

- **Productividad.** Calidad de productivo. Capacidad o grado de producción por unidad de trabajo, equipo industrial, etc. Aumento o disminución de los rendimientos físicos o financieros, originado en la variación de cualquiera de los factores que intervienen en la producción: trabajo, capital, técnica, etc.
- **Productivo.** Que tiene virtud de producir. Que es útil o provechoso. Que arroja un resultado favorable.
- **Profesar.** Ejercer o enseñar una ciencia, arte, oficio, etc. Sentir algún afecto, inclinación o interés y perseverar voluntariamente en ellos.
- **Profesor.** Persona que ejerce o enseña una ciencia o arte. Normalmente adscritos a una determinada cátedra o departamento.
- **Profesión.** Acción y efecto de profesar. Empleo, facultad y oficio que una persona tiene y ejerce con derecho a retribución. Hacer profesión de una costumbre o habilidad.
- **Profesional.** Perteneciente a la profesión y que la ejerce. Capacitado y aplicado. Quien practica habitualmente una actividad de la cual vive. Lo que está hecho por profesionales y no por aficionados.
- **Profesionalidad.** Calidad de profesional.
- **Profesionalismo.** Cultivo o utilización de ciertas disciplinas, artes, etc. como medio de lucro.
- **Profesionalizar.** Dar carácter de profesión a una actividad. Convertir a un aficionado en profesional, persona que ejerce una actividad como profesión.
- **Tiempo.** Duración de las cosas sujetas a mudanza. Parte de esta duración. Epoca durante la cual sucede alguna cosa. Oportunidad, ocasión o coyuntura de hacer algo. Cada uno de los actos sucesivos en que se divide la ejecución de una cosa.
 - Tiempo presente. El que sirve para denotar la acción actual.
 - Tiempo pretérito. El que sirve para denotar la acción que ya ha sucedido.
 - Tiempo futuro. El que sirve para denotar la acción que no ha sucedido todavía.
 - Tiempo perdido. El que transcurre sin hacer nada provechoso o sin obtener ningún adelanto en la cosa de que se trata.
 - Acomodarse al tiempo. Conformarse con lo que sucede o con los que permiten la ocasión o las circunstancias.
 - Ajustar los tiempos. Investigar o fijar la cronología de los sucesos.
 - A tiempo. En el momento oportuno, cuando todavía no es tarde.
 - A un tiempo. Simultáneamente, o con unión entre varios.
 - Cada cosa a su tiempo. La oportunidad avalora las cosas.
 - Con tiempo. Anticipadamente, sin premura, con desahogo. Cuando es aún ocasión oportuna.
 - Correr el tiempo. Irse pasando.
 - Dar tiempo. No apremiar o apresurar una cosa. Disponer de tiempo suficiente.
 - De tiempo en tiempo. Con discontinuidad, dejando pasar un espacio de tiempo entre una y otra de las cosas o acciones de que se trata.
 - Ganar tiempo. Darse prisa, no perder momento. Hacer de modo que el tiempo que transcurra aproveche al intento de acelerar o retardar algún suceso o la ejecución de una cosa.

- Hacer tiempo. Entretenerse esperando que llegue el momento oportuno para algo.
- Matar el tiempo. Ocuparse en algo, para que el “tiempo” se le haga más corto.
- Medir el tiempo. Proporcionarlo a lo que se necesite. Nunca “tiempo hay” hizo cosa buena.
- Obedecer al tiempo. Obrar como exigen las circunstancias.
- Pasar el tiempo - . Estar ocioso o entretenido en cosas fútiles o de mera distracción.
- Perder el tiempo. No aprovecharse de él, o dejar de ejecutar en él lo que podía o debía. Trabajar en vano.
- Tiempo al tiempo. Esperar la oportunidad o coyuntura para una cosa. A ver si el tiempo lo resuelve. Convencimiento de que los sucesos futuros demostrarán la verdad de lo que se afirma, relata o anuncia.

Luego de leer, recapacitar y comprender estas definiciones, que generalmente quedan solapadas por la suposición, siento tener un aire nuevo y renovado que me ayuda a confiar en la voluntad de seguir adelante.

Quizás al ser parte de nuestra realidad, se transformen en nuestro lema.

Administración práctica del conocimiento.

Jorge Ricaldoni

Proceso de simulación de actividad profesional y sistema de evaluación en base a la administración práctica y simulación de la actividad profesional.

Uno de los reclamos más frecuentes de los alumnos de las universidades argentinas es que las casas de estudios superiores están alejadas de la realidad. Tales reclamos comienzan en las universidades nacionales del interior y se extienden hasta el amplio espectro de las universidades privadas capitalinas. Hay excepciones, pero son solamente eso.

Se deduce que no se puede englobar en esta crítica a todas las carreras, de todas las universidades, pero sin embargo la “percepción” del alumno es el “irrealismo” de la enseñanza. Entendemos también que la llamada “percepción” no necesariamente debe coincidir con la realidad. La realidad marca, también, que en algunas carreras de orientación humanística, “lo real” no dista tanto de lo “percibido” por el alumno. En otras, como la amplia gama de las ciencias económicas y de mercadeo, o en las carreras relacionadas con el derecho, son dictadas por docentes que son profesionales eminentemente prácticos, puesto que se trata de personas que habitualmente ejercen la profesión que están enseñando.

En el caso de las carreras relacionadas simultáneamente con el arte y la tecnología, la “percepción” de los alumnos debe ser mejor atendida. Ocurre que no siempre un famoso director de cine, un prestigioso “webmaster” o un renombrado dibujante tienen el tiempo, la capacidad didáctica o el mero deseo de enseñar. En otras oportunidades, los que enseñan son profesionales brillantes y extraordinarios teóricos, pero que se balancena permanentemente ante el riesgo de perder actualización rápidamente.

La desactualización tecnológica en definitiva no debería ser tan grave puesto que tiene una solución simple, casi de perogrullo: actualizarse permanentemente... Sin embargo las nuevas generaciones de alumnos tienen una exigencia que ya está dejando de ser novedosa para con la universidad: prepararlos para enfrentar una realidad en un contexto de extrema y descarnada competitividad.

Una parte de la teoría lúdica dice, a grandes rasgos, que los juegos de la edad temprana no son otra cosa que una simulación de la realidad que habrá que afrontar en la práctica profesional (de la vida real).

La propuesta de simulaciones prácticas

La propuesta de simulación de prácticas profesionales concretas, a nivel universitario merece algunas consideraciones previas sobre la asimilación y la acomodación del alumno a su futuro profesional.

La función de asimilación en una simulación profesional es analógica a la que realiza el cuerpo humano con los alimentos: toma de ellos las sustancias nutritivas que le sirven y las incorpora al metabolismo para satisfacer las necesidades fisiológicas. Piaget definió el proceso de asimilación como «incorporar las cosas y las personas a la actividad propia del sujeto y, por consiguiente,... ‘asimilar’ el mundo exterior a las estructuras ya construidas...».

El concepto de “acomodación” es complementario al de asimilación. Una vez que las experiencias han sido incorporadas a las estructuras cognitivas del sujeto, es necesario «crear» las modificaciones consecuentes en dichas estructuras, es decir, «reajustar (las estructuras construidas) en función de las transformaciones sufridas, y, por consiguiente, a ‘acomodarlas’ a los objetos externos». Tales objetos externos serán la práctica de la profesión en la vida real.

De este modo, la actividad cognoscitiva del sujeto es entendida como un constante reajuste ante situaciones nuevas que le permiten lograr un mayor equilibrio mental que se traducirá en un proceder ajustado a las circunstancias profesionales que le tocarán vivir. De acuerdo con Richmond «los procesos gemelos de asimilación y acomodación son rasgos permanentes del trabajo de la inteligencia, es decir, están presentes en todos los estados de desarrollo de la inteligencia. La adaptación al medio se produce tan solo cuando los dos procesos se hallan en equilibrio y entonces la inteligencia encuentra su equilibrio en el medio».

La presente propuesta entiende que los terceros y cuartos años de las carreras de diseño y comunicación deberían tender a una mayor práctica profesional con la creación de simulación de situaciones prácticas reales que se encontrarán en el ejercicio cotidiano de la profesión. En el caso concreto de la materia “Diseño de Producción” en la carrera de Cine y TV, desde la Dirección Académica se propuso que se realizara una simulación total de lo que es el diseño de una producción de un largometraje o un producto televisivo. Esta sería la primera y mejor oportunidad que tengan los futuros profesionales de enfrentarse con un desafío de este tipo. Deberán encontrarse con personajes comprensivos, escépticos, desconfiados, detallistas o “apurados” tal como ocurre en la práctica cotidiana. Consideramos que la forma de evaluación debería avanzar inclusive un paso más allá en esta

materia: reemplazar la evaluación teórica por la simulación de un proceso de venta de la producción a un inversor o grupo empresario. En este caso el alumno, que pasará a ser prontamente un profesional de la actividad, deberá afrontar en la simulación una prueba similar a lo que será su actividad cotidiana, donde deberá demostrar no solamente sus conocimientos sino también su habilidad para llevar a cabo un proyecto en forma exitosa.

El método de evaluación convencional

Uno de los grandes problemas que se le presentan a los alumnos es el acostumbramiento y “el manejo” de la situación estresante de la evaluación. En algunos casos conocen al docente y hasta saben “lo que le gusta oír”. Hay casos que por un mal manejo de la situación van directamente al enfrentamiento y a la confrontación. El mundo comercial tiene algunas similitudes, pero en general es considerablemente distinto al de una situación de exámenes o evaluaciones que son puntuales en el tiempo.

La evaluación en el mundo real

Innegablemente el profesional será evaluado en forma cotidiana en su trabajo real, pero a diferencia de una mesa examinadora, esa evaluación puede llegar a extenderse en el tiempo. Ocurre en empresas más actualizadas, que la evaluación ocurra a través de un proceso de intercambio de ideas que lleguen a una exégesis de lo requerido por el potencial cliente, enfrentado a lo ofrecido por el profesional.

El nuevo mandato a las universidades

La exigencia tradicional de la universidad al alumno es que este sepa lo que se le ha enseñado. Ese mandato es el delegado por la sociedad y por el estado. No sufrió cambios mayores desde la creación de la Università di Bologna en el año 1088. Sin embargo las relaciones entre las personas, de las personas con las instituciones y de las instituciones entre sí, han cambiado considerablemente durante la década final del Siglo XX y la primera del Siglo XXI. Una de las principales causas de estos cambios residen en tres cuestiones fundamentales:

1. Existe un acceso simplificado a los conocimientos en forma activa (por parte de quienes generan y publican tales conocimientos) y pasiva (por parte del cliente o tomador de esos conocimientos). El volumen excesivo y la atractivamente fácil accesibilidad a los mismos, los hace difíciles de manejar y se requiere un considerable discernimiento para obtener lo que es realmente útil y se necesita realmente, diferenciándolo de lo redundante e intrascendente.

2. Pese a que los conocimientos están distribuidos y son accesibles, en la práctica lo son, en tanto y en cuanto se pertenecen a determinados grupos sociales con tal capacidad de acceso. Los grupos sociales mejor ubicados podrán acceder no solo a mayor cantidad de conocimientos, sino que serán de mejor calidad. Los grupos peor ubicados tendrán la misma accesibilidad que tenían en el segundo tercio del Siglo XX, pero la calidad relativa de tales conocimientos habrá disminuido considerablemente. Vale como ejemplo que un ejemplar de un diario vespertino de distribución gratuita contiene más información que la era capaz de recibir un pequeño burgués de Bologna en el Siglo X durante toda su vida. Una página del diario Clarín contiene más información que la que podía recibir un campesino galés en el Siglo XIII durante toda su vida.

3. Democratización de las tecnologías. Hay tecnologías que diez años atrás eran muy complejas que hoy están ampliamente disponibles. Una videocámara digital Sony DCR-VX2000 de USD 2,700 produce resultados muy superiores al camión de exteriores (OB Van) de 12 mts. de largo y 7 tn. de peso de Canal 7 de Buenos Aires, de la década del '50, cuyo costo actualizado sería de USD 12,000,000.

Estas tres circunstancias hacen que la posición del profesional ante los sujetos e instituciones con las que se relacione sean distintas a las de un pasado casi inmediato. El profesional ya no es el "guardador" de secretos (secret keeper), a los que se accede únicamente por los estudios universitarios, sino que se trata de un especialista que puede desarrollar los conocimientos adquiridos por medio de una práctica eficiente y generando nuevos conocimientos con la mayor eficiencia posible. En otras palabras: no solamente hay que "saber" sino que se debe demostrar la capacidad de puesta en práctica de esos conocimientos adquiridos en la universidad y el desarrollo de nuevos conocimientos y prácticas.

El profesional ya no demuestra sus conocimientos ante un auditorio entre asombrado e incrédulo, como se mostraba en múltiples grabados de los Siglos XVI al XIX. No se trata de un ilusionista, sino que casi con seguridad tendrá delante de sí a colegas pragmáticos y críticos que evaluarán su forma de llevar los conocimientos al terreno de la realidad.

Debido a la mayor accesibilidad a los conocimientos, tampoco estará solo, sino que debe competir para que su propuesta sea la que finalmente se lleve a cabo. Para incrementar las dificultades, un realizador cinematográfico o un diseñador multimedia ya no solamente compite con sus colegas argentinos, sino que deberá hacerlo con otros de América Latina o del Oriente como resultado de la "aldeización" (mal llamada globalización, ya que no es verdaderamente englobante, abarcadora y universal) del planeta.

La evaluación universitaria

En la formación universitaria, un sistema de evaluación tradicional va perdiendo vigencia frente a las nuevas circunstancias de las relaciones humanas e institucionales. El docente tiene que asumir un papel similar al que cumplirá el futuro potencial cliente del profesional que estamos formando.

Es entendible que las materias de cultura general, el docente no puede asumir el papel de un cliente, porque el inversor de un film de largometraje difícilmente vaya a evaluar a un productor sobre si conoce la semiología profunda de las imágenes. Sin embargo, en el mundo real, y en un contexto amplio (a partir de un grado de habitualidad en la relación entre el profesional y el cliente) el profesional será evaluado intuitiva y globalmente en su cultura, siendo este un valor agregado a sus conocimientos prácticos. Un mayor grado de cultura (no mera acumulación de información) son percibidos como una garantía extra de comportamiento, actitud y solvencia.

Por lo brevemente expuesto, sería deseable que la evaluación del alumno universitario de tercero y cuarto año, en materias de cultura, relacionadas con su actividad, también se orientara no solo a la mera exposición de un catálogo de informaciones acumuladas sino a la expresión práctica e hilada de los conocimientos que forman el valor agregado

de su formación universitaria.

Creemos que en una época de informática, redes e Internet la acumulación de información no merece ser evaluada sino la habilidad a acceder a la misma y su administración en forma eficiente.

Vale como ejemplo una práctica en tal sentido realizada en la Facultad de Abogacía y Ciencias Sociales de la Universidad Católica de La Plata, en la Cátedra de Derecho Marítimo, Aeronáutico, Aeroespacial y de la Radiodifusión, cuyo titular fuera el Dr. Ernesto Bonicatto.

Se obtuvo el permiso del titular de la cátedra para que los alumnos rindieran sus exámenes orales finales con los textos de los códigos, leyes y decretos que reglamentan estas actividades. El nivel de estrés de los alumnos bajó notablemente al saber sobre tal novedad puesto que la materia es demasiado extensa para ser desarrollada en un solo curso.

En la evaluación oral, cuando un alumno era preguntado, o se le pedía que desarrollara un tema podía auxiliarse con la legislación escrita. Algunos alumnos que en otras oportunidades habían sido aplazados dieron buenos exámenes porque habían adquirido una notable habilidad en el acceso a la norma solicitada, a la que llegaban con rapidez, precisión y fundamentalmente sin estrés. Otros estudiantes demostraron sus conocimientos en forma mediana o insuficiente como para llegar a aprobar o aplazar la evaluación a pesar de tener los textos legales a mano puesto que no los manejaban con fluidez. Sin embargo fue llamativa la presencia de un tercer grupo de "memorizadores" (muy habituales en abogacía) que no podían acceder a soluciones racionales sino por medio de la mera exposición de datos ("data retrieval") a modo de un disco rígido biológico. Ese grupo tenía mejores notas finales en el promedio en el total de la carrera, pero tenían un escaso o nulo concepto global de las soluciones prácticas.

Finalmente, vale también como ejemplo el programa televisivo "Pulsaciones" que es una vuelta de tuerca extra a los típicos "trivia". No se premia al que más sabe, sino al que tiene los mejores recursos para obtener la información en el menor tiempo posible y sin estrés.

La consideración final apunta a que la Universidad debe tender a formar buenos administradores del conocimiento antes que a memoriosos acumuladores de información, mediante prácticas de simulación y sistemas de evaluación acordes.

Sentir el producto.

Jorge Rodríguez

Tal vez una de las experiencias mas interesantes son " Los Estudios de Campo", poder transportar el aula a un Shopping e Hipermercado es como poder plasmar todos los aspectos teóricos internalizados en clase, en la realidad de un inmenso laboratorio. Sin duda que el 100% de los alumnos ya conoce un shopping, pero es muy distinto haber ido como un pasajero mas que con un objetivo propio de la materia. Se realizaron dos estudios de campo con diferentes finalidades, el primero de ellos se refirió a producto y fue desarrollado en el Shopping Paseo Alcorta e hipermercado Carrefour y el segundo fue en el Shopping Alto Palermo con el objetivo referido a la venta.