

Abstract: This paper deals with the relationship between information technology and practices in teaching at the college level. A brief description of the most important issues, such as the abundance of information, the speed of communication, social networks and their impact on university life is made. After this the impact on each of the actors involved is considered. About teachers, diverse and opposing positions of admiration or resistance are considered. Students however, are regular users, native in this era.

We propose some thoughts and possible actions that allow for the service of the teaching strategy these new technologies.

Keywords: information and communication technologies - teaching strategy - digital support - multimedia.

Resumo: Este artigo trata sobre a relação entre tecnologia da

informação e práticas no ensino em nível superior.

Uma breve descrição das questões mais importantes, como a abundância de informações, a velocidade de comunicação, as redes sociais e seu impacto na vida universitária. Depois de considerar o impacto em cada um dos atores envolvidos. Para os professores, são posições diferentes e opostas de admiração ou de resistência. Os alunos no entanto, são usuários regulares, nativo nesta época.

Propõem-se algumas reflexões e possíveis ações que permitam o serviço da estratégia de ensino estas novas tecnologias.

Palavras chave: estratégia de ensino - suporte digital - multimedia - teorias da informação e comunicação.

(*) **Julián Montero:** Lic. en Comercialización (UADE).

La tecnología en la enseñanza de indumentaria a través de la resolución de casos y problemas.

Mariana Ruth Pampillón (*)

Fecha de recepción: agosto 2013

Fecha de aceptación: octubre 2013

Versión final: diciembre 2013

Resumen: La tarea docente a nivel universitario tiene dentro de sus objetivos la formación de profesionales que desarrollaran los conocimientos adquiridos dentro del campo laboral para el cual se están preparando. La importancia de acercarlos a este ámbito por medio de la enseñanza a través de casos y a su vez vinculándolos con la utilización de herramientas tecnológicas, puede ser una experiencia enriquecedora para los alumnos nativos digitales.

Palabras clave: estudio de casos - nativos digitales - webquest - recurso pedagógico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 168]

Enseñar en el área de indumentaria, es un proceso pedagógico en el cuál el ámbito universitario debe tener una conexión con el ámbito laboral, mediante la recreación de situaciones semejantes.

En la industria de la indumentaria se generan muchos contratiempos de diferente índole y la resolución debe ser de forma inmediata, ya que detrás de la materialización de una colección, hay una cadena de involucrados en todo el proceso de fabricación y distribución hasta quien utilizará la prenda, donde el tiempo perdido es equivalente a dinero perdido, factor determinante a la hora de evaluar el éxito o no de un proyecto.

Que el estudiante, nativo digital, conozca la existencia de estos contratiempos surgidos en la industria de la indumentaria es un plus que le permitirá desenvolverse de forma profesional en el ámbito.

Concientizar a los estudiantes de indumentaria sobre la realidad que se vive durante el proceso de fabricación les ayudará a visualizar la amplitud de los conocimientos que están adquiriendo y cómo serán aplicados durante su desarrollo profesional.

Enseñar a través de casos y problemas es una metodología muy utilizada, pero para implementar este tipo de metodología hoy en día se debe tener en cuenta la

siguiente realidad ineludible a los docentes de éste y todos los tiempos, la diferencia generacional. Ésta no es sólo una apreciación de nuestros padres y abuelos cuando comentan: “estos chicos de ahora, con esos aparatos -refiriéndose a celulares, mp3, 4, Iphone, Ipod, notebook, netbook, Smartphone, versiones varias de videogames y demás artilugios tecnológicos-, la existencia de las diferentes generaciones es una realidad y su relación con las diferentes tecnologías, está netamente asociada con la época en la cual desarrollaron su proceso educativo, tal es así que actualmente se están encontrando algunos indicadores que comienzan a develar nuevos paradigmas, de esta forma se reemplazan algunos conceptos utilizados en la era industrial, por los utilizados en la era tecnológica; a continuación se ejemplificaran algunos conceptos de la comparación de ambas eras:

- Las relaciones de competencia pasan a ser relaciones de cooperación.
- La iniciativa ocupa el lugar de la subordinación.
- La toma de decisiones autocráticas, pasa a ser una toma de decisiones compartida.

Algunos de los paradigmas mencionados anteriormente, como parte de la era tecnológica, corresponden a al-

guna de las características de los estudiantes.

Teniendo en cuenta que la revolución informacional desarrollada en las tres últimas décadas del siglo XX y que comenzó a expandirse, notablemente, a mediados de la década del 1990; década a la cual pertenecen los alumnos que llamaremos nativos digitales, ya que tienen la tecnología asimilada desde su nacimiento.

Sin ir más lejos esta nueva generación de estudiantes, en gran porcentaje, uno de sus pasatiempos es el juego en red, los mismos, más allá de toda crítica recibida brindan distintas habilidades, entre ellas:

- Respuestas rápidas.
- Pensamiento estratégico.
- Tratamiento de variables en forma simultánea.
- Procesos de investigación para la obtención de resultados exitosos.

Estas interesantes habilidades con las que cuentan resultan ser un beneficio a la hora de aprender a través de la metodología de resolución de casos y problemas. Utilizar en esta metodología consignas donde el proceso se comparte con sus compañeros de estudio mediante discusiones sobre cómo resolver los problemas, habilita una parte importante en la personalidad del alumno que es la del consenso, diálogo y posterior toma de decisión conjunta; lo cual no se logra trabajando individualmente como generalmente se estila a nivel universitario.

Esto debería llevar a un espacio de reflexión y pensar la siguiente pregunta: ¿Cómo enseñar a los estudiantes para aprender en un contexto similar al laboral para que sea un proceso significativo y a la vez utilicen las tecnologías web con las que nacieron y manejan de forma sistemática y casi podríamos decir automáticamente?

Una posible respuesta a la pregunta formulada son: las *webquest*.

Las *webquest* se perfilan como el elemento ideal para aplicar en el proceso de enseñanza a través de casos y problemas, ya que es una herramienta didáctica, donde se guía al estudiante a realizar una investigación, con recursos procedentes principalmente de Internet, promoviendo superioridad en las habilidades del conocimiento, el trabajo de cooperación y la autonomía de los alumnos, incluyendo una auténtica evaluación. Se presentan como una estrategia de aprendizaje mediante descubrimientos, guiados por el docente, utilizando los recursos de Internet. Se le presenta al estudiante un problema acompañado de recursos, los cuales le brindan un marco donde desplazarse, evitando que naveguen sin rumbo en la red.

Las *webquest* también sirven para desarrollar la habilidad en el manejo de la información y el desarrollo de las competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Utilizar como complemento las *webquest*, resulta ideal para el docente a la hora de implementar en sus clases la metodología de la enseñanza a través de problemas ya que cabe destacar que las *webquest* generan un espacio digital o multimedia apropiado para la aplicación de este método de enseñanza, que a su vez brinda la posibilidad de acercarse a los alumnos nativos digitales. Enseñar a través de casos y problemas permite potenciar el trabajo de comprensión y se ubican en oposición a la repetición memorística y del intento de que el estu-

dante encuentre la solución correcta al problema planteado, es decir un único camino que debe ser hallado.

En el método de enseñanza a través de casos y problemas se pretende que el estudiante interroge el problema, lo analice en detalle y que busque información dentro y fuera del enunciado presentado en el mismo.

El aprendizaje a través de resolución de problemas hace al estudiante participar activamente en su proceso de aprendizaje y lo involucra en la experiencia.

Las mediaciones diseñadas para la construcción del conocimiento del alumno, provocan una verdadera interacción generadora de procesos no lineales, capacitando al alumno a construir nuevos esquemas y reestructurar los construidos mediante narraciones digitales. En la interacción entre la situación presentada y la situación educativa mediada por la tecnología, se puede decir que el alumno participa activamente mediante sus producciones.

Si la resolución se hace a través de tecnologías, tal como menciona Carina Lion:

Se reconoce la necesidad de tender puentes entre tecnologías, vida académica y práctica profesional. Hablamos de puentes en el sentido de articulaciones intra e intercampos disciplinares con rutas que intercomunican ida y vuelta permitiendo inter cruzamientos potentes entre los contenidos académicos y los de la vida cotidiana. (Sic. Carina Lion, 2009).

La metodología de aprendizaje a través de la resolución de casos y problemas, diferente a la tradicional, ofrece un espacio motivador para el estudiante, ya que no requiere de la memorización mecánica de material para el estudio; pero deben aplicar sus conocimientos previos para resolver el problema y utilizar sus aptitudes de investigación sobre el material de estudio, de forma tal que ellos están guiados hacia la resolución.

Trazar el puente que articule el aprendizaje dentro de un contexto académico con el contexto laboral, tal vez sea la utilización de la enseñanza a través de casos y problemas, a su vez que se aplique la tecnología de la *webquest* para la aplicación del método mencionado, sea una buena opción a la hora de enseñar a esta nueva generación de nativos digitales.

Aplicar una *webquest* como tecnología educativa es una forma de trasladar el entorno web al ambiente académico, evitando caer en las típicas resoluciones de los estudiantes tales como realizar un trabajo de investigación donde finalmente como resultado se obtiene un copiado y pegado de material hallado en la web; la *webquest* permite al estudiante pensar, reflexionar, debatir y llegar a la conclusión del caso o problema planteado en la consigna sin recurrir a lo resuelto por otras personas. En el uso de las *webquest* el estudiante maneja la información para resolver el problema en lugar de buscarla sólo para completar el espacio correspondiente a la respuesta correcta. La motivación que se logra en los alumnos a partir del planteo de un problema es diferente a la clásica clase donde el docente expone y los alumnos reciben o absorben el conocimiento, la inquietud por resolver un problema, donde se deben evaluar diferentes posibilidades, permiten que el estudiante despliegue la

creatividad, característica fundamental de las carreras relacionadas al área de indumentaria. Esta metodología también permite la interacción con sus pares, compañeros o futuros colegas, donde se exponen las características personales de las cuales se derivan los roles que adoptan cada uno de ellos en la resolución del caso.

Conclusión

La utilización del método de enseñanza a través de la resolución de casos y problemas, ¿podrá considerarse el puente adecuado a la hora de conectar el contexto académico con un posible escenario laboral?

La experiencia del aprendizaje a través de casos y problemas, ¿será realmente una buena estrategia de enseñanza para los nativos digitales, ya que utiliza las herramientas tecnológicas, de las cuales son nativos?

Por otro lado, ¿se logrará acortar la distancia generacional, utilizando las *webquest* como complemento para la enseñanza a través de casos y problemas?

Enseñar a través de casos y problemas, ¿sentará bases en los estudiantes para aplicar los criterios adquiridos, en el resto de las asignaturas?

Y finalmente, esta metodología, ¿podrá ser puesta en práctica por el estudiante durante su carrera laboral?

Intentar responder a estas preguntas resulta un ejercicio importante para ayudar en el proceso de reflexión de la tarea educativa.

Referencias bibliográficas:

- Becerra, M. (2003). *Sociedad de la Información. Proyecto, convergencia y divergencia*, Edición 2003, Bogotá, Editorial Norma.
- Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0 (2012), "*WebQuest*", Wikipedia, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Webquest>.
- Apel, J. (2009), *Enseñar con casos y problemas: Posibilidades y dificultades de la innovación*, Novedades Educativas, 52-55, N° 219.
- Folegatto, I. y Tambornino, R. (s. f.). *Las TIC y los nuevos paradigmas para la educación*, TICEC'05.

Lion, C. (2003-2009). *Prácticas educativas con tecnologías en educación superior: Interrogantes y perspectivas*, disponible en: <http://asesoriapedagogica.ffyb.uba.ar/?q=pr-cticas-educativas-con-tecnolog-en-educaci-n-superior-interrogantes-y-perspectivas>.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Int. a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: The task of teaching at the university level has among its objectives the training of professionals to develop the knowledge gained in the field of work for which they are preparing. The importance of closer to this area by teaching through case and in turn linking with the use of technological tools can be an enriching experience for digital native students.

Keywords: case study - digital natives - webquest - educative resource.

Resumo: A ideia que este ensaio desenvolve está baseada na experiência pessoal de quem escreve, como assistente acadêmico dentro do área audiovisual das tutorias da Faculdade de Design e Comunicação. O enfoque está posto na observação do papel que se desempenha desde a docência, na instância de guiar a determinado grupo de alunos nos processos criativos de seus trabalhos finais correspondentes a diversas matérias. Deste modo abre-se a mirada para a necessidade de analisar as metodologias e ferramentas de aprendizagem dentro da preparação da cada trabalho prático final, para as matérias das carreiras: Design de Imagem e Som; Cinema e TV e Direção Teatral.

Palavras chave: estudo de casos - nativos digitais - webquest - recurso educativo.

(*) **Mariana Ruth Pampillón:** Técnica Superior en Producción de Indumentaria (Escuela Normal N° 6 Vicente López y Planes).

Tutorías: O el desafío de guiar un proceso de creación en un tiempo limitado.

Natalia Pezzi (*)

Fecha de recepción: agosto 2013
Fecha de aceptación: octubre 2013
Versión final: diciembre 2013

Resumen: La idea que este ensayo desarrolla está basada en la experiencia personal de quien escribe, como asistente académico dentro del área audiovisual de las tutorías de la Facultad de Diseño y Comunicación. El enfoque está puesto en la observación del rol que se desempeña desde la docencia, en la instancia de guiar a determinado grupo de alumnos en los procesos creativos de sus trabajos finales correspondientes a diversas asignaturas. De este modo se abre la mirada hacia la necesidad de analizar las metodologías y herramientas de aprendizaje dentro de la preparación de cada trabajo práctico final, para las asignaturas de las carreras: Diseño de Imagen y Sonido; Cine y TV y Dirección Teatral.

Palabras clave: audiovisual - tutorías - proceso creativo - metodología - dinámica de grupo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 170]