

Cabot, M. (2010). *En el mercado no hay recuperatorio*. En *Actas de Diseño N°8*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Gvirtz, S., Palamidessi, M. (2006). *El ABC de la tarea docente: currículum y enseñanza*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Kaplan, C. V. (1992). *Buenos y malos alumnos: descripciones que predicen*. Buenos Aires: Aique Educación.

Roselli, N. D. (1999). *La construcción sociocognitiva entre iguales*. Rosario: Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación.

Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós.

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: In light of the pedagogical revolution brought about by remote learning, this work emphasizes the need to reconsider four fundamental aspects of expository-workshop classrooms in architecture: collaborative student participation, the multiple

roles of teachers, questioning based on content, and mixed virtual modalities for classes. It explores the necessity and opportunity to reclaim and rethink the architecture workshop as a true critical-intersubjective environment for learning in its new remote format.

Keywords: Remote - learning - content - students - teacher - classroom.

Resumo: À luz da revolução pedagógica que a modalidade remota representa, levanta-se a relevância de repensar quatro aspectos fundamentais para salas de aula expositivas-oficinas de arquitetura: a colaboração participativa dos alunos, a multiplicidade de papéis docentes, a construção de questões a partir do conteúdo e modalidades virtuais mistas para aulas. Explora-se a necessidade e a oportunidade de recuperar e repensar a oficina de arquitetura como um autêntico ambiente crítico-intersubjetivo de aprendizagem em sua nova modalidade remota.

Palavras chave: Remoto - aprendizagem - conteúdo - alunos - professor - sala de aula.

(*) **Esteban Javornik:** Arquitecto (UTDT, 2020). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Arquitectura de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Enseñando diseño a través de experiencias. El estudiante de diseño de packaging como sujeto activo en su aprendizaje.

Paloma Rivas(*)

Resumen: El diseñador de packaging busca generar un vínculo profundo entre el producto y su usuario convirtiendo un simple envase en una experiencia. Asimismo, propuestas que favorezcan una mayor autonomía del estudiante y que provoquen una conexión fluida de enseñanza-aprendizaje con el docente, tales como el aula-taller, las colgadas y el proyecto integrador, pueden ayudar a transformar la clase de diseño en toda una experiencia.

Palabras clave: Aprendizaje – aula-taller – currículum – diseño – enseñanza – proyecto integrador.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 177]

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Introducción

La creciente autonomía del estudiante en el sistema de educación actual hace fundamental su protagonismo. El desafío del docente es entonces crear experiencias diversas mediante técnicas que permitan un aprendizaje significativo, basado en un enfoque integrador y reflexivo de la enseñanza y en la participación del estudiante.

Es importante imaginar otras estrategias que permitan transformar su rol de consumidor pasivo de contenidos brindados por el docente en el de generador activo de conocimientos apropiados por el estudiante. Resulta interesante pensar la enseñanza a través de experiencias desde la asignatura Diseño de Packaging I de la carrera Diseño Gráfico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Así como en la clase

se busca provocar una conexión fluida entre docente y estudiante, un envase pretende generar un vínculo profundo entre el producto y su usuario.

Desarrollo

Según Gvirtz y Palamidessi (2006), el currículum es un cuerpo organizado de contenidos, una declaración de objetivos de aprendizaje y un plan integral para la enseñanza, pero también puede ser un conjunto de experiencias formativas, una compleja realidad socializadora y una articulación de prácticas diversas. Existen varias propuestas para transformar la clase en una experiencia dirigida al estudiante de diseño; entre ellas se encuentran el aula-taller, las colgadas y el proyecto integrador. Mientras que el aula-taller y las colgadas favorecen la práctica del currículum de contenidos teóricos, el proyecto integrador permite tanto la planificación como la práctica del currículum.

El aula-taller es un espacio de acción y una estrategia de enseñanza didáctica y pedagógica que se basa en aprender haciendo. Es una forma de aprendizaje activo, permanente y responsable en la cual el estudiante se apropia de los conocimientos mientras que el docente cumple un rol de guía. El estudiante debe encontrarse dispuesto a recibir críticas orientadas a mejorar su desempeño y ajustar su proceso a futuro. Tal como describe Ander-Egg (1991), el aula-taller “se trata de una forma de enseñar y, sobre todo de aprender, mediante la realización de *algo*, que se lleva a cabo conjuntamente.” (p. 10). Los conocimientos se adquieren a través de un proceso de trabajo y no mediante la entrega de contenidos, permitiendo que el estudiante asuma el control de su actividad. La modalidad operativa del aula-taller crea un ámbito y las condiciones necesarias para superar las disociaciones que suelen darse entre la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción, el pensamiento y la realidad, estableciendo una interrelación dialéctica entre ellos que facilite la comprensión de la reciprocidad de funciones que existe realmente.

La clase magistral y el protagonismo del docente se reemplazan por la formación a través de la acción y reflexión acerca de un trabajo realizado en común por los estudiantes del aula-taller en el que predomina el aprendizaje por sobre la enseñanza. En contraposición con el sistema de educación tradicional, el aula-taller exige entonces la redefinición de los roles en el aula: el docente tiene una tarea de asesoría, estímulo y orientación, mientras que el estudiante se inserta en el proceso pedagógico como agente de su propio aprendizaje. En otras palabras, el docente posibilita que el estudiante aprenda a aprender por sus propios medios, fomentando la iniciativa y el trabajo autónomo productivo.

La metodología participativa del aula-taller se basa en que cada estudiante esté implicado e involucrado para llevar a cabo determinadas tareas que ayuden a resolver el caso establecido. Se conforma una red colaborativa de creatividad, innovación y originalidad en la que todos aportan, cuestionan y debaten, generando un ambiente de trabajo en equipo semejante al que se encuentra en las prácticas profesionales de la disciplina. El objetivo del aula-taller es que el estudiante adquiera capacidades y destrezas técnico-metodológicas para

ejercer la profesión a futuro. Es por ello que las actividades que se realicen deben estar vinculadas a la solución de problemas concretos y reales que sean propios de la disciplina para registrar y sistematizar las tareas de la acción profesional.

El aprendizaje, a pesar de ser un proceso individual, siempre sucede en un contexto grupal en el cual se aprende con otros y de otros. Las colgadas son mecanismos que colocan al estudiante en el centro del aprendizaje como sujeto activo. Allí la función del docente es facilitar la participación activa y ordenada de los estudiantes en el aula, enriquecer la interacción entre ellos, generar debates y provocar reflexiones que desemboquen en un aprendizaje grupal que sea colaborativo. Las colgadas desarrollan la mirada crítica y mejoran la capacidad de diálogo del estudiante, ya que es una manera de intercambiar opiniones y puntos de vista e implica escuchar al otro activamente, es decir, desde su perspectiva. Se destacan por recurrir a devoluciones y orientaciones constantes como herramientas para el aprendizaje formativo, dado que generan una retroalimentación triádica: del docente al estudiante, de un estudiante a otro y del estudiante a sí mismo.

Bain (2007) asegura que una buena práctica de la docencia es crear un entorno para el aprendizaje natural y crítico. El aprendizaje natural aparece en el aula-taller donde el estudiante aprende mediante actividades que despiertan su curiosidad. Por otro lado, el aprendizaje crítico se evidencia en las colgadas ya que el estudiante examina la calidad de su trabajo y plantea preguntas sobre los trabajos de sus compañeros.

En línea con ello, cada una de las asignaturas de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo se estructura a través de un Proyecto Integrador, compuesto por un proceso, un producto y una presentación, que realiza cada estudiante a lo largo de la cursada. Es importante reforzar el proyecto integrador como estructura del aprendizaje en la asignatura, comenzando el primer día de clases y culminando en el examen final. El proceso se evidencia en etapas de desarrollo del proyecto –secuenciadas pero a la vez iterativas porque permiten volver para atrás–, articuladas con los contenidos básicos de la asignatura, que posibilitan una enseñanza progresiva del docente y un aprendizaje sistemático del estudiante. De cualquier manera, el docente se ve obligado, enhorabuena, a pasar de ser un transmisor de información a un facilitador de oportunidades de crecimiento para que el estudiante pueda transformar los contenidos en conocimientos– el estudiante recibe contenidos y a partir de ello es que construye el conocimiento.

En cada etapa del proyecto, se genera la posibilidad de regular el aprendizaje de la teoría e intervenir para mejorar la práctica. El proyecto integrador práctico durante la cursada da lugar al desarrollo de las competencias de cada estudiante y, por lo tanto, constituye un aprendizaje más eficaz que el tradicional examen integrador teórico al final de la cursada. Esto sucede porque es en la práctica que se evidencia realmente la comprensión de la teoría por parte del estudiante. El principal objetivo del proyecto integrador es justamente avanzar en una mayor integración entre teoría y práctica– no hay

separación entre ellas— ya que requiere que el estudiante fundamente las decisiones que toma en la práctica con la aplicación de la teoría.

Anijovich (2014) afirma que las consignas deben estar ancladas a un contexto relacionado con el mundo real para preparar al estudiante ante la vida profesional y ser auténticas y significativas para que se comprometa y compenetre con la actividad. Las etapas del Proyecto Integrador lo son ya que, además de ayudar al estudiante a programar y organizar su trabajo, cumplen con las siguientes características: le permiten desempeñar un rol activo en la apropiación de los contenidos de la asignatura; lo desafían a utilizar una amplia variedad de conceptos, fuentes de información, habilidades, procedimientos, modos de trabajar y recursos; estimulan a reflexionar tanto acerca del proceso como del producto de su aprendizaje, dándole espacio para tomar sus propias decisiones acerca de cómo encarar el proyecto y ver las consecuencias de su elección.

Es factible decir entonces que el proyecto integrador se encuentra alineado al enfoque de la diversidad en aulas heterogéneas planteado por Anijovich (2014) ya que promueve el pensamiento divergente dado que para la misma consigna puede haber múltiples propuestas y que todas ellas sean válidas. Es por esta razón que el proyecto genera entornos desafiantes y diferenciados para cada estudiante.

Similar a las colgadas pero más formal, el Foro Interno de Cátedra, a medio término, en el cierre de la cursada y en el examen final, es tanto una metodología de presentación, intercambio y evaluación, como una estrategia colaborativa, crítica, integradora, participativa, profunda y reflexiva. El docente debe estimular una mayor autonomía, responsabilidad y profesionalización de los estudiantes en la creación, presentación y proyección del proyecto integrador que desarrollan en la asignatura.

Como se mencionó anteriormente, el proyecto integrador permite tanto la planificación como la práctica del currículum. La planificación de la asignatura en torno a un proyecto centra la actividad académica en el hacer y en la reflexión sobre la práctica como principales medios para comunicar contenidos y construir conocimientos. Primero se propone el proyecto y luego se planifican los contenidos en función a la lógica de las etapas del mismo. En la planificación académica, se relacionan las etapas con los contenidos apropiados para ayudar al estudiante en la resolución de su trabajo. El abordaje del proyecto por etapas implica trabajar de manera simultánea y coordinada los contenidos planificados. De este modo, se rompe la estructura tradicional de aprendizaje primero y aplicación luego. La intención del proyecto es que el estudiante construya su conocimiento mientras desarrolla y transita las etapas. Esto sucede debido a que planificar en base a un proyecto le genera un mayor sentido a los contenidos ya que estos se aprenden mientras se ponen en práctica. El aprendizaje es más significativo cuando el estudiante es capaz de apropiarse de los conceptos teóricos, transformarlos y reelaborarlos en función de su propio proyecto.

Conclusión

El docente debe acompañar al estudiante en el desarrollo de las competencias que le permitan adquirir conocimientos y habilidades para su futuro como profesional del diseño. El proyecto integrador intenta profundizar, optimizar y enriquecer los aprendizajes y las producciones de los estudiantes para impactar en su proyección profesional. Idealmente la gestión del docente debería producir que el estudiante transforme el proyecto integrador de una obligación a una práctica de desarrollo profesional, al igual que sucede con el diseñador de packaging que logra convertir un simple envase en una experiencia. En el caso del diseño de packaging esto es posible centrándose en el usuario, en tanto que en la enseñanza a través de experiencias todo se trata de centrarse en el estudiante. Si el packaging pretende ser una experiencia para el usuario, que la clase de diseño lo sea para el estudiante.

Referencias bibliográficas

- Ander-Egg E. (1991). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Anijovich, R. (2014). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: PUV.
- Gvirtz, S. y Palamidessi, M. (2006). *El ABC de la tarea docente: currículum y enseñanza*. Buenos Aires: Aique.

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: Packaging designers aim to create a deep connection between the product and its user, transforming a simple container into an experience. Furthermore, proposals that promote greater student autonomy and foster a seamless teaching-learning connection with the teacher, such as the workshop-classroom, presentations, and integrated projects, can help turn design class into a comprehensive experience.

Keywords: Learning - workshop-classroom - curriculum - design - teaching - integrated project.

Resumo: O designer de embalagem busca gerar um vínculo profundo entre o produto e seu usuário, transformando um simples recipiente em uma experiência. Da mesma forma, propostas que favoreçam maior autonomia do aluno e que provoquem uma conexão fluida de ensino-aprendizagem com o professor, como a sala-oficina, as tapeçarias e o projeto integrador, podem ajudar a transformar a aula de design em uma experiência.

Palavras chave: Aprendizagem – sala de aula-workshop – currículo – desing – ensino – projeto integrador.

(*) **Paloma Rivas:** Diseñadora Gráfica con especialización en Diseño Editorial (UP, 2016). Productora de Moda (UP, 2019). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.