

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]

En esta búsqueda, puede ser oportuno el hecho de vincular esta experiencia pedagógica específica, con las teorías de Piaget, quien justamente trabaja el aprendizaje a partir del juego, entendiendo que la metodología lúdica arma estructuras de pensamiento y consecuentemente subyace el concepto de inteligencia como la capacidad de poder incorporar las acciones en las estructuras. Por lo tanto el juego, como maniobra de aprendizaje puede ser oportuno para disparar consignas y conceptos que luego sirvan como disparadores creativos y cognitivos. Asimismo es menester tener en cuenta los aportes teóricos de Vigotsky para analizar la importancia del aspecto social, en el desarrollo de éste proceso pedagógico de preparación de trabajos prácticos finales, hasta llegar a entender la experiencia de la evaluación y calificación de los parámetros y resultados creativos en los productos obtenidos en esta dinámica de tiempo limitado.

Desafío guiar un proceso de creación en un tiempo limitado: Al momento de asumir la responsabilidad como docente, desde la práctica se pone de manifiesto el procedimiento del proceso creativo de exámenes finales en la modalidad del área de Tutorías de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Esta primera experiencia como docente en esta facultad permite re-significar determinadas vivencias aprehendidas como estudiante universitario dentro de la carrera Licenciatura en Dirección Teatral. Ya que por ejemplo es posible comparar al sistema de construcción de una obra teatral -su proceso creativo- con el procedimiento de preparar un trabajo práctico final para las carreras del área audiovisual. En ambos casos se establece en un período de tiempo determinado, la construcción de pautas que establezcan determinados caminos que conduzcan hacia un producto artístico como resultado.

Así es como desde la docencia surge la necesidad de asumir un lugar para intervenir en la problemática cotidiana del aula, que a su vez; está compuesta por determinadas características que intervienen y condicionan a la modalidad de Tutorías.

Es necesario detenerse a observar las características propias que presenta Tutorías para comprender en mayor profundidad las necesidades específicas que posee esta modalidad.

Tutorías: Un aula atípica

Pueden describirse las características específicas con las que se puede considerar a la modalidad de Tutorías como un aula - taller, diferente, por contar con un lapso de tiempo acotado y estar combinada en su diversidad disciplinar en una particular multisectorial, realmente atípica.

Sobre todo, al observar el particular sistema que posee Tutorías, que en esta facultad tiene la modalidad de establecer en solo 6 clases, exclusivamente el abordaje del trabajo práctico final de estudiantes de diferentes carreras.

Ante esta particular clase multisectorial el lugar del docente como sujeto de discurso didáctico debe asumir en su dinámica general el rol de acompañar el proceso de creación de todos los trabajos prácticos finales, en igual tiempo y forma; de alumnos de diversas carreras, que están a su vez dentro de un mismo grupo. Por ejemplo,

en la primera clase se optó instintivamente por plantear mediante el juego, que cada alumno presente las inquietudes e ideas que tenga sobre el trabajo práctico final que va a realizar, pero en lugar de exponer el propio T.P.F, presente el proyecto final del compañero. Una suerte de juego de inversión de roles. Jugar a ser el compañero, para que al mismo tiempo cada individuo pueda ver su proceso creativo desde afuera. Desde la intuición sin forma afloran de ese tipo de propuestas que toman los elementos que afloran de la naturaleza de la formación lúdico-artística, la estructura cognitiva del docente es capaz de de ayudar a asimilar el aprendizaje significativo (Parcerisa Aran, 2000). Ahora bien, ante la diversidad de disciplinas, que confluyen en el mismo espacio de Tutorías, hay que tener en cuenta una didáctica específica para acompañar el proceso de creación individual de cada estudiante. Desde este punto de vista, el docente debe “repartirse” en diversos tipos de contenidos, de diferentes asignaturas. Aquí aparece un desafío y algunas dificultades.

Aquí es imprescindible adoptar la estrategia de fomentar que los pares dentro de la dinámica grupal, puedan enriquecer sus procesos de aprendizaje mutuamente, desde el trabajo de guía de los docentes se tienen en cuenta los aportes teóricos de Vigotsky para analizar la importancia del aspecto social, en el desarrollo de éste proceso pedagógico de preparación de trabajos prácticos finales. Al mismo tiempo, otro hallazgo interesante en esta experiencia particular y participativa como asistente académico en Tutorías consiste en que; desde el contrato docente - ayudante de cátedra, se avale la posibilidad de que exista para los alumnos una polifonía en el momento de las devoluciones.

Esta diversidad de voces significa que cada docente pueda ir opinando y corrigiendo oportunamente durante el todo proceso de creación de los trabajos finales. Aun pudiendo no coincidir ambos docentes entre sí, frente a algunas correcciones, es puede ser útil observar cómo enriquece el hecho de ampliar el espectro de posibilidades creativas al alumno, y complementar en la diversidad de los criterios estéticos, la fundamentación en el diálogo artístico. Este fenómeno permite que los estudiantes comprendan que en el abordaje de los trabajos de creación no existe una única verdad como respuesta. Sino que las múltiples respuestas que coexisten, a su vez aportan a la mejoría de los resultados artísticos. Así es como se tornan asimilables los procedimientos de la creación, tanto desde la experiencia como en el aprendizaje de la dirección teatral, como en el procedimiento pedagógico de acompañar y seguir el desarrollo creativo de los trabajos audiovisuales de los estudiantes. Al momento de asumir un rol pedagógico y estar en situación de par aventajado es casi imposible es dejar de pensar en términos de juego, asumir el compromiso proponer reglas lúdicas para que los estudiantes aprehendan los procedimientos de la creación.

Conclusiones

En esta experiencia inicial como docente en la Facultad se re-significan las vivencias aprehendidas como estudiante universitario dentro de la carrera Licenciatura en Dirección Teatral. Esto se pone de manifiesto al momen-

to de asumir la responsabilidad desde la práctica como docente, en donde aparece en primer lugar, la necesidad de afrontar un lugar para intervenir en la problemática cotidiana del aula, que a su vez; está compuesta por determinadas características que intervienen y condicionan a la modalidad de Tutorías.

Ya se han descrito las características específicas con las que se puede considerar a la modalidad de las Tutorías como un aula - taller, diferente, por contar con un tiempo acotado y estar combinada en su diversidad disciplinar en una particular multisectorial, realmente atípica. En donde es imprescindible adoptar la estrategia de fomentar que los pares dentro de la dinámica grupal, puedan enriquecer sus procesos de aprendizaje mutuamente, desde el trabajo de guía de los docentes.

Al mismo tiempo es importante el aporte en esta experiencia particular de estar como asistente académico en Tutorías, donde en el contrato docente - ayudante de cátedra, se pudo avalar la posibilidad de que exista para los alumnos una polifonía en el momento de las devoluciones. Esto significó que aun pudiendo no coincidir ambos docentes entre sí, frente a algunas correcciones, se tornó una labor justificada y positiva por el hecho de ampliar el espectro de posibilidades creativas al alumno, entendiendo al arte en la diversidad de los criterios estéticos y en la importancia del diálogo artístico.

En cuanto a la experiencia de la evaluación, en la mesa de examen: es importante destacar que es difícil establecer los parámetros para evaluar un resultado artístico, sin embargo, lo que puede resultar realmente útil es la evaluación del proceso creativo en sí mismo, por encima del resultado, ya que el producto final está condicionado por el tiempo acotado para su desarrollo.

En esta instancia de evaluación final propiamente dicha, corresponden los aportes de la concepción constructivista que está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Godman (1989) y Smith (1983) la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la per-

sonalidad: Es primordial destacar entonces el desempeño del alumno, al momento de evaluar no un resultado artístico, sino la complejidad de comprometerse con un proceso creativo, que fue promovido por sus propias inquietudes de aprendizaje.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: The idea that this essay develops is based on personal experience of the writer, as an academic assistant in the area of audiovisual tutorial Faculty of Design and Communication. The focus is on the observation of the role he has been active in teaching, in the instance of guiding certain group of students in the creative processes of their final papers for various subjects. This will open the eyes to the need to analyze the methodologies and learning tools in the preparation of each end practical work, for the subjects of the races: Image and Sound Design, Film and TV and theater direction.

Keywords: Audiovisual - creative process - methodology - group dynamics.

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 Desing e Comunicação. O enfoque está posto na observação do papel que se desempenha desde a docencia, na instância de guiar a determinado grupo de aluno 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: Desing de Imagem e Som; Cinema e TV e Direção Teatral.

Palavras chave: Audiovisual - process criativo - metodologia - tutorias - dinâmica de grupo.

(*) **Natalia Pezzi:** Licenciada en Dirección Teatral.

El peligro de ver.

Priscila Iara Pfennig (*)

Fecha de recepción: agosto 2013

Fecha de aceptación: octubre 2013

Versión final: diciembre 2013

Resumen: Nos encontramos en un momento de transición, donde nada parece estar definido. Algunos ven las viejas metodologías de enseñanza como único recurso de aprendizaje satisfactorio, mientras que otros dejan de lado todo lo referido a "lo viejo" e incorporan exclusivamente lo nuevo, lo ultimo, lo más moderno. Intentará este ensayo de argumentar la importancia de generar un equilibrio entre las viejas, las nuevas y las prácticas que vengan a futuro. Demostrando así, que si bien la incorporación de las nuevas tecnologías y los recursos audiovisuales parecen ser medios factibles para el proceso de aprendizaje, también representan un gran peligro de manipulación si no se lo conoce lo suficiente.

Palabras clave: medio audiovisual - pensamiento crítico - manipulación - tecnologías de la información y la comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 172]