

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Estrategias de la Enseñanza a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The use of common sense in our daily lives is often regarded in society as a virtue that enables us to solve situations in a simple and effective manner. However, when viewed from an educational perspective, it can become a threat that hinders genuine learning of the content presented by the teacher to their students. This raises the dilemma of how to bridge what is learned at home with the educational process in school.

Keywords: Common sense - education - learning - knowledge - teacher - student.

Resumo: O uso do bom senso no nosso dia a dia é apresentado na sociedade como uma virtude que nos permite resolver situações de forma simples e eficaz. Mas se olharmos pelo campo da educação, pode se tornar uma ameaça que dificulta a verdadeira aprendizagem do conteúdo proposto pelo professor para seus alunos. Dessa forma, surge o dilema sobre como articular o que se aprende em casa e o processo educativo na escola.

Palavras chave: Senso comum – educação – aprendizagem – conhecimento – professor – aluno.

(*) **Mariano Díaz:** Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria, de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Las prácticas profesionales en el aula

Constanza S. Zaninetti(*)

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Resumen: Está demás decir que la tecnología avanza a pasos agigantados y también se ha descubierto que la tecnología, tanto educativa como organizacional, es un aliado cuando se habla de técnicas y prácticas de co-creación. De la mano de la tecnología en el aula y de la implementación de las diferentes técnicas y prácticas ágiles, se incorpora el ámbito laboral y se refuerzan las habilidades que el mercado de trabajo demanda en el contexto actual, generando cada vez más valor a la transformación necesaria en un contexto cambiante y de continua competencia.

Palabras clave: Colaboración - mercado de trabajo – contexto – agilidad - trabajo en equipo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 169]

Introducción

La tecnología avanza a pasos agigantados y también se ha descubierto que la tecnología, tanto educativa como organizacional, es un aliado cuando se habla de técnicas y prácticas de co-creación. De la mano de la tecnología en el aula y de la implementación de las diferentes técnicas y prácticas ágiles, se incorpora el ámbito laboral y se refuerzan las habilidades que el mercado de trabajo demanda en el contexto actual, generando cada vez más valor a la transformación necesaria en un contexto cambiante y de continua competencia.

Desarrollo

El contexto actual se ha denominado VICA. Este acrónimo que refiere a un contexto Volátil, Incierto, Complejo y Ambiguo. A este contexto de completa incertidumbre, se le suma la R de Remoto, donde equipos distribuidos o estudiantes situados en diferentes partes del mundo pueden interactuar a través de las TIC.

Es válido pensar que la tecnología “avanza de manera exponencial y atraviesa nuestras vidas” (Palamidessi, 2006, p. s.f.) y así también lo hacen las nuevas habilidades que las organizaciones demandan de sus colaboradores. Las organizaciones, en este mundo VICAR, tienen la sensación de estar desempeñándose en escenarios de

continua crisis y admiten la necesidad de transformarse ya que “la ventaja competitiva se ha reducido a una ventaja comparativa” (Mootee, 2014).

Así, como se ha mencionado anteriormente, las organizaciones demandan nuevas habilidades en sus colaboradores y diferentes técnicas y prácticas, como menciona Mootee (2014), para sentirse a gusto con el cambio que es disruptivo y provocador por naturaleza y que lleva a analizar los retos o problemas desde varios puntos de vista, estos desafíos que son cada vez más complejos y ambiguos.

Cada docente/facilitador tendrá el desafío de diseñar estratégicamente cada técnica y práctica llevada a cabo en clase, para que los estudiantes se acerquen al mercado laboral actual ya que, como lo destaca Cury (2007), en el mercado no existen alumnos sino profesionales.

La incorporación de la tecnología ha logrado “reforzar la comunicación horizontal” (García Aretio, 1999) logrando la co-creación entre los alumnos. También permite que el docente cree “pizarrones espontáneos o no planeados” (Litwin, 2008) que no solo estarán disponibles durante la clase, sino que los alumnos pueden acceder en cualquier momento y en cualquier lugar a la producción del docente, adaptándose así a las diferentes estrategias de enseñanza pensadas por el docente/facilitador.

En este sentido se destaca el trabajo en equipo, la espontaneidad y la cooperación entre los estudiantes. La estrategia será trabajar en conjunto para el diseño de una solución en común al reto organizacional planteado en clase. Para que el equipo se enfoque en la mejor solución a un reto, este realizará diferentes técnicas y prácticas para responder preguntas: ¿Para qué?, ¿Cómo?, mitigando la incertidumbre que conlleva la innovación. Será fundamental capitalizar el conocimiento que se tiene que usar en el contexto complejo actual para determinar sus puntos de dolor y la ganancia y el valor que el diseño puede aportar. Será un camino de pruebas, errores y ensayos. Se podrá forzar, bajo la misma línea que Ezequiel Ander-Egg (1991), que el aula estará enmarcada con los objetivos del Aula Taller Total, cuyos objetivos son: formar profesionales sobre el terreno organizacional y la adquisición de destrezas y habilidades técnico-metodológicas que podrás placarse o no en el mercado laboral.

Así lo manifiesta el autor:

(...) para desarrollar prácticas sobre terreno, dentro de una determinada profesión, se necesita precisamente la formación “sobre terreno”, esto es: el taller debe estar inserto dentro de un programa o proyecto real y específico de intervención. Para poner un ejemplo, un trabajador social requerirá insertarse en una acción concreta y específica de intervención social, a partir de la cual podrá estructurarse la experiencia del taller. Y ese mismo estudiante de trabajo social, podrá participar también en otro taller de técnicas grupales...que le permitirán adquirir destrezas y habilidades (...) (Ander-Egg, 1991. p 27-28).

Algunas de las técnicas y prácticas que se aplican en el ámbito del diseño y las organizaciones, dependiendo en la etapa de diseño que se encuentre el equipo, son: Persona, *Customer Journey Map*, *Stakeholders Map*, Entrevistas cualitativas, *Mock-up*, entre muchas otras.

No es el objetivo del presente ensayo describir cada una de las técnicas y prácticas sino destacar que, debido a la complejidad del contexto, se deben adoptar nuevas aptitudes que permitan avanzar con soluciones que logren, en cada interacción con el usuario, la generación de valor lo más rápido posible y de manera continua.

A través de las técnicas y prácticas mencionadas, los estudiantes recorren de punta a punta el proceso de Diseño, comenzando con la identificación y la empatía del usuario hasta el testeado de la mejor solución seleccionada a la problemática o reto planteado por el docente/facilitador. Estas técnicas y prácticas se llevan adelante en un marco de trabajo ágil que las organizaciones van incorporando cada vez más.

Los estudiantes trabajarán dentro de un marco de trabajo ágil que se enfoca en el HACER cuando no se sabe todo lo que se necesita saber para HACER. Así se destaca que ser ágil es trabajar de forma más inteligente pero no se trata de hacer más trabajo en menos tiempo sino de generar más valor con menor trabajo. A través de las técnicas y prácticas desarrolladas en el aula, se promueve en los estudiantes, un conflicto cognitivo donde estos reconocerán que muchos de los conceptos incorpo-

rados no serán adecuados para solucionar el problema planteado en las diferentes dinámicas.

Para desarrollar este conflicto, entran en juego las técnicas y prácticas profesionales que se realizan en clase. Las cuales se deben llevar a cabo en un contexto participativo, una metodología participativa en la cual tanto docentes como alumnos, participen ya que es un aspecto significativamente importante del sistema de enseñanza y aprendizaje.

Conclusión

Como conclusión, el aula debe reflejar el ambiente de mercado de trabajo, promoviendo la experimentación, convirtiendo a cada estudiante en personas activas.

Será clave que los estudiantes abandonen la seguridad de la teoría, con la puesta en práctica que fomentará la creatividad, la innovación, abandonando toda confianza que la bibliografía pueda ofrecer. En pocas palabras, será desafiar la bibliografía con la práctica. Habilidades blandas como el trabajo en equipo, adaptación al cambio y la co-creación serán clave para generar valor en cada Proyecto Integrador.

Referencia Bibliografías

- Ander-Egg, E. (1991). *El Taller. Una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires. Ed. Magisterio del Río de la Plata.
- Cury, A. (2007). *Padres brillantes. Maestros fascinantes*. Buenos Aires. Ed. Zenith.
- García Aretio, L. (1999) Historia de la educación a distancia. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (Vól.2, núm.1). Recuperado de <http://62.204.194.45/fez/eserv/bibliuned:20191/historia.pdf>
- Gasca, J. y Zaragoza, R. (2020). *El Desigbook de Designpedia. Itinerarios para innivar*.
- Producto. *Experiencia del cliente (CX). Modelo de negocio*. Madrid. Ed. LID
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Mootee, I. (2014). *Design Thinking para la innovación estratégica. Lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño*. Madrid. Ed. Empresa Activa.
- Palamidesii, M. (comp.) (2006). *La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación*. Buenos Aires. Ed. Fondo de Cultura Económica.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Estrategias de la Enseñanza a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica

Abstract: It goes without saying that technology is advancing rapidly, and it has also been discovered that technology, both in education and in organizations, is an ally when it comes to co-creation techniques and practices. With technology in the classroom and the implementation of various agile techniques and practices, the workplace is integrated, and the skills demanded by the current job market are reinforced. This generates increasing value for the necessary transformation in a changing and continuously competitive context.

Keywords: Collaboration - job market - context - agility - teamwork.

Resumo: Nem é preciso dizer que a tecnologia avança a passos largos e também se descobriu que a tecnologia, tanto educacional quanto organizacional, é uma aliada quando se fala em técnicas e práticas de cocriação. De mãos dadas com a tecnologia na sala de aula e a implementação de diferentes técnicas e práticas ágeis, o local de trabalho é incorporado e as competências que o mercado de trabalho exige no contexto atual são reforçadas, gerando cada vez mais valor para a transformação necessária num mundo em mudança. Contexto e competição contínua.

Palavras chave: Colaboração - mercado de trabalho - contexto - agilidade - trabalho em equipe.

(*) **Constanza Zaninetti:** Licenciada en Administración y Gestión Empresarial (UNSAM, 2009). Magíster en Dirección de Empresas (UADE, 2017). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación.

¿Cómo estimular un desarrollo reflexivo y una enseñanza diferenciada como estrategia para enseñar una materia audiovisual?

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Federico Liserre^(*)

Resumen: Enseñar y aprender son dos acciones unidas en un mismo proceso, y enseñar un programa es un desafío para el docente, porque los estudiantes se encuentran frente a nuevos contenidos de su carrera. Por este motivo, el profesor tiene que recurrir a una serie de estrategias para poder dar a los estudiantes las herramientas adecuadas. Las estrategias de la enseñanza son fundamentales, ya que con estas el profesor tiene un abanico de posibilidades para que cada alumno pueda alcanzar el conocimiento esperado. Pero, ¿cuáles son estas herramientas y cómo facilitarles a los estudiantes el acceso a ellas? Y ¿Cómo funcionarían, en el caso específico de enseñar a usar un *software*? Llevarlo a cabo no es algo sencillo de poder implementar en clase, no se pueden plantear únicamente desde el punto de vista teórico, tiene que apuntar a un equilibrio entre la teoría y su aplicación práctica. Y esto debe estar contemplado en las estrategias del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: Alumnos – aprendizaje - audiovisual – enseñanza – metodologías - educación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 172]

Una materia audiovisual, no es necesariamente una materia convencional desde el lado curricular, plantea muchos conceptos técnicos que se van intercalando con lo teórico. Es por esa razón que, cuando se dictan este estilo de materias, se tiene que poner mucha atención tanto en los conceptos impartidos como en los alumnos. Porque los estudiantes tienen que poder terminar la cursada pudiéndose llevar la mayor cantidad de conocimientos para su vida laboral, y además poder aplicarlos en otras materias de la carrera.

Para ello tenemos que remitirnos a lo que se considera una materia teórico-práctico, ya que este tipo de materias audiovisuales comprende ambos aspectos, y sus contenidos son básicos y estratégicos para los alumnos. Una materia teórico-práctico plantea la enseñanza de cualquier disciplina como una acción que el alumno aprende, mientras va adaptando lo teórico a esa práctica, normalmente dada por el docente. Esta forma para promover las prácticas académicas se basa en que el alumno, aprende por repetición y no que pueda lograr desarrollar de manera consciente cómo alcanzó esos

conocimientos. Por ende, el profesor tendrá que buscar nuevos métodos para realizar dichas actividades como, por ejemplo, empezar por lo más sencillo de la teoría. Los contenidos deben estructurarse de manera gradual.

Desarrollo

Las materias audiovisuales no carecen de teoría, sino que se decide abordarla de una forma más accesible para que el alumno pueda comprenderla. Los contenidos teóricos deben presentarse desde el principio, pero siempre orientados a llevarlos a la práctica para ver su aplicación. El contenido teórico en sí mismo, por el solo hecho de repetirse, no es útil para el aprendizaje del estudiante. Los alumnos deberán aplicar esos temas en las prácticas. Una estrategia para ayudar a una mejor comprensión de la teoría es el uso de videos, ya sean de ex alumnos como de productoras reconocidas, cuyo visionado ayudará a desarrollar una mirada crítica. Dicha estrategia reforzará la confianza del alumno, porque le mostrará hasta dónde puede llevar los conocimientos teóricos que plasme en la práctica.