

depositado nelas, a fim de usá-los como ferramenta de apoio, não igualando sua importância e profundidade com as correções presenciales. Boa parte das ferramentas eletrônicas podem fazer que uma boa aula se transforme em excelente desde que prime o conteúdo, sua organização e a capacidade de transmitir-lo, não descansando sobre a forma de mostrar/dizer /ensinar pelo contrário se valer destas ferramentas para melhorar a organização e exposição do objeto de estudo.

Palavras chave: educação – tecnologias – comunicação – ferramentas – apoio – transmissão.

(*) **Guillermo Desimone.** Diseñador Gráfico (UBA). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación. Productor de medios digitales y escritos. Obtuvo diversos premios internacionales.

Adrián Glassel. Diseñador Industrial (UBA, 1998). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Actualmente desarrolla su actividad como profesional independiente brindando asesoría sobre diseño de productos y comunicación de servicios.

La implementación del método de casos para las asignaturas teóricas de la enseñanza en diseño

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Pablo Fichera (*)

Resumen: Se propone la implementación de una estrategia de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de insertar a los alumnos dentro de los denominados “métodos de enseñanza activos o participativos” para ser usados en asignaturas teóricas ubicadas dentro del tipo de negocios, diferenciadas de las asignaturas prácticas que constituyen el núcleo central de la carrera. Se plantea aquí la aplicación del Método de Casos en forma sistematizada y estructurada, de manera tal de generar un cuerpo integrado de casos que sirva para homogeneizar el dictado de las asignaturas dentro de las carreras de diseño.

Palabras claves: educación – método – enseñanza – aprendizaje – diseño - técnica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 30]

La casuística sirve como instrumento para la preparación o para el ejercicio de la profesión correspondiente. Es preciso aprender en casos “típicos” como también en casos “especiales” (...) con la esperanza de iniciar una doble transferencia: el paso de los contenidos preparatorios generales a una situación problemática del campo profesional futuro, seleccionada a modo de ejemplo, y el paso de esta competencia transferencial ejercitada en el “caso concreto” a otras situaciones problemáticas del futuro.

Terhart

Introducción

En este trabajo propondré la implementación de una estrategia de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de insertar a los alumnos dentro de los denominados “métodos de enseñanza activos o participativos” para ser usado en asignaturas teóricas ubicadas dentro del tipo de negocios, diferenciadas de las asignaturas prácticas que constituyen el núcleo central de la carrera, dentro de las carreras seleccionadas para el I Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño: Diseño de Modas, Diseño Gráfico, Industrial, de Interiores y Diseño Audiovisual.

Para lograr esta tarea desarrollaré el Método de Casos en una serie de *papers* que involucrarán diversas temáticas acerca de la forma a aplicarse dentro de la en-

señanza en diseño. Dichos *papers* se complementarán entre sí para mostrar:

- Ventajas y desventajas del método, posibilidades y limitaciones.
- Principales usos pedagógicos del sistema.
- Implementación para las asignaturas teóricas para la enseñanza en diseño.
- Guía para el trabajo de los profesores: preparación previa del trabajo áulico, el desarrollo del trabajo en grupo, la exposición y discusión dentro del aula y la evaluación posterior.
- Guía para los alumnos puedan aprovechar este método y adaptarse a sus requisitos y poder solucionar los casos y aprovechar los beneficios del método.
- Armar una base de casos de estudio que puedan ser utilizados en las diversas asignaturas.

Creo que la aplicación sistemática de esta estrategia puede ser una herramienta muy importante para mejorar la aplicación de los conceptos teóricos visto en cada asignatura y además ayudar en la motivación de los alumnos que no hacen de estas materias el centro de su carrera.

Se planteará aquí la aplicación del Método de Casos en forma sistematizada y estructurada de manera tal de generar un cuerpo integrado de casos que sirva para homogeneizar el dictado de las asignaturas dentro de las carreras de diseño.

Asignaturas donde centraremos la aplicación de la metodología del caso

Principalmente vamos a establecer la aplicación del método de casos para las asignaturas denominadas teóricas y dentro de ellas, nos centraremos en las denominadas del sector negocios, administración y marketing, que por otro lado se encuentran dentro de mi especialidad profesional y docente.

Este es el recorte que hice de las asignaturas para poder desarrollar la estrategia de casos dirigida hacia ellas, buscando su aplicación en el curriculum de las diferentes asignaturas.

Es de destacarse que en estos *papers* seguiremos la idea de implementar que cada asignatura que curse el estudiante debe generar una producción representativa de los resultados alcanzados. Es así que las asignaturas que vayan incorporado los casos como metodología también concluirán en la realización de una producción final por parte de los alumnos que será susceptible de ser mostrada e incluso poder concursar dentro de un programa organizado por la casa de estudios.

Ante todo debemos aclarar que estas asignaturas teóricas del área negocios no tienen un carácter central o troncal cuando se encuentran insertas dentro de las diferentes carreras pertenecientes a la enseñanza en diseño.

Sin ser las troncales, estas asignaturas brindan bases y herramientas que permitirán el desarrollo exitoso de los profesionales en el mercado laboral, tanto sea que los mismos decidan realizar un trabajo en forma independiente o dentro de una empresa o consultora, aportándoles conocimientos y capacidades que luego podrán usar para el desarrollo de su especialidad en el mercado.

Se sabe que numerosos profesores de distintas asignaturas, dentro de las seleccionadas más arriba, aplican parcialmente diversas estrategias de “métodos de enseñanza activa” en forma irregular, dependiendo del criterio individual y la formación de cada uno de ellos pero no se aplica en forma estructurada.

Aplicaciones y ventajas del uso del método de casos

Todo conocimiento, toda tecnología tiene su fundamento teórico que hace que sean confiables los razonamientos y análisis que se desprendan de ella pero junto con la teoría el conocimiento o ciencia también posee un componente práctico que hace factible su aplicación. De esta manera puede superar el ser un simple enunciado, es decir de evitar que quede en potencia.

En el proceso de enseñanza de ese conocimiento que se transmite en las diversas asignaturas dentro de una institución educativa, se deben brindar todos los fundamentos teóricos de la materia pero también debemos acercar el componente práctico de esa especialidad, brindando un acercamiento a la aplicación práctica de los conocimientos, a lo que va a ser su realidad profesional en el futuro.

Dentro de este objetivo existen diversas estrategias que colaboran para lograr el aprendizaje por parte de los alumnos de la aplicación práctica de la especialidad dictada. Tomando el análisis de Vulovic, existen 6 técnicas posibles que analizaremos brevemente para ver

cual es su mejor aplicación en relación con 7 factores que sirven para desarrollar el aprendizaje de los alumnos para la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos previamente.

Las seis técnicas identificadas son:

- a. Las Prácticas profesionales: consisten en observar situaciones realizadas por profesionales de la materia para ver como se resuelven los problemas reales en situaciones cotidianas.
- b. Desempeño de roles o *role playing*: Consiste en dramatizaciones donde los alumnos representan diversos roles dentro de una dinámica armada por el profesor participando en forma activa.
- c. Resolución de casos: Se presentan situaciones conflictivas redactadas en forma de historias o relatos detallados derivadas de la realidad profesional para su resolución en forma grupal.
- d. Simulaciones decisorias: Son juegos que imitan a la realidad competitiva donde diferentes grupos toman decisiones que afectan al conjunto o mercado y de esa manera se puede aprender de las decisiones tomadas.
- e. Técnica del “incidente”.
- f. Proyectos grupales: Trabajos en equipos para el desarrollo de algún proyecto que se plantea.

El método de casos está considerado dentro de las técnicas de “aprendizaje activo” en oposición de los métodos tradicionales de enseñanza (como la clase Magistral, por ejemplo) caracterizados por la transmisión de conocimientos de una sola vía desde el profesor hacia el alumno.

A través del estudio y aplicación del método de casos se genera una estrategia de enseñanza y aprendizaje que busca propiciar la participación activa de alumnos individualmente, los alumnos entre si y los profesores en la búsqueda de la solución a la problemática planteada, estimulando el análisis y la reflexión sobre una situación concreta.

¿Qué es un caso?

“El caso es una herramienta o un instrumento para la enseñanza de un tema. La forma que adopta es una narración, esto es, un relato en el que se cuenta una historia, se describe como aconteció un suceso”. (Litwin, Edith. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Cap. 5: El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas.)

Los casos vienen presentados como una historia o situación relatada por aquel que construye el mismo. El caso contiene, dependiendo del tipo de caso del que estemos hablando, una descripción de una situación problemática con una reducida cantidad de información o en el caso de aquellos mas elaborados contienen una cantidad abundante de información que no siempre es consistente, relevante, clara o suficiente.

Estos casos surgen a partir de situaciones reales, que parten de una situación realmente acontecida que ha sido relevada por parte del algún redactor de casos entrevistándose con los diferentes protagonistas y escuchando diferentes voces, o situaciones ficticias, creadas por un docente con fines didácticos para cumplir el objetivo docente perseguido debiendo incorporar

los argumentos y detalles que acerquen veracidad al caso y eviten las respuestas previsible o ya definidas por parte de los alumnos.

Los casos suelen contener la visión de algún personaje, es decir se cuenta la información a partir de la visión de un personaje, que podría ser el dueño, emprendedor o gerente de la empresa.

“Los buenos casos encierran dilemas, situaciones problemáticas de difícil o compleja resolución.

No se trata solamente de elegir una estrategia para resolverlos sino de la elección de una estrategia que dé sentido a un interrogante genuino permitiendo abordar los temas en su complejidad. Se trata de incorporar en la vida del aula una pequeña parcela de la realidad”. (Litwin, Edith. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Cap. 5: El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas.)

Otro punto importante que caracteriza a los casos, sobre todo en aquellos de mayor complejidad y desarrollo, es la no existencia de una solución única, descubriéndose que existe la factibilidad y viabilidad de una variedad de soluciones posibles que podrían ajustarse a las necesidades del caso.

Así como hay varias posibilidades de solución también es importante destacar que hay soluciones o estrategias que no son adecuadas para resolver el caso, caminos que no van a resolver adecuadamente por lo que deben ser descartados y corregir al alumno que propone el mismo mostrando por qué no funcionarían. “En resumen, la técnica de casos permite estimular en los cursantes la habilidad para hallar significados y relaciones, la capacidad para procesar información en forma racional y objetiva, para procesar información en forma racional y objetiva, para desarrollar y emitir juicios, para informar a otros su posición, así como la capacidad para adoptar decisiones en condiciones de incertidumbre. Todo ello resulta posible a través de un procedimiento democrático, participativo, dinámico y flexible de análisis sistemático de situaciones que se presentan en la realidad” (Tesoro, José Luis)

Referencias bibliográficas

- Tesoro, José Luis; “Pautas para la utilización y elaboración de casos de estudio para actividades de formación en gerencia pública”, RIGEP, Caracas, 1992.

- Litwin, Edith; “El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Cap 5: El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas”, Paidós, Buenos Aires, 2008, pp. 89-116.

- Vulovic, Pedro; Vulovic, Elsa Placida; “Casos en la técnica de instrucción”, Revista IDEA, Buenos Aires, Mayo 1983, pp. 56-62.

- Terhart, “Formas de saber pedagógico y acción educativa o: ¿qué es lo que forma en la formación del profesorado”, Revista de Educación N° 284. Extraído de: Pietrantuono, Salem y Giani, Teoría de la Administración - Manual de Casos, Temas, Buenos Aires, 2004.

Abstract: The author proposes the implementation of an education and learning strategy with the aim of inserting the students within the denominated active learning methods to be used in theoretical subjects related with businesses, differentiated from the practical subjects that constitute the core of the career. The systematic and structured Cases Method application is considered in order to generate a body integrated of cases that serves to homogenize the dictation of the subjects within the design careers.

Key words: education - method - teaching - learning - design - technical.

Resumo: Propõe-se a implementação de uma estratégia de ensino-aprendizagem com o objetivo de integrar os alunos dentro da chamada “métodos de ensino ativos ou participativos” para ser utilizado em disciplinas teóricas localizado dentro do tipo de negócio, tão distintas dos assuntos práticos que constituem o núcleo central da carreira. Propõe-se aqui a aplicação do Método de Casos em forma sistemática e estruturada de maneira tal de gerar um corpo integrado de casos que serve para homogeneizar o ditado das matérias dentro das carreiras de design.

Palavras chave: educação – método – ensino – aprendizagem – design - técnica.

(*) **Pablo Fichera.** Licenciado en Administración de Empresas (UCA). Postgrado en Docencia Universitaria (UBA). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Negocios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Búsqueda de la armonía: palabra e imagen

Enrique Gastélum Tapia (*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Resumen: En la materia Guión Audiovisual I, uno de los contenidos esenciales es la búsqueda del equilibrio entre la palabra y la imagen. Un ejemplo: en un largometraje se busca que la palabra no reitere lo que estamos viendo en la imagen, a menos que forme parte de una decisión estética del director en la búsqueda de un determinado horizonte narrativo. Palabra e imagen deben complementarse en un matrimonio indisoluble que origine poesía y que genere emoción estética en el espectador.