

### **Funciones de los demás miembros de la clase**

Tolerancia con las opiniones de los demás.

Escuchar.

Objetividad en lo que cada uno exponga.

Pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.

Exponer posibles soluciones o interpretaciones del “caso”.

Pasos concretos a seguir para su desarrollo: El profesor expone en forma de “caso” la situación o tema a discutir. Se determina quién hará de coordinador. En el caso que el coordinador vaya a ser estudiante, las cuestiones del tema para ser discutidas se preparan entre el profesor y el estudiante. Los estudiantes prepararán expondrán individualmente sus soluciones o interpretaciones del “caso”. Las conclusiones o aportes significativos a que se vaya llegando son anotadas por secretario. Finalizada la discusión de todas las cuestiones y según las anotaciones se realiza una síntesis ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad. El profesor de conjunto con los participantes se llega a elegir las soluciones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la relación del “caso” y “solución” con la vida real.

### **Simulación**

La simulación es el proceso en el cual se sustituyen las situaciones reales por otras creadas artificialmente, cuyo grado de objetividad varía progresivamente, y de las cuales el estudiante se entrena aprendiendo ciertas acciones, habilidades y hábitos del tema o especialidad en cuestión. De aquí se infiere que la simulación es algo más que un juego de rol, pues persigue transferir con igual efectividad lo aprendido por los estudiantes, a la realidad. Se utiliza para crear en los estudiantes incentivos para el aprendizaje, estimular su atención y fomentar motivaciones con el objetivo de darle solución a un determinado problema planteado por el profesor.

La simulación ofrece innumerables ventajas, entre ellas tenemos:

Reduce el tiempo necesario para el aprendizaje de ciertas acciones.

Elimina distracciones innecesarias.

Ahorra peligros innecesarios.

Permite la retroalimentación inmediata.

Facilita encontrar la solución “óptima” a cada problema planteado.

### **Participantes**

Funciones del director: Se recomienda que el director sea el profesor.

Elegir el tema y preparar las fuentes. Además advertirá a los estudiantes de los medios y asignaturas que se utilizarán durante el desarrollo de la simulación.

Preparar las preguntas más adecuadas para estimular y conducir el debate siguiendo un orden lógico y orgánico.

Preparar los medios que se utilizarán para el desarrollo de la actividad.

Controlar que la mayor cantidad de estudiantes participen en el desarrollo de la actividad.

Velar porque esta se desarrolle en un tiempo no mayor de 60 minutos.

### **Funciones de los demás miembros de la clase**

Traer los medios que se le hayan solicitado previamente por el profesor o director.

Tolerancia con las opiniones de los demás y dar sus puntos de vista en la solución del problema.

Saber escuchar, pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.

Objetividad en lo que cada uno exponga.

Exponer posibles soluciones al problema planteado y a las preguntas que se le irán haciendo por parte del director o profesor para resolver tareas cada vez más complejas.

Preparación ambiental. El profesor o director expondrá a los estudiantes las características planteadas, ya sean por medios orales o de otra complejidad. Esta explicación se pueden acompañar con el uso de diversos medios de enseñanza, por ejemplo en el área de salud se pueden utilizar: grabaciones con el sonido del corazón para caracterizar una arritmia, diapositivas de fondo de ojos o de diferentes enfermedades de la piel que permiten entrenar a los estudiantes en el diagnóstico, con medios tridimensionales como los maniqués especialmente preparados para que los estudiantes de medicina hagan reconocimientos específicos, entre otros. Velará por preparar el ambiente físico necesario para el desarrollo de la actividad.

Pasos concretos a seguir en su desarrollo: El profesor hace: 1) Una breve introducción para: encuadrar el tema, dar instrucciones generales y ubicar al grupo mentalmente en el debate. 2) Formula la primera pregunta e invita a participar en la búsqueda de la solución para lo cual debe ponerse en práctica lo aprendido, desarrollar una acción cualquiera o someter a prueba alguna idea diferente a la estudiada en clase. A continuación se reiteran los pasos 1 y 2 pero con un nivel mayor de complejidad, de manera que propicie el desarrollo de habilidades más complejas y por tanto elevar el nivel de conocimientos, buscando así nuevas soluciones que demanden un mayor esfuerzo por parte de los estudiantes. Luego se establecen las acciones esperadas o deseadas para cada una de las acciones anteriores o para un conjunto de ellas. Y por último se transfiere lo aprendido a situaciones de la vida real, con igual eficacia. En este sentido esto se refleja en ahorro de tiempo, se evitan peligros innecesarios y menor esfuerzo psíquico.

## **Corel Draw vs. Adobe Illustrator: La puja constante por el poder**

María Virginia Graciotti

En mi experiencia como diseñadora profesional y docente he aprendido a amoldarme a diversas circunstancias. En cada ámbito de manera diferente, pude lograr amalgamar una variedad experiencias para poder transmitir e utilizar un saber mejor y más equilibrado.

Cuando leo avisos de búsquedas laborales, debo admitir que nuestro rubro (Textil e indumentaria) esta copado por una cantidad de pedidos de operadores de Corel Draw. En cambio, cuando se pide por ilustradores o diseñadores gráficos, buscan especialistas en Adobe Illustrator.

Particularmente soy usuaria de Adobe Illustrator desde la versión 6, pero al Corel lo llevo en el corazón; es por ello que no puedo ser fanática de ninguno. Comencemos entonces explicando y aclarando que ambos programas (actualmente en

puja por el poder) son básicamente programas de dibujo: Crean gráficos vectoriales compuestos de líneas y curvas, definidos por objetos matemáticos denominados vectores, éstos describen los gráficos según sus características geométricas (Ej.: polígono de 4 lados con una medida determinada de sus lados, con una posición específica y un color de relleno y bordes determinados; se puede cambiar de tamaño, mover y modificar color sin perder la calidad del gráfico).

Convengamos entonces que ambos programas cumplen perfectamente con tal propósito. La manera en que nosotros utilicemos, desarrollemos o llevemos a cabo tal o cual herramienta para llegar a un objetivo final es puramente personal. Cada vez que comienzo un curso nuevo (dicto clases de computación para Diseño de Indumentaria), el primer tema que se menciona es exactamente esta inútil discusión. Existen incluso blogs de discusión sobre este tema. Leí en un sitio (Dieciseisbits) el siguiente comentario muy acorde por un tal Arturo: “Timeo hominem unius libri” (traducción: Temo al hombre de un solo libro) Santo Tomás. Y luego se corrige actualizando la frase “Timeo hominem unius software”... Y acota perfectamente que lo deseable sería ser medianamente solvente tanto en Adobe Illustrator como en Corel Draw y Macromedia Free Hand. Y más adelante opina – y me pliego a su opinión-, que hay que tener flexibilidad, facilidad de poder jugar de un programa a otro para realizar de la manera más eficaz un buen trabajo profesional.

Tenemos entonces que reconocer las ventajas que nos ofrecen los diversos softwares:

- Adobe Illustrator: Para manejo del color, manejo tipográfico, separación de color vía en dispositivos PostScript (a través de Acrobat), para ciertos proyectos gráficos impresos en *high end* (que requieren gran precisión del color); precisión en las herramientas, manejo 3D, efectos importados del Photoshop, filtro de iluminación vectorial, etc. Difícil previsualización de las tipografías.
- Corel Draw: Para velocidad, filtros, peso de los archivos, resolver trabajos de bajo presupuesto con una preprensa *low-end*, impresoras láser y sin filmadoras, separación directa de colores sin necesidad de dispositivos PostScripts. Pero es malo en fotocromos y tiene una pésima ganancia el canal K que distorsiona los resultados finales si no se trata debidamente el archivo. Tiene rápida previsualización de las tipografías.
- Adobe Illustrator o Corel Draw: para diagramar folletería o afiches.
- Freehand: para trabajar proyectos que se integren en Flash.
- Quark Xpress o Adobe Page Marker: Para maquetar revistas y/o libros
- Macromedia DreamWeaver: Para diseño de páginas web
- Adobe Photoshop: Para retoque fotográfico.

Cada cual se expresa lo mejor que puede, y plasma sus ideas donde mejor puede desarrollarlas; pero si no se completan con algunas que pueden llegar a ser útiles al final de la ejecución, su resultado no será el mismo. Tanto el *Corel Draw* como el *Adobe Illustrator* son herramientas; lo verdaderamente importante es la inteligencia de quien las utiliza y que resultados logra. Una buena idea es más valiosa que un millón de programas. Un programa no hace al usuario... lo bueno se da en la diversidad y la mezcla.

## El tallerismo, una actitud para la transmisión de saber

Adriana Grinberg

Acuñar el nombre “tallerismo”, significa comenzar a pensar una práctica sostenida desde siempre, emparentada con el “taller”, un tópico que flota en nuestras memorias y nos remite al antiguo escultor con su discípulo o al actual atelier de pintura, a mecánicos o costureras. Nos remite, necesariamente, a un lugar de práctica, aprendizaje y trabajo. A las personas implementando la realización de algo.

Corramos las imágenes y volquémonos a las definiciones del diccionario, por ejemplo el de la Real Academia Española: “Lugar en el que trabajan obreros, artistas... Conjunto de estudiantes o colaboradores que trabajan a las órdenes de un pintor, escultor, arquitecto”. Los sinónimos son: “...astillero, obrador, fábrica” y lo figurativo: “...escuela, seminario”.

Esta antigua actualidad es un procedimiento vigente. Y querer precisar su vigencia, pone de relieve su actualidad y relevancia. Corre por los márgenes de los claustros áulicos, las cátedras e instituciones, que instituyen los valores y el saber reinantes. Se instala en la marginalidad de espacios no académicos y sostiene desde siempre el derecho a que cualquiera, en cualquier momento, quiera saber sobre una disciplina. El único compromiso es el deseo de saber y de hacer. La relación “docente-estudiante” y la equivalencia “saber- ignorancia” respectivamente, funcionan en el imaginario colectivo, confirmado en la experiencia de las aulas por todos. Y es más, por los docentes que primero fueron estudiantes y que ellas mismas producen. Precisemos algunas cuestiones.

Frente al paradigma en inercia de la educación “formal”, viene desplegándose desde hace tanto, el paradigma de la educación “no formal” o “taller”. ¿En qué consisten sus diferencias?, ¿Qué legalidad se atribuyen una y otra? ¿Qué legalizan unas y otras?, ¿Por qué hay instituciones conservadoras y por qué hay otras que incluyen el “taller”? Figurémonos dos instituciones clásicas: La Universidad, como quien da legalidad a la responsabilidad profesional y el Centro Cultural, tradicionalmente “tallerista” como espacio informal de aprendizaje, que no requiere de la responsabilidad legal y social de las “profesiones”. ¿En dónde se tocan y en dónde se separan? Siendo una y otra, transmisoras de saber, sus procedimientos son igualmente responsables. Aún así, las metodologías de transmisión de saber nos dan la apariencia de “solemnidad” en una, e “informalidad” en la otra. Sin embargo, hoy, una y otra, son requeridas.

### Los procedimientos del Tallerismo

El tallerismo, en su naturaleza, está más emparentado a la práctica, término vigoroso a la hora de jerarquizar el aprendizaje, como modo de transmisión de saber, orgánico, aún en sus contenidos teóricos. Consideremos, que cada cual conlleva un “talento” particular que tiende a expresarse en un determinado ámbito disciplinar. Supongamos entonces que ese “imán” entre sujeto y disciplina se da como la natural consecuencia de un interés, (el psicoanálisis nos menciona lo “sublimatorio”), el estudiante elige su carrera o su taller. Podemos preguntarnos cómo se le enseña al talento, cuál es la función de un maestro para un talento, de qué didáctica hablamos cuando de desplegar un talento se trata, qué autoriza