

Las empresas, constituidas como clientes, presentan una problemática real y los alumnos, con la coordinación académica de un docente-profesional de la Facultad, trabajan en su resolución a través de la realización de un producto, una pieza de comunicación o la elaboración de una investigación. Muchas empresas implementan estas propuestas y algunas contratan a sus autores como pasantes.

En este marco se destacan el diseño de un dispositivo de control cardíaco portátil (hoy en proceso de fabricación), un sistema de estanterías metálicas, una serie de objetos de mesa realizados en madera y una línea de muebles de jardín.

Estas experiencias de acercamiento al medio productivo logran el necesario contacto entre empresas y estudiantes, entre producción y creatividad.

## E-learning, un nuevo mercado para el desarrollo profesional

Wenceslao Zavala

“Con la interactividad de Internet, tenemos el equivalente al ratio uno a uno entre estudiante y maestro. Esto significa que finalmente estamos a punto de optimizar y crear una revolución histórica en la Educación”. Peter Drucker.

### De los cursos por correspondencia a la educación digital

Hace ya muchos años que la educación ha ofrecido diferentes caminos para que los estudiantes no necesiten asistir físicamente al aula para capacitarse. Este método educativo es conocido como “Educación a Distancia”, que funciona mediante el envío del material de estudio (textos escritos, videos, cintas de audio, *CD-Roms*) al estudiante, y él devuelve los ejercicios resueltos. Si bien ésta era una oferta de estudio muy común en las revistas de historietas, hoy en día con la oferta de tecnologías de la comunicación con cobertura global, como es Internet, la educación ofrece otras posibilidades para el aprendizaje. A esta modalidad de estudio se la denomina e-learning, aprendizaje electrónico, teniendo características atractivas para el estudiante, tales como la flexibilidad de horarios y la organización de los tiempos de estudio por sí mismo.

Así como la educación a distancia surgió de la necesidad de impartir enseñanza a estudiantes en lugares aislados, e-learning nace como una solución la cual se adapta al ritmo de aprendizaje del estudiante y a la disponibilidad de las herramientas de aprendizaje independientemente de límites horarios o geográficos. Las herramientas que componen la estrategia de formación a distancia en la actualidad son utilizadas tanto para la presentación de los contenidos de un curso (textos, animaciones, gráficos, sonidos, videos), como herramientas de comunicación entre los estudiantes y/o profesores, como son el correo electrónico, las salas de *chat*, foros, etc.

Con el nacimiento de *e-learning* surgió una nueva vía para potenciar la transferencia del conocimiento dentro de las compañías, destacándose en las empresas por su propuesta de capacitación “Justo a tiempo” (Just in time), ya que bajaba los costos de capacitación, por poder realizarse en cualquier momento y cualquier lugar. Es así que estamos siendo testigos de un nuevo paradigma: El *e-learning* al servicio de la Gestión del Conocimiento para colaborar en la creación de empresas

más inteligentes. Las empresas ven en la implementación de *e-learning* una nueva vía para la capacitación de sus empleados, que permite eliminar las restricciones de tiempo y distancia al aplicar, en forma integrada, diferentes recursos tecnológicos. Dejando de lado así las inversiones para cursos en los cuales implicaba no sólo el gasto del lugar físico para la capacitación, la movilización del empleado, sino también el tiempo muerto que generaba el no trabajo de éste. De esta forma, el conocimiento fluye en forma eficiente tanto desde, como hacia el interior de la empresa contribuyendo a la creación de organizaciones inteligentes y eficientes, reduciendo costos y optimizando procesos. Logrando un equipo de trabajo actualizado acorde a las necesidades de la empresa. Otorgando a las empresas la capacidad de monitorear (*Tracking*) a cada uno de los participantes, requisito indispensable para asegurar la eficiencia en los procesos de capacitación y de la Gestión por competencias. Por otra parte, ofrece sistemas altamente veloces para la realización de procesos de certificación, encuestas y evaluaciones en general.

En el acelerado ámbito de los negocios, las empresas deben:

- Introducir nuevas capacidades a escala.
- Mejorar experiencias con el cliente.
- Mejorar su productividad.
- Ser veloces, y primeros, en el mercado.
- Reducir los costos de operación.
- Acelerar la velocidad –eficiencia de sus empleados.

Para ello, el desarrollo de soluciones de *e-Learning* conducen a utilizar los siguientes atributos de la misma:

- Redes de aprendizaje en tiempo real, en cualquier lugar, en cualquier momento.
- Un entorno de aprendizaje personalizado.
- Una innovadora mezcla de métodos de aprendizaje.
- Distribución de eficientes y efectivos servicios de aprendizaje, a escala.
- Resultados medibles.

### Cursos en soporte Web - WBT (Web Based Training)

Los contenidos que los clientes empiezan a demandar ya no se van a parecer en nada a lo que la mayor parte de la “industria editorial” ha estado produciendo. Aprender es construir conocimiento y no hay construcción si no hay materiales. Nadie aprende a construir mirando y oyendo. Si estamos diseñando por ejemplo un curso de negociación, el resultado a evaluar es la capacidad de negociación habiendo alcanzado *X* objetivos. Esa es la manera de medirlo porque esa es la forma en que se nos evalúa en la vida real. Un buen negociador es aquel que consigue los objetivos que buscaba al comenzar. Esto significa que para triunfar en este incipiente mercado habrá que plantearse las cosas de otra manera, más acorde con la forma en que las personas aprendemos naturalmente. Aprendemos haciendo, fijándonos metas, tratando de alcanzarlas, cometiendo errores y buscando superarlos. Esto implica que el estudiante frente a un curso bien diseñado va a tener que adoptar un papel activo, hacer actividades, tareas, resolver problemas, vivir situaciones, etc. Al mismo tiempo, este desarrollo va a incidir en que el usuario vea la verdadera utilidad, se entretenga y se sienta activo en el curso, sino éste lo abandonará inmediatamente.

### Metodología de Trabajo de cursos *e-learning*

En la actualidad, la metodología de trabajo para un curso de e-

learning con resultados satisfactorios consta de tres etapas:

1. Necesidades de la Formación: Etapa de relevamiento, en la cual se evalúa cuál es el negocio de la empresa, determinar sus necesidades y establecer la capacitación acorde.
2. Diseño y creación del Curso: Etapa de desarrollo, en la que se recibe el contenido del experto en el área y el diseñador trabaja dicho contenido conjuntamente con un pedagogo para desarrollar una interfase óptima para tal fin.
3. Implementación y Seguimiento: Es la última etapa en la que se implementa el curso desarrollado, se evalúa el alcance y se realiza el seguimiento en forma personalizada de los estudiantes.

### Conclusión

Es en la etapa de “Diseño y creación del Curso” donde se determina en gran parte el éxito del curso. Este un posible nuevo desafío para el diseñador y/o desarrollador web. Debe, tal como lo haría en el desarrollo de un sitio web, crear un entorno que motive al estudiante donde éste tenga acceso a la información requerida en el momento que la necesite para sus propósitos, donde tenga libertad para explorar, investigar y razonar tal como le demanda el día a día. Es aquí, gracias a las nuevas formas de aprender y enseñar, donde entra en juego el papel del profesional para crear una buena experiencia de usuario, creativa y acorde con los objetivos del curso a desarrollar. Se estima que para el próximo año, la inversión de las empresas en e-learning se incrementará un 40% en relación al 2005. Es así que la oportunidad laboral para este mercado crecerá en el mismo porcentaje para el 2006.

## Moldeando una clase

Cecilia Zoccola

Mi relación con la Universidad de Palermo comienza el primer cuatrimestre de 2005 cuando se me convoca para dar clases de la asignatura Taller II, (Moldería Básica), que se dicta en la carrera de Diseño de Indumentaria durante el primer año de cursada. En primera instancia la planificación del cuatrimestre a partir del programa entregado, me ayudo a organizar y a seleccionar aquellos contenidos que debía transmitirles a los alumnos y por consiguiente a coordinar el método de enseñanza. La posibilidad de ejercer la docencia como Diseñadora de Indumentaria, me permitió descubrir un espacio de participación en la formación de futuros profesionales, aportando los conocimientos obtenidos en mi experiencia dentro del rubro.

La experiencia como docente se basó en talleres particulares de grupos reducidos, con lo cual mi primer desafío se centraba en lo numeroso que pudiera resultar el grupo y en cómo hacer para que los conocimientos a transmitir fueran recibidos en su totalidad, teniendo en cuenta la diferencia que cada estudiante tiene en su proceso de aprendizaje.

El primer día de clases decidí presentarme, y darles una charla general sobre la asignatura, intuitivamente creí conveniente confesar que cuando yo estudiaba no me gustaba la misma, pero que con los años había necesitado aliarme a ella, ya que esta constituía una de las herramientas fundamentales para desarrollar una prenda. Continúe contándoles algunos secretos descubiertos en la práctica de la profesión que habían elegido

y les presente a los famosos protagonistas de la asignatura, los moldes. Dado que es el primer contacto que los alumnos tienen con la moldería durante la cursada de la carrera, les pedí que se presentaran y me indicaran si poseían conocimientos previos de la asignatura. De esta forma tuve una idea del nivel del curso para comenzar desde cero, pero teniendo presente a aquellos que ya disponían de cierta información, diagramando la clase de forma tal que no se aburrieran.

Actualmente me encuentro realizando el curso de formación docente y estoy cursando la asignatura Introducción a la Didáctica, lo cual, me permite analizar intuitivamente el acercamiento acercarme con el estudiante, estableciendo un primer contacto chequeando cuales eran sus conocimientos previos y sus intereses para organizarme en pos de la motivación; desafío importante, en lo que respecta a una asignatura como moldería, donde los estudiantes que cursan diseño están ansiosos por crear y esta asignatura tiene una estructura más técnica que creativa.

Para aquellos que lean este artículo y vengan de otros campos, quisiera contarles brevemente, que la moldería es el estudio de los moldes base a partir de los cuales se desprenden, a través de transformaciones, la mayoría de las prendas. Los hay para telas que no se estiran, llamadas tejido plano o para aquellas que si se estiran, llamadas tejido de punto. Existen varios sistemas, pero todos ellos son muy similares. Como en un proceso de aprendizaje uno va de lo más sencillo a lo más complejo, comenzamos con las faldas y a través de transformaciones obtenemos infinidad de variantes de falda. El cuatrimestre se desarrollo sin mayores problemas. Y llegamos a mi segundo cuatrimestre como docente de la misma asignatura. Esta posibilidad me permitió realizar algunos cambios en la clase, basados claro en la experiencia, articulando la planificación, los tiempos, mejorando el vocabulario para lograr una mayor comprensión por parte de los estudiantes, realizando entregas parciales, evaluando el aprendizaje en etapas y solicitando el corte y armado de una falda, asegurando la integración de lo aprendido a mitad del cuatrimestre.

Para el estudiante se abre un nuevo mundo técnico en donde debe tomar algunos conocimientos generales y orientarlos hacia lo específico. Yo concibo la moldería como una asignatura en donde debe aprenderse a pensar, es una cuestión de lógica, donde ellos presentan sus diseños y juntos los decodificarlos para deducir la moldería.

A pesar de mi planificación enriquecida en este segundo cuatrimestre, mi cursada en Introducción a la didáctica me influenció y despertó nuevos intereses a la hora de enseñar y de obtener resultados. Decidí, dedicar una clase a cortar cada falda aprendida alejando dudas y buscando que puedan aplicarse todos los sentidos en el proceso de aprendizaje. Pienso que uno siempre debe llevar un niño adentro y trato de no olvidar el rol del estudiante a la hora de ejercer el rol de docente. Tengo un interés especial en el tema del juego y a veces trato de aplicarlo a las clases. Cada asignatura de la carrera es una pieza de rompecabezas que debemos unir a otra, mi tarea como docente es acompañar al estudiante en ese proceso. Mi objetivo al enseñar esta asignatura es darles a los estudiantes las herramientas básicas para el armado de cualquier prenda, comentando las diferencias entre la alta costura y la producción en serie.

Cada uno de nosotros se encuentra atravesado por el presente