

La asistencia a los cursos en Palermo Digital

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Miguel Angeleri (*)

Resumen: El paper enumera los cursos gratuitos abiertos a todos los estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación que se brindan en el proyecto pedagógico “Palermo Digital”, su funcionamiento y los vaivenes que registra la asistencia de alumnos a los mismos: muchas inscripciones al comenzar los talleres y una merma paulatina en el presentismo a medida que los días avanzan. El autor analiza las posibles causas para que esto suceda y enumera algunas como: falta de motivación, contenidos básicos que el estudiante ya puede conocer o necesidad de cumplir con entregas de otras materias curriculares de sus respectivas carreras. La conclusión final vincula el concepto de “pensamiento pobre”.

Palabras claves: taller - Palermo digital - presentismo - motivación - contenido - conocimiento - frágil - pensamiento – pobre.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 201]

Texto de presentación del ciclo 02 de Capacitación Digital de la Universidad de Palermo extraído de un volante de la facultad: “El Programa de Capacitación Digital es el conjunto de todos los talleres de computación que dicta la Facultad de Diseño y Comunicación dirigidos a sus estudiantes regulares exclusivamente. A lo largo del año se dictarán cuatro ciclos de talleres. Dos por cuatrimestre...Para ingresar a las clases es necesario presentarle al profesor la credencial de alumno.”

Palermo Digital es un proyecto pedagógico que tiene como objetivo formar a los alumnos de distintas carreras en el uso de programas sin los cuales en muchas de las materias que se dictan en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo no podrían cursarse, salvo que el docente a cargo ocupara horas cátedra de su materia enseñando dicho *software*. La captación de la atención del alumnado se realiza mediante afiches en las entradas de las sedes, de las facultades, en el sitio web de la Universidad de Palermo, en el periódico de la misma universidad o por las aulas de manera oral.

Se promocionan sus amplios horarios, su carácter gratuito para el alumnado y cuerpo docente de la Institución. Se puede también ver con anticipación los contenidos en el mini-sitio de Palermo Digital. Se puede ver también la estructuración en módulos de la cursada (son tres módulos de dos clases cada uno, una vez a la semana, durante tres semanas y una clase extra para la realización, por parte de los estudiantes, de una práctica final donde podrán chequear lo aprendido en el curso). Todos los inicios de cursada se observa en los registros, el cupo lleno y con listas de espera en muchas de las opciones que brindan los cursos.

El primer día de clase, las aulas tienen una gran cantidad de alumnos, quienes tienen que compartir la PC para poder realizar los ejercicios propuestos por el docente.

El segundo día de clase, la concurrencia se reduce a la mitad.

El tercer día, vuelve a mermar la concurrencia a dicho espacio áulico por parte del estudiante, quedando aproximadamente un cuarto de la inscripción inicial. Ese número se mantiene estable con ausencias intermi-

tentes hasta finalizar el ciclo.

Una observación, también interesante, es que una porción importante de los alumnos que realizaron la cursada completa no se presentan a revalidarla mediante el ejercicio final de la misma. Dicho final es el que les proporcionará un certificado que los acredita en la UP, como conodores del funcionamiento del *soft* aprendido.

Tenemos entonces varios intereses que confluyen en estos talleres: primero el de la Facultad, de brindar un servicio gratuito a su alumnado para contribuir con su formación general y particular; el de los docentes de las carreras que pueden descomprimir sus horas cátedra, al no ocuparse de que los alumnos comprendan el *software* específico de la misma; el de los alumnos que buscan conocer más de las herramientas de edición digital que la actualidad les brinda para sus respectivas carreras.

Partiendo de una buena inscripción y llegando pocos estudiantes al finalizar la cursada, la pregunta podría ser qué pasa en el medio de esa cursada.

Hay también varios factores que influyen en ese proceso; por un lado la expectativa de los alumnos en cuanto a los contenidos y su posterior aplicación. La posible decepción de los mismos en cuanto vienen con un conocimiento previo y los cursos les parecen muy básicos. En cuanto al entorno en el que se desarrollan los mismos, podríamos decir que al ser de carácter extracurricular, o sea cursarse de manera paralela a varias carreras sin incidir en el programa de ninguna, de manera directa, los alumnos priorizan, por ejemplo, sus parciales, sus entregas o sus finales a la concurrencia de los talleres. Motivo suficiente para justificar su ausencia por lo anteriormente dicho.

A favor de esto es que al no haber un condicionante en cuanto a una nota posible que trajera aparejada la posibilidad de desaprobado y tener que volver a cursar la materia, la relación alumno – docente se produce de manera más distendida que en el contexto de las carreras de la Facultad.

Las herramientas digitales que componen los cursos de Formación Digital de la Universidad de Palermo son va-

rias y están enfocadas al diseño digital en general: en diseño gráfico o ilustración digital, Adobe Illustrator; en el retoque fotográfico con Adobe Photoshop; en el diseño editorial, Adobe InDesign; en el diseño de packaging o en diseño industrial, Rhinos; también programas para el diseño de imagen y sonido; diseño textil; diseño web. Palermo Digital o los ciclos de capacitación gratuitos de la Universidad de Palermo, están armados sobre la base de la práctica constante de los recursos que brindan los programas que ahí se enseñan. Dicha práctica se va desarrollando de menor a mayor: de lo más simple a lo más complejo.

El alumno va descubriendo las herramientas necesarias para utilizar dicho *software* y la resolución de prácticos acordes a esas herramientas.

Se pretende que los alumnos vayan buscando el conocimiento por medio del uso de las distintas funciones que le brindan el *software* elegido y la reflexión sobre las aplicaciones posibles en distintos casos y que en un futuro le servirán para su desarrollo profesional. Esto es lo que llamamos “la práctica profesional”.

“...el arte profesional se entiende en términos de reflexión en la acción y desempeña un papel central en la descripción de la competencia profesional.”

Schon D. “En la formación de Profesionales Reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones.”

El alumno experimenta en estas clases y por sus propios medios los problemas que surgen a partir de querer llevar a cabo un diseño por el realizado por medio del *software* aprendido, y vienen los planteos de las posibles soluciones y así desarrolla el aprendizaje.

Interactúa con el entorno áulico, comprendido por sus compañeros de curso aunque, no de carrera, por la variada existencia de carreras que confluyen, y el docente que lo va guiando y probando en su desarrollo.

“El trabajo *practicum* se realiza por medio de algún tipo de combinación del aprender haciendo de los alumnos, de sus interacciones con los tutores y los otros compañeros y de un proceso más difuso de <aprendizaje experiencial>.”

Schon D. “En la formación de Profesionales Reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones.”

Los diferentes cursos están armados con esta estructura. A modo de “aula taller”, estos se organizan de manera que haya un proyecto factible de realización y que pueden ser desarrollados de manera individual o colectiva. Por un tema de horarios, o cronograma ajustado, los trabajos desarrollados no se prestan a revisiones colectivas por parte de los alumnos, pero son vistos por el docente que los pauta y corrige.

“Quizás aprendamos a reflexionar en la acción aprendiendo primero a reconocer y aplicar las reglas, hechos y operaciones estándar: luego a razonar sobre los casos problemáticos a partir de las reglas generales propias de la profesión y sólo después llegamos a desarrollar y comprobar nuevas formas de conocimiento y acción allí donde fracasan las categorías y formas familiares de pensar.”

Schon D. “En la formación de Profesionales Reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones.”

Si volvemos a los alumnos que concurren a las clases y que completan la totalidad de los módulos, podemos decir que el porcentaje de participación en la misma es poco a pesar del interés demostrado al no faltar a clase alguna en el curso. La misma se limita en muchos casos a preguntas en cuanto al funcionamiento de alguna herramienta en especial. En el caso que el docente dé un práctico para desarrollar: si es para hacerlo dentro del horario de clase, la mayoría lo completa, pero si es de una clase a la otra, son pocos los estudiantes que lo traen realizado.

Desde este otro punto de vista (del alumno) se tiene como consigna aprender o tratar de conocer lo mejor posible los elementos que componen el *software* que está aprendiendo.

Si hablamos de aquellos alumnos que completaron el curso y que concurren a rendir el práctico final del mismo, podemos decir que un alto porcentaje lo resuelve y lo hace de manera satisfactoria.

Quedaría para más adelante y a modo de test por parte de la Universidad, probar qué cantidad experimentan o no el llamado “Conocimiento Frágil”, que tiene como componentes los distintos tipos de conocimientos enunciados por Perkins en “Las campanas de alarma”, como: el conocimiento olvidado; que habla de la volatilidad del mismo en las mentes de los alumnos; el conocimiento inerte; donde se hace hincapié en el poco uso que hacen de éste los alumnos; el conocimiento ingenuo; donde los alumnos, para resolver cuestiones de la enseñanza, recurren a teorías ingenuas y estereotipadas. Por último, podemos nombrar el Conocimiento ritual; los alumnos lo utilizan para el cumplimiento de sus tareas escolares solamente.

Entonces se podrá, en esos futuros tests, constatar si los estudiantes y docentes pudieron completar la tríada de la Didáctica.

“Los alumnos aprenden más a fondo cuando organizan los hechos, los relacionan con el conocimiento anterior, utilizan asociaciones visuales, se examinan a sí mismos y elaboran y extrapolan lo que están leyendo o escuchando.” Perkins, David “Las campanas de alarma”

Los docentes que los imparten o comparten los talleres con los alumnos, son profesionales de diferentes áreas del diseño que vienen con la práctica y el manejo del *software* desde su carrera misma o desde el aprendizaje realizado en su paso por diferentes lugares de trabajo; a los que hacen referencia a la hora de dar ejemplos concretos a los alumnos. Por ende están formados en la presentación de un problema y la búsqueda de la posible o factible solución y/o el planteo de diferentes y posibles caminos de resolución a los distintos tipos de variables reales que existan en un trabajo. Camino que vincula al alumnado con prácticas reales y sus respuestas concretas en base a su experiencia en el campo laboral ajeno a la Universidad.

“...Los estudios se organizan de un modo típico alrededor de proyectos factibles de diseño, entendidos de manera individual o colectiva, más o menos ajustados a proyectos extraídos de la propia práctica. Los estudios han desarrollado sus propios rituales, tales como demostraciones magistrales, revisiones del diseño, exposiciones y concursos, todo ello relacionado con un

proceso básico de aprender haciendo.”

“...Resulta un ejemplo vivo y a la vez tradicional de un *prácticum* reflexivo.” Schon D. “En la formación de Profesionales Reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones.”

La deserción de los alumnos o su errática asistencia a los mismos o su posible falta de compromiso con estos talleres; quizás nos enfrente a otro tipo de situación que tenga más que ver con que los estudiantes van buscando lo que les interesa o lo que necesitan en el momento que lo requieren de manera más intuitiva sobre lo que precisan y no como una apuesta a su propio futuro en cuanto ese saber les podría ayudar.

Y la manera de incentivar la concurrencia hacia los mismos sea la de otorgarles un valor agregado tanto para cada carrera en particular como para la materia donde lo van a poner en práctica o en definitiva van a hacer uso del mismo.

Volvemos a nombrar a las ruidosas campanas de alarma, sin querer o necesariamente, pues intuimos que del Conocimiento Frágil, se desprende el llamado Pensamiento Pobre.

Si los estudiantes no quieren o parecen no querer usar lo que aprenden, se podría decir que no se cumple una meta de la educación: el uso activo del conocimiento, si uno no está acostumbrado o al menos no tiene el ejercicio necesario para hacerlo, duele o agobia demasiado en un presente donde lo prioritario es la comodidad o la inmediatez de soluciones, sin una digestión de los hechos. Donde el llamado siglo de la capacitación no es más que el encontrar respuestas a todo pero sin pensarlo antes. El no pensar o hacerlo lo menos posible, en estos tiempos en los que “el futuro llegó hace rato” es bueno y nos relaja, es lo opuesto a pensar creativamente, al hervor mental, al confrontar ideas, a no entender, a disentir.

Referencias bibliográficas

- Perkins, David (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa.

- Schön, D (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós

Abstract: The paper focuses on the free courses offered to all the students of the Faculty of Design and Communication that belong to the pedagogical project “Digital Palermo”. The article describes courses operation and the swings in student attendance: many inscriptions at the beginning of the workshops and a gradual decreasing of attendance as the semester advance. The author suggest some possible causes for this phenomenon like a lack of motivation, basic contents that the student can already know or the need to fulfill deliveries of other curricular subjects of its respective careers. The final conclusion ties the concept of “poor thought”.

Key words: Factory - digital Palermo - attendance - motivation - content - knowledge - fragile - thought - poor.

Resumo: O documento lista os cursos gratuitos abertos a todos os estudantes da Faculdade de Design e Comunicação que se brindam no projeto pedagógico “Palermo Digital”, suas operações e os altos e baixos que registra a assistência de alunos aos mesmos: muitas inscrições ao começar os workshops e um declínio gradual na assistência à medida que nos dias avançam. O autor analisa as possíveis causas para que isto suceda e enumera algumas como: falta de motivação, conteúdos básicos que o estudante já pode conhecer ou necessidade de cumprir com entregas de outras matérias curriculares de suas respectivas carreiras. A conclusão final vincula o conceito de “pensamento pobre”.

Palavras chave: workshop- Palermo digital - assistência - motivação - conteúdo - conhecimento - frágil - pensamento - pobre.

(*) **Miguel Angeleri.** Diseñador Gráfico (UBA). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El espacio áulico: una mirada desde la complejidad

Beatriz Robles (*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Resumen: Se manifiesta sobre los desafíos que tienen los docentes en la práctica cotidiana de poder indagar acerca del papel de lo grupal en el acto pedagógico. Y de qué manera se puede resolver desde una situación de enseñanza-aprendizaje, las distintas variantes que se presentan en cada uno de los grupos con los que se desenvuelven. Además destaca que los materiales didácticos y las herramientas tecnológicas no garantizan por sí solas la construcción del conocimiento. Ya que para lograrlo es preciso proporcionar un entorno que facilite la interacción social, la correcta utilización de los medios y la experimentación. Por último se habla de la experiencia de un trabajo grupal participativo, con los alumnos, los que debían “construir” un guión sonoro.

Palabras claves: educación – espacio – aula – docente – alumno – enseñanza – aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 203]