes diferenciadores y pertinentes.

Palabras clave: Publicidad - saberes previos - juicios de excelencia - evaluación inicial - evaluación formativa - autoevaluación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 23]