

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.

También el alumno, como se mencionó antes, es sin duda el centro de la materia. Cada estudiante es alguien único y, por ende, no todas las estrategias funcionarán de la misma forma. Hay que entender a ese alumno de manera integral, como una persona, desarrollar la empatía y descubrir qué conocimientos previos trae, para poder así, enfocarse en eso para que su estudio sea lo más beneficioso posible. Como menciona Anijovich y Mora (2010) sostiene que el estudiante protagonista es un estudiante reconocido en su contexto, portador de una trayectoria social y educativa, con intereses variados, y habituado al manejo de diversos lenguajes multimediales, aunque no necesariamente autónomo. En referencia a este dicho, el profesor tendrá que pensar qué estrategia utilizar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que cada alumno alcance los mejores resultados.

Además de favorecer posibles estrategias para los alumnos abre nuevas oportunidades de desarrollar un proceso reflexivo que integre un pensamiento crítico. El acceso al conocimiento es cada vez es más variado y amplio y debe brindar nuevas posibilidades y múltiples oportunidades para desarrollarlo. Son muchas y diferentes las opciones que se presentan para alcanzar la información esperada. Esto es fundamental para cualquier estrategia que se aplique en una materia audiovisual, ya que no debe perderse de vista la construcción del aprendizaje como un proceso que tiene sus pilares en los contenidos teóricos y su aplicación práctica.

Pero, ¿cómo se logra todo esto?, es decir, ¿qué estrategias implementar para que cada alumno alcance la totalidad de los contenidos? No puede descuidarse el programa completo, pero cada estudiante debe lograrlo de manera personal. Lo primero que se puede hacer como estrategia, luego de que el profesor haya favorecido un buen vínculo con cada alumno y esté bien informado de sus saberes previos, es armar grupos.

Los fenómenos grupales tienen tendencias a la progresión en tanto logran grados de integración y formas de relación cada vez más complejas, y a la regresión en tanto pueden reeditar situaciones de conflicto y tipos de relaciones ya vividas para luego continuar su devenir. (Souto, 1993, p.3)

Esta es la forma más dinámica para que cada alumno tenga su oportunidad y pueda, además, entablar vínculos con la materia y sus compañeros. También hay que aclarar que propiciar el trabajo grupal en las materias audiovisuales es fundamental, porque brinda una nueva perspectiva de cómo será el ámbito laboral. Una práctica en el presente con la mirada puesta en el futuro. Al hacer esto el profesor da lugar a un espacio reflexivo en su materia y favorece un proceso de pensamiento crítico, colectivo y de entendimiento profundo, ya que permite incorporar y usar las herramientas proporcionadas como también ayudarse entre compañeros.

Todo esto ayudará a que el alumno se vuelva más independiente, Kaplan (1992) menciona que este alumno podrá incorporar toma de decisiones vinculadas al aprendizaje, planificación, selección de recursos y herramientas que logran llevar adelante sus respectivos trabajos. Haciendo así que el profesor pueda usar como

una estrategia el empleo constante del diálogo con los alumnos y el contenido dándole a estos últimos una autonomía creciente, que luego se verá reflejada en su proyecto final de dicha materia.

Esto lleva a transformar al profesor en un ser reflexivo de sus prácticas y metodologías, ya que teniendo una mirada crítica podrá concebir el aprendizaje como de una forma más crítica en su propia construcción de pensamiento brindando así nuevas formas de abordar estrategias.

En el transcurso de todos estos procesos el alumno y el profesor se verán envueltos en un largo proceso de conocimientos y estrategias para poder así reflejar todo el saber aprendido desde principio de cursada, mientras el profesor reflejara y como bien se mencionó antes tratara de utilizar todas las estrategias a su favor para mostrar y enseñar de mejor manera lo que sería una materia audiovisual. Tomando como ejemplo las materias 2D y 3D las cuales, como bien se mencionó al principio de este ensayo, son materias teórico-práctico o mejor conocidas en el ámbito académico como Aulas Taller. Dichas materias podrán aprobar todo lo planteado anteriormente ya que en estos casos estas estrategias serán de utilidad como herramientas para el profesor y para el alumno de poder dominar *softwares* tan complejos y técnicas tan diversas. Las estrategias de enseñanza son unas herramientas fundamentales para la comprensión del alumno, no se aplican para una materia específica, sino que en conjunto deben implementarse como una manera de favorecer el aprendizaje autónomo. Sin embargo, para poder brindarle autonomía al estudiante, no debe perderse de vista el rol docente: acompañamiento y guía para que cada estudiante pueda lograr durante la cursada un aprendizaje satisfactorio. La educación es un proceso de acompañamiento, no es individual, sino una tarea compartida. La guía del profesor es vital para que los avances y logros que obtenga cada estudiante lo estimule a continuar de la mejor manera su formación integral. Asimismo cabe mencionar que la formación académica exige una actualización constante, el docente debe estar a la altura de ese desafío, ya que es formador de futuros profesionales y, siempre por el lugar de exposición que el docente tiene frente al alumnado, es un modelo, aunque no se lo proponga. Los alumnos aprenden tanto de los buenos docentes como de los malos, y está en cada persona al frente de un grupo de estudiantes elegir qué modelo de profesor quiere ser. El docente desde su lugar, además de proporcionar información debe ser un mediador entre el estudiante y el ambiente, entre la institución y el alumno, asumiendo con convicción el rol de guía del estudiante y facilitador del acceso al conocimiento, cada vez más variado y complejo. Organizar el proceso de enseñanza en un mundo que cambia a diario, influido por la globalización, por la inmediatez y la rapidez de los avances tecnológicos y por la presencia de las redes sociales en la vida de los estudiantes, es una tarea del educador que, en ese contexto, aporta incertidumbre. Pero el docente que además de conocimiento, pone compromiso y emoción, estará haciendo un gran esfuerzo por motivar y mejorar la formación integral de cada uno de sus alumnos.

Referencias Bibliográficas

- Anijovich, R.; Mora, S.. (2010). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer del aula*. Buenos Aires: Aiquè.
- Kaplan, C. V. (1992). Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen. Buenos Aires: Aiquè Didáctica.
- Souto, M. (1993). *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.

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: Teaching and learning are two interrelated actions within the same process, and teaching a curriculum is a challenge for educators because students are faced with new content in their field of study. Therefore, instructors must employ a range of strategies to provide students with the appropriate tools. Teaching strategies are crucial, as they provide educators with a variety of possibilities for each student to achieve the expected knowledge. But what are these tools, and how can students be facilitated access to them? How would they work, especially in the case of teaching software usage? Implementing this is not a straightforward task; it cannot be purely theoretical but should aim for a balance between theory and practical application. This balance should be considered within the teaching and learning process strategies.

Keywords: Students - learning - audiovisual - teaching - methodologies - education.

Resumo: Ensinar e aprender são duas ações unidas em um mesmo processo, e ministrar um programa é um desafio para o professor, pois os alunos se deparam com novos conteúdos em sua carreira. Por esta razão, o professor deve recorrer a uma série de estratégias para fornecer aos alunos as ferramentas adequadas. As estratégias de ensino são fundamentais, pois com elas o professor tem um leque de possibilidades para que cada aluno alcance o conhecimento esperado. Mas o que são essas ferramentas e como facilitar o acesso dos alunos a elas? E como funcionariam, no caso específico de ensinar a usar software? A sua realização não é algo fácil de implementar nas aulas, não pode ser proposto apenas do ponto de vista teórico, deve procurar um equilíbrio entre a teoria e a sua aplicação prática. E isso deve ser contemplado nas estratégias do processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: Alunos – aprendizagem – audiovisual – ensino – metodologias – educação.

(*) **Federico Liserre:** Diseñador de Imagen y Sonido (Universidad de Palermo).

Entornos Crítico-Intersubjetivos Virtuales en Arquitectura: Modos de Aprendizaje en Aulas Expositivas-Talleres Online

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Esteban Javornik^(*)

Resumen: A la luz de la revolución pedagógica que supone la modalidad remota, se plantea la relevancia de repensar cuatro aspectos fundamentales para las aulas expositivas-talleres en arquitectura: la colaboración participativa de los alumnos, la multiplicidad de roles docentes, la construcción de las preguntas a partir del contenido y las modalidades virtuales mixtas para las clases. Se explora la necesidad y la oportunidad de recuperar y repensar el taller de arquitectura como auténtico entorno crítico-intersubjetivo para el aprendizaje en su nueva modalidad remota.

Palabras clave: Remoto - aprendizaje - contenido - alumnos - docente - aula

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 175]

Introducción

En arquitectura, las dinámicas interpersonales que emergieron de la modalidad aula taller, o aula expositiva-taller, con amplios espacios que horizontalizan el diálogo entre individuos en cátedras y años diferentes, con tableros individuales para trabajo en grupo, con colgadas generales donde se tiene una devolución colecti-

va, resultaron un escenario fecundo para la génesis de una nueva calidad de enseñanza y acabó por constituirse en el auténtico entorno crítico-natural para el aprendizaje. El ecosistema oriundamente arquitectónico. Su éxito determinó su adopción no solamente por las demás materias del plan de estudios, sino su extrapolación a la más diversa variedad de carreras y disciplinas.