

incentivando e estimulando-os a se envolverem, mas acima de tudo descobrindo poder novos recursos pedagógicos para cumprir a missão de garantir uma formação de alto nível.

Palavras chave: Professor universitário - teoria / prática - compreensão - reflexão - programação - construtivismo

(*) **Nestor Borroni:** Productor Cinematográfico (ENERC). Lic. en Artes Audiovisuales. Especialista en Desarrollo de Proyectos. . Analista de Sistemas (Universidad de Buenos Aires). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Deconstruir el proceso de aprendizaje. El error como construcción del conocimiento en una clase de diseño

Fecha de recepción: agosto 2021
Fecha de aceptación: octubre 2021
Versión final: diciembre 2021

Jésica Conde (*)

Resumen: El presente ensayo pretende reflexionar sobre cómo enseñar y aprender como consecuencia del error, teniendo en cuenta los procesos que facilitan o no ciertos rendimientos en una clase de diseño. Aprender de los errores como gestor y herramienta de aprendizaje, partiendo de la mirada constructiva y creativa del mismo.

Palabras clave: Modelos de enseñanza – saberes previos – aprendizaje significativo – rol docente – herramientas de aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 101]

“El conocimiento descansa no solo sobre la verdad sino también sobre el error” dijo el psiquiatra Carl Gustav Jung. Pensando en la siguiente frase y a partir del escrito de Astolfi (1997) en el que describe tres modelos de enseñanza: transmisión, condicionamiento y constructivismo, surge la siguiente pregunta: ¿Es posible considerar al error como una herramienta de aprendizaje? Desde el rol docente, se presentó un nuevo desafío: ¿Cómo debe actuar un/a docente ante una situación de error de sus alumnos/as? Podríamos mencionar la importancia de partir de los saberes previos de cada estudiante, considerar al error como una oportunidad de aprendizaje y como un elemento que promueve y estimula el proceso constructivo y creativo en la enseñanza. Pensando a la didáctica como una disciplina social. El/La docente tiene una intención cuando enseña, sigue un contexto institucional, un contexto social y finaliza el recorrido de aprendizaje en el aula, construyendo así, un aprendizaje significativo que tenga sentido para los/as estudiantes considerando sus saberes previos. En una clase de diseño, la presentación de lo trabajado en el proyecto se realiza a través de la exposición oral para todo el grupo. Esto permite que colectivamente se evalúe y analice hasta donde llegó y como lo proyectó cada estudiante. De esta forma, se construye el conocimiento llegando a todo el curso en simultáneo y logrando una devolución enriquecedora. En el aula virtual, las devoluciones suelen ser individuales a través de las entregas de paneles con todas sus especificaciones, para que el/la docente deje sus comentarios por escrito. En la etapa de proceso de diseño, estos comentarios privados por escrito, son resueltos en la misma clase y en menos

tiempo, ya que el error de una estudiante puede ser el de otra. Es decir, de manera virtual, el feedback con las estudiantes a través de la plataforma utilizada puede ser de forma grupal a través de los foros y de manera individual a través de la corrección privada y escrita. En la etapa de materialización, la sociabilización del proyecto es fundamental, ya que se manifiesta la coherencia en el desarrollo del mismo, de esta forma los/las estudiantes no solo aprenden de las correcciones y devoluciones de su propio proyecto, sino también de lo propuesto por sus pares con distintos abordajes. Es fundamental desde el rol docente, respetar los errores de los/as estudiantes y abordarlos como una oportunidad que les permitirá afrontar un nuevo aprendizaje. El error guiado hacia una reflexión crítica, puede generar un clima de confianza y de debate, haciendo del mismo un aprendizaje para el resto del aula. Teniendo en cuenta lo que menciona Mariana Maggio (2012) sobre la enseñanza poderosa como una forma de enseñanza distinta en la universidad, el rol del docente frente al error de sus alumnos cumple un papel principal, ya que el mismo no debe ser causante de frustración frente a la experiencia no válida, sino que debe brindar situaciones de aprendizaje que permitan que el alumno participe con confianza. Es interesante considerar estos errores como una oportunidad para crear procesos comunicativos, para que cada estudiante logre hacer relaciones, fortalezcan su nuevo conocimiento y finalmente sea adquirido. David Perkins (1997), explica que la educación atraviesa una problemática que se centra en la utilización del conocimiento de los/as estudiantes. En el que define al

conocimiento frágil como un conocimiento que los/as estudiantes no recuerdan, no comprenden o no usan activamente; y al conocimiento pobre como el uso activo del conocimiento, pudiendo reflexionar sobre lo que saben y logrando que los/as estudiantes piensen a partir de sus saberes. Es interesante comprender a partir de lo que dice el autor mencionado, que el error es parte del desarrollo de cada participante durante todo su proceso de aprendizaje.

En muchas ocasiones los/as estudiantes actúan con miedo, con vergüenza, se sienten incapaces de ser comprendidos y de manifestar sus dudas por el simple temor a equivocarse, es decir, al error. Aquí se presenta un nuevo desafío: ¿Por qué no reflexionar sobre el motivo por el cual se producen los errores? y ¿por qué es importante tenerlos en cuenta? Como explica Perkins (1999), muchos errores se producen por no saber usar el conocimiento trabajado durante el proceso de aprendizaje. Descubrir el porqué de la importancia de tener en cuenta el error, le permitirá al docente conocer la manera de pensar de sus estudiantes e identificar donde se ubican sus dificultades para orientarlo a la construcción de sus conocimientos.

Descubrir el error facilita crear nuevas propuestas de aprendizajes que se adecuen a cada grupo. Generando situaciones de enseñanza a partir del intercambio de ideas, del aprendizaje colaborativo, propiciando un clima de confianza para los debates y logrando así, considerar al error como una base importante para la incorporación de nuevos conocimientos.

Considerar al error como un error constructivo, permitirá impulsar la parte creativa y reflexiva de cada estudiante, no centrándose en lo negativo del error, sino como un recorrido que debe hacer hacia la construcción de sus habilidades.

Las prácticas del diseño de indumentaria se deben trabajar desde la reflexión y desde la conexión entre los saberes previos y los nuevos. Se debe tener en cuenta la participación de los/as estudiantes, el dialogo entre pares y la capacidad de explicar los conceptos erróneos para que logren ir desarrollando su autonomía de conocimientos. Por eso es importante reflexionar y pensar nuevas formas de enseñar y aprender diseño.

Lo que queda es inventar: reinventarnos como docentes, pero también reinventar las organizaciones en las que trabajamos, las materias que damos y, mientras lo hacemos, inventar en cada clase. Suena complejo, y sin duda lo es, pero no solamente es necesario: también es urgente (Maggio, 2018, p.28)

Bibliografía

- Astolfi, Jean Pierre (1997). *Tres modelos de enseñanza*. Santiago de Chile: Dolmen Estudio.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Ares, Argentina: Paidós.
- Maggio, Mariana (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Buenos Aires: Paidós
- Perkins, D. (1997). *La Escuela inteligente: Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Perkins, D (1999). ¿Qué es la comprensión? En M. Stone Wiske (comp.). *La enseñanza para la comprensión: Vinculación entre la teoría y la práctica*. (pp. 4-15). Buenos Aires, Argentina: Paidós.

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: This essay aims to reflect on how to teach and learn as a consequence of error, taking into account the processes that facilitate or not certain performances in a design class. Learn from mistakes as a manager and a learning tool, starting from the constructive and creative look of it.

Keywords: Teaching models - previous knowledge - meaningful learning - teaching role - learning tools

Resumo: Este ensaio tem como objetivo refletir sobre como ensinar e aprender em consequência do erro, levando em consideração os processos que facilitam ou não determinados desempenhos em uma aula de design. Aprenda com os erros como gestor e como ferramenta de aprendizagem, a partir do olhar construtivo e criativo do mesmo.

Palavras chave: Modelos de ensino - conhecimento prévio - aprendizagem significativa - papel de ensino - ferramentas de aprendizagem

(*) Jéssica Conde: Diseñadora Textil y de Indumentaria (UP, 2012). Master en Dirección y creación de marcas de moda (ESdesign Barcelona, Universidad de Valencia). Visual Merchandising y armado de vidrieras (Espacio Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.