

que promueve la construcción cooperativa, tal como lo plantea Edith Litwin en *Las configuraciones didácticas*: “La enseñanza para la reflexión y el desarrollo del pensamiento crítico es la que crea en los contextos de práctica las condiciones para este tipo de pensamiento... la enseñanza es un proceso de construcción cooperativa y, por lo tanto, los alcances del pensamiento reflexivo y crítico se generan en el salón de clase con los sujetos implicados” (p.86).

En este punto quisiera volver ahora sobre el planteo inicial en cuanto a que el video no brinda por sí sólo la posibilidad de adquirir los nuevos conocimientos en toda su dimensión. Me refería a que el uso del mismo no aprovecha en su totalidad la posibilidad de apelar a la diversidad de inteligencias, de deseos, de facilidades de comprensión y de puertas de acceso que nos proponen los estudiantes.

En el desarrollo de esta propuesta he tenido en cuenta el material sobre cognitivismo de Rebeca Anijovich que se refiere a las propuestas sobre las inteligencias múltiples de H. Gardner, y también al libro *Aprendices y Maestros* de Juan Ignacio Pozo Muncio que aborda el mismo tema en su “V mandamiento” relacionado con la diversificación de tareas y escenarios de aprendizaje para un mismo contenido. En este sentido una cantidad de actividades que se incluyen en esta propuesta apuntan a adquirir un mismo contenido por distintas vías.

Por último, otro elemento que tuve en cuenta a la hora de desarrollar esta propuesta es posibilitar la resignificación los conocimientos adquiridos. Muchas de las actividades previstas intentan brindarles a los estudiantes la oportunidad de un aprendizaje significativo. Me refiero al hecho de que el estudiante pueda transferir los aprendizajes desde las experiencias obtenidas a través de esta propuesta a nuevas prácticas en escenarios diferentes. También intentan darle la posibilidad de que relacionen los conocimientos previos con los nuevos. Estos conceptos se vinculan, de alguna manera, con el “usar bien las mentes” que plantea Edith Litwin en la página 82 del texto citado más arriba: “el pensamiento de nivel superior o de alto nivel que requiere que los estudiantes manipulen información e ideas de manera que transformen los significados y sus implicaciones. Manipular ideas a través de estos procesos permite resolver problemas y descubrir nuevos significados”. También Anijovich hace el mismo planteo en su material sobre cognitivismo cuando dice: “un aprendizaje es significativo para un sujeto determinado cuando éste logra una comprensión profunda, esto es, cuando puede relacionar lo que aprende con otros aprendizajes ya logrados y apropiarse del conocimiento.”

A modo de cierre

Durante el desarrollo de esta propuesta presté especial atención a los siguientes textos que fueron propuestos desde la cátedra *Configuraciones Didácticas* de Edith Litwin, a los extractos del material de Rebeca Anijovich sobre diseño de la enseñanza y sobre cognitivismo y al texto *Aprendices y Maestros* de Juan Ignacio Pozo Muncio. También fueron muy enriquecedoras para mí, las lecturas de *La investigación de la enseñanza* de Fens-termacher, *Del proyecto educativo a la programación*

del aula de Antúnez, del Carmen, Imbernón, Parcerisa y Zabala y *La formación de profesionales reflexivos* de Donald Schön, como así también la selección de textos de Joseph Novak y Philip Jackson. Pero, fundamentalmente recurrí una y otra vez a las nuevas herramientas y a los distintos momentos y espacios de aprendizaje que me proporcionaron la profesora y los compañeros y que me permitieron materializar las lecturas de estos autores en una nueva práctica docente.

Yo soy mi primer aviso

Gabriel Viglino

Sentado delante de la computadora con la página del *Illustrator* en blanco, el creativo, el diseñador o el artista se dice en silencio: ¿cómo arranco con este aviso?

Ante semejante pregunta, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo ofrece muchas respuestas. Por ejemplo, en la materia Planificación de Campañas I los alumnos aprenden a utilizar algunas herramientas del marketing que ayudan muchísimo a resolver esta problemática.

El análisis y comprensión del concepto *brief* como ayuda durante y fundamentalmente en el inicio del proceso creador, o tal vez el conocimiento sistemático y metódico de las famosas “pes” del marketing, son dos de las herramientas que se utilizan para llegar bien adentro del producto o servicio, para descubrir su verdad y poder así comunicarla desde un punto de vista estético y artístico.

Para despejar la nube que se cierne sobre la mente vacía, también se pueden aplicar algunas técnicas creativas, manejo de recursos en el nuevo *clip art* de la modernidad que es la web o hacer un *brain storming* con los amigos. Hasta se puede hacer un cuadrante sobre la hoja (atención con esta parte), en el margen inferior derecho poner el logo, arriba a la izquierda una frase corta y *cool* que no entienda nadie, en el centro con mucho blanco alrededor una foto bien chiquitita gentilmente sustraída de internet y debajo a la izquierda una ilustración en baja que cedió el cliente.

Pero encerrado muy adentro del “ser creador de avisos publicitarios” debe surgir la inquietud: ¿cuál es mi fuerte? y allí radica la clave. Qué pasa si “yo” soy un gran ilustrador 3D, por qué insistir en escribir titulares y *copys*. Y si “yo” soy una fiera tirando ideas, una detrás de la otra para acciones promocionales, para POP, para gráfica vehicular, qué sentido tiene diseñar un logo institucional.

Tal vez el primer análisis FODA que habría que hacer es sobre uno mismo, descubrir cuáles son mis fortalezas y debilidades, dónde están las oportunidades para insertarme en el mercado laboral y cuáles serán las amenazas que deberé afrontar durante el largo camino del comunicador en la sociedad.

Y si ya reconozco qué hago bien y conozco hasta los huesos al producto, “yo” estoy en condiciones de hacer mi primer aviso. Ante todo debería encarar la creación de una buena marca que me representara, luego hacer el diseño con un slogan que dijera lo mejor de mí. No

debo olvidarme de registrar en “nic” www.yo.com.ar y colgar el dominio en internet. Ahora estoy preparado para hacer mi primera acción de comunicación y salir al mercado a decir quién soy.

Muchas veces la vida laboral nos va a poner frente a la hoja en blanco y aunque el joven asistente de marketing nos ofrezca el mejor de los brief o la agencia de medios nos brinde los soportes más innovadores para viabilizar el mensaje, siempre vamos a recurrir a nuestra lámpara interior que se enciende cada vez que comienza una nueva campaña.

Para profesores creativos

Patricia Marta Zablosky

Considero que el profesor que desea imprimirle a sus prácticas docentes rasgos creativos, puede llevarlo a cabo mediante la implementación de una nueva estrategia de enseñanza-aprendizaje que se denomina: aprendizaje basado en problemas (ABP).

Esta nueva estrategia puede también ejecutarse teniendo presente una planificación integral que interrelacione los objetivos, los contenidos, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y las estrategias de evaluación. Es decir, esta estrategia puede encuadrarse, en las estrategias de evaluación centradas en la simulación.

Esta estrategia de enseñanza –aprendizaje ha comenzado a prevalecer en las instituciones de educación superior, como en la cátedra de Derecho y Familia que se dicta en la Facultad de Abogacía en la Universidad de Buenos Aires. A los alumnos, se les expone un problema real, que se les puede presentar en el desempeño de su profesión, por ejemplo: un divorcio contencioso, con hijos.

Debe considerarse, el ABP, como una estrategia didáctica que puede implementarse dentro de un plan de estudio de una carrera profesional. Su inclusión permitiría formar profesionales en complejas habilidades cognitivas como la reflexión y el pensamiento crítico, pericia para aplicar los conocimientos teóricos a problemas prácticos de su campo disciplinar, competencias prácticas para la resolución de conflictos, responsabilidad profesional y ciudadana; capacidad de continuo aprendizaje. Dichas capacidades se hallan unidas a condiciones que actualmente son consideradas significativas: confianza en sí mismo, creatividad, facilidad en la relación con los demás, capacidad de comunicación e iniciativa personal.

El aprendizaje basado en problemas tiene sus fundamentos:

- En la problematización.
- Permitir a los estudiantes reunidos en pequeños grupos de discusión desarrollar los conocimientos y habilidades que requerirá su futuro desempeño profesional.
- Docentes que intervienen como tutores.

En esta estrategia didáctica los problemas son el disparador del aprendizaje, son iniciales, resultan alentadores y proporcionan a los estudiantes información que les permite identificar sus necesidades de aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Problemas propone como objetivos que se deben alcanzar con su implementación durante el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos:

- Adquirir una amplia estructura de conocimientos integrados
- Otorgar significación a los contenidos
- Resolver situaciones problemáticas
- Promover en los alumnos la responsabilidad de su propio aprendizaje
- Desarrollar habilidades para la evaluación crítica
- Desarrollar habilidades para las relaciones interpersonales
- Estimular el desarrollo del sentido de colaboración como miembro de un equipo para alcanzar una meta común.

Teniendo en cuenta los fundamentos y los objetivos que sostienen esta estrategia didáctica, refiero los pasos necesarios para el aprendizaje basado en problemas.

Los grupos trabajan con la facilitación de un docente-tutor que los guía e incentiva. El docente-tutor plantea la situación problemática y se llevan a cabo los pasos que se deben seguir en la consideración del problema.

Los estudiantes realizan en el primer encuentro:

- Definición del problema: que refiere a determinar qué saben y que no de la situación que se les presenta. Implica que reconozcan sus necesidades en relación a los aprendizajes que se requieren e identifiquen las piezas claves de la información que se necesita.
- Realización de un plan de trabajo: que tendrá en cuenta los siguientes ítems: mencionar una lista de los problemas, enunciar los temas a investigar y quienes serán los responsables de cada uno de ellos. Elaboración de las primeras hipótesis sobre lo que es lo que esta sucediendo y cómo puede relacionarse la información.
- Búsqueda de información de forma independiente: identificar información relevante y fuentes de información científicamente reconocidas.

En el segundo encuentro los alumnos:

- Realizan la reformulación del problema y de la hipótesis inicial: teniendo en cuenta la nueva información obtenida y nuevo resumen de la situación.

En el encuentro final los alumnos y el docente-tutor:

- Evaluación: del proceso en su integridad.

Desde mi perspectiva, considero que el profesor que decide implementar la estrategia didáctica mencionada para evaluar, también ha tomado una decisión importante que implica modificar su estrategia de evaluación, como enuncia la Profesora Camillioni “evaluar consiste en principio en emitir juicios de valor acerca de algo, objetos, conductas, planes. Estos juicios tienen una finalidad: la evaluación no tiene un fin sí misma”.

Es decir, que se evalúa para revertir los puntos débiles que presentan los alumnos en sus aprendizajes y avalar el apto desempeño de los graduados en los diferentes ámbitos profesionales.

A modo de reflexión, a los profesores creativos, formadores de futuros profesionales, les cabe por delante desafíos importantes: como centrar la enseñanza en los