

tación (en las asignaturas Didáctica y Estrategias), puedo decir que de a poco estoy incorporando algunos aprendizajes e implementando algunos cambios, justamente a raíz de los primeros.

En primer lugar empiezo a entender un poco más la relación entre enseñanza y aprendizaje, que no es una relación causa/efecto, y claramente no depende eminentemente del docente, sino que hay una gran tarea por parte del estudiante para que ese aprendizaje se concrete. Es un trabajo compartido y esto es lo que me tranquiliza y no me hace sentir solo.

Por otro lado, conocer las teorías del aprendizaje conductista y constructivista, así como también las peculiaridades de los distintos modelos de docente, me han servido para reconocermé en sus características (más de unos que de otros) y empezar a cambiar ciertas cosas más que no me satisfacían, e intentar incorporar las que me parecen mejores, para tener más apertura frente a mi cátedra. Son pequeños pasos que comienzo a dar; no son cambios radicales, pero me abren un poco más el panorama. También tomo muy en serio las opiniones de los alumnos, al fin y al cabo los principales actores de esta película titulada aprendizaje. Para ello, además de estar siempre abierto a escuchar sus impresiones, les solicito llenar un formulario de balance de cursada, consultándolos sobre las debilidades y fortalezas de la asignatura que dicto: los contenidos presentados, los recursos aplicados, las actividades propuestas, etc., formulario que me permite seguir reflexionando sobre lo que puede resultar mejor para cumplir el objetivo perseguido.

¿Acaso ser docentes nos coloca en un lugar de sabelotodos? Claro que no. Posiblemente para algunos alumnos sí, pero entiendo que, como educadores, siempre podemos (debemos) seguir aprendiendo, ya sea acerca de la/s disciplina/s que dictamos, pero principalmente sobre la forma en la que lo hacemos. Instruirse con cuestiones nuevas ligadas a lo didáctico, a lo estratégico o a lo tecnológico, es y será siempre bienvenido en el ámbito educativo, por una más y mejor calidad en la enseñanza. Aprender más nunca resulta demasiado.

Ser docente es una gestión que debe cumplirse con responsabilidad, y ser profesionales en nuestra disciplina no nos hace docentes de la misma. Sepámoslo: no es lo mismo saber una disciplina que enseñarla. Para hacerlo debemos aprender a enseñar, para luego enseñar a aprender, aunque suene a trabalenguas...

### Bibliografía

- Camilloni, A. (1995): *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Chile: Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación *Didáctica de Nivel Superior Universitaria*.
- Fenstermacher, G; Soltis, J. (1998) *Enfoques de la Enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Fenstermacher, Gary (1989) *Tres aspectos de la filosofía de la investigación sobre la enseñanza en Wittrock, M. En La investigación en la enseñanza I*. Madrid, Barcelona: Paidós, M.E.C.

## Campamento de diseño

Ezequiel Hodari

Hacer germinar un poroto o pintar la mitad de una hoja para luego doblarla y ver el resultado al abrirla. Era algo que excedía los límites de la escuela. Crecía la curiosidad, se iniciaba una exploración.

Recuerdo esto como puntapiés iniciales de ideas, de aprender a "ver" y "saber" cosas. Que nuestros alumnos experimenten eso hoy es el desafío.

Veo al aula/taller como un espacio de formación y crecimiento pero a partir del interés por experimentar investigando. Percibir informándose. Para los que buscan y crean buscando.

Es un campamento. Un lugar donde uno puede pensar solo o con otros. Intercambiar pistas. Planear un camino y dibujar el mapa. Conseguir madera para un fuego (ese fuego).

Reunir los alimentos y cocinarlos. Distribuir tareas y establecer tiempos.

Un grupo que se nutre del aporte de cada integrante. Un sistema creativo. Que prueba, que se deja guiar y a veces toma un camino alternativo para reencontrarse sonriente con el resto.

En diseño gráfico, investigar es ver. Ver informándonos, ver decidiendo. Vislumbrando nuevas especies (formas), cruzando arroyos escondidos, sumando experiencias. Sumando visiones que son sensación y concepto. Que construyen signos, palabras, mensajes, signos, palabras, mensajes...

En el aula crecen nuestros futuros comunicadores. Sus realidades e irrealidades. Crecen sus ideas animando una selva frondosa de inquietudes, sensaciones.

Compartir la realidad de la comunicación fuera del aula, fuera de la esfera de la Universidad, resulta indispensable. Dejar que un estudiante se sienta sólo un estudiante que prepara trabajos prácticos automáticamente, parece un despropósito. Él ya esta comunicando a su manera y debe sentir que al realizar sus proyectos académicos, lo sigue haciendo. Que es más real de lo que él piensa esa comunicación.

Es un joven explorador de paisajes variados. Un alumno de algo que está en todos lados, que es información y relaciones perceptuales. Comunicación que lo rodea.

Nutrirse más allá del aula. Una actitud exploradora que es clave a la hora de crear.

Es ese campamento un taller de diseño, un estudio de trabajo, el aula. Un clima que identifica el nivel de la experiencia de enseñar y aprender. Valorizando el rol de la relación maestro-alumno. Que sea de intercambio de experiencias y debate. Para crear mensajes entendibles (legibles y no legibles).

Aprender a saber que es tendencia, estilo o contenido. La diferencia entre decorar y diseñar. Entre inventar e imaginar. El aula es el lugar para ordenar y desordenar las visiones.

Y como vimos, esa aula está dentro del mundo del explorador. Un mundo vasto y paradójico. En él se vierten grandes cantidades de información. Una cantidad que a veces parece inmanejable.

No será necesario detener el crecimiento de los datos

de las cosas o destruir tecnología para desacelerar a este monstruo. Se mueve muy rápido pero avasalla con cantidad, no con calidad. Es inmenso pero no es ágil. Contemplarlo me hace pensar en que el verdadero peligro es que desaliente la curiosidad. Nuestros exploradores son curiosos pero ante tanta información... pueden dejar de serlo. El despliegue tecnológico es tal que se convierte en otra manera de recibir conocimiento sin incorporarlo: porque hay mucho, porque se accede fácilmente, porque está ahí.

La idea del aula/campamento no 'está ahí'. Al aula de diseño el estudiante va... llega. Es el encuentro con el trabajo de uno mismo. Que tiene mucho que ver con toda esa información. Que es la observación de este monstruo súper informado que habla y aprende de todo. Es una idea dinámica detrás de la cual corren muchos que nacieron después de la aparición de la computadora personal. Corren chocándose, orientándose y desorientándose.

En el aula nuestros exploradores pueden despejar la maleza de toda esa información y enfocar en las ideas, en las visiones. Tomando decisiones y descartándolas. Observando al monstruo pasar lentamente. Corriéndose a un costado para poder comunicar que pasa, quien pasa y como pasa. Entonces estudiantes de diseño pueden aprender de esa sobreinformación y controlarla, manejarla, creando cualquier mensaje que se quiera. Observar y comunicar, una y otra vez.

Hoy vemos mucho tiempo dedicado a entender el Como antes que el Que en el aprendizaje de diseño. Horas de computadora para realizar segundos de observación. Debería ser al revés. No hay tope para lo que podemos ver/crear, no hay límite para imaginar y acumular experiencias para resolver problemas.

Explorador, conquistador de la idea y de su traducción. Diseñador, estudiante. Todo puede mezclarse y mezclarse, con tiempo. Experimentando. Hasta que empieza a oler mejor, a disfrutarse de su punto justo, que como no existe, está constantemente evolucionando y es disfrutable y odiable infinitamente.

Nuestra percepción y la de todos va cambiando y pidiendo nuevos mensajes, motivaciones.

El estudiante expresa recurrentemente que no sabe nada. Sabe lo que observa y si observa más sabe más y así crece. ¿En tres años, en cuatro? ¿Mal, regular, muy bien, excelente?

Debe crecer su curiosidad. En el aula tiene que encontrar material para seguir quemando el fuego de esa curiosidad que luego se convertirá en mensajes. Devorarlo todo dentro y fuera del campamento. Calificar por el nivel de curiosidad de cada alumno.

La Universidad debe abonar el terreno con recursos para ayudar a pensar. No convertirse en un lugar donde el alumno va a tragar información que devuelve en forma de exámenes. Un lugar para incorporar conocimientos que servirán para conocerse a uno mismo más allá de la carrera que se haya elegido.

Enseñar diseño en el aula/taller es estar preparado para entender y comunicar y transmitir a partir de la idea de la exploración.

## El proceso de construcción de la documentación académica Un espacio de integración

Vanesa Muriel Hojenberg

"... Por aquel entonces los servicios de vías públicas de la ciudad de París emprendieron la tarea de readoquinar la Rue de Douai. Aquellos trabajos interesaron a Degas. Un día, al volver de almorzar, entró en su estudio orgullosamente, con un pedazo de granito bajo el brazo. Nos lo mostró: el barreno había determinado una curva que él no se cansaba de palpar, de admirar, de elevar ante la luz para seguir admirándola. "¡Qué línea –decía- bella como un hombro! Haré de ella un acantilado visto desde alta mar... Un cabo, y conozco el nombre que los marinos le han dado, es el cabo del Hombro Bello..."<sup>1</sup>

Del mismo modo que el arte, la enseñanza, entendida como un proceso de construcción intencional y continua, es una actividad que fluye e involucra dinámicas fallibles de ser traducidas ó sintetizadas en los conceptos que subyacen a las acciones de dar y recoger, proponer y transformar, accionar y evaluar, resolver y reflexionar, para luego volver dar y recoger, una vez más... Al involucrarnos en el proceso de construcción de la Documentación Académica, entendiéndola como parte indisoluble de la actividad pedagógica, abordamos una especie de rompecabezas, constituido por piezas diversas; piezas susceptibles de ser interpretadas y reinterpretadas; algo así como un adoquinado flexible al cual, cada transeúnte identifica y recoge, observa y modifica ejerciendo un efecto transformador luego del cual vuelve a depositar la pieza recreada con el fin de recuperarla, tal vez, en una instancia futura...

En el abordaje de este texto, nos detenemos a revisar, entonces, de qué modo se articulan e interactúan el devenir de la práctica docente y la construcción de la propuesta curricular; muchas veces interpretada, erróneamente, como un compendio inerte destinado a reflejar aspectos formales ó técnicos. Al recuperar esta construcción se la debe comprender como un desarrollo orgánico y especular emergido de y en un determinado universo social y cultural: "El currículum –como la educación, la escuela y cualquier otro objeto sociales susceptible de muchas lecturas, interpretaciones y definiciones"<sup>2</sup> Esas lecturas e interpretaciones tienen tiempo y lugar en tres instancias definidas por Philip Jackson como momentos preactivos, relacionados con el planteo previo a la interactividad áulica; activos ó interactivos, refiriéndose a aquellos que se desarrollan durante la clase y pos-activos, aquellos que se desarrollan con posterioridad a la interactividad áulica. Estas tres etapas, que frecuentemente concebimos encadenadas a partir de un obligado orden de sucesión lineal, pueden convivir, como observaremos, de modo superpuesto: las propuestas se planifican con antelación a la clase pero, su ejecución, evaluación y reevaluación es permanente, detonándose, de este modo modificaciones y reestructuraciones que constituyen reelaboraciones y