

Gary Fenstermacher, R. (1998). *Enfoques de la Enseñanza*. Amorrortu Editores.

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

Abstract: The group learning is much more efficient than individually. It takes place in a social environment where people interact and learn from each other. The operating group investigated by Pichon Rivière, use this method to get to learning by praxis.

Keywords: construction of knowledge - operative group - social psychology - learning - contemporary culture - praxis.

Resumo: A aprendizagem em grupos é bem mais eficiente que o individual. Desenvolve-se num âmbito social onde as pessoas se interrelacionam e aprendem uns de outros. Os grupos operativos pesquisados por Pichón Rivière utiliza este método para chegar à aprendizagem através da praxis.

Palavras chave: construção do conhecimento - grupo operativo - psicologia social - aprendizagem - prática - cultura contemporânea.

(*) **María Ana Sanchez:** Licenciada en diseño Gráfico (Universidad de Palermo)

Proceso ¿versus? Instantaneidad.

Fecha de recepción: agosto 2013

Fecha de aceptación: octubre 2013

Versión final: diciembre 2013

Paula Sasso (*)

Resumen: Este proyecto aborda la dificultad que en forma recurrente se observa en un gran porcentaje de los alumnos universitarios de segundo año, de la carrera de diseño gráfico de la UP, al momento de seguir procesos específicos de diseño. Para intentar detectar el origen de esta problemática, se la contextualiza dentro del ámbito estudiantil y se analiza la influencia que las tecnologías probablemente ejercen sobre la misma, planteando finalmente, posibles estrategias de enseñanza que puedan ayudar a revertir la situación

Palabras clave: Proceso - conocimiento - tecnología - herramienta - inmediatez - instantaneidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 189]

“Si los estudiantes no aprenden a pensar con los conocimientos que están almacenando, dará lo mismo que no los tengan” (Lauren Resnick)

Introducción

Disfrazada ante una aparente falta de atención, se percibe cada vez más notoria la dificultad en la mayoría de los alumnos de segundo año de la carrera de diseño gráfico de la UP, al momento de tener que realizar procesos de diseño.

Se entiende por procesos al desarrollo de etapas de investigación encadenadas entre sí, cuyo análisis conlleva a un trabajo iterativo. Las diferentes etapas que componen este proceso son programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos, y tienen como fin producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

La dificultad planteada generalmente se pone de manifiesto en las prácticas del aula taller y afectando en apariencia el aprendizaje, y por consiguiente la correcta aplicación de los teóricos conocimientos adquiridos para la resolución de los problemas técnicos que cada materia plantea.

Para intentar analizar esta problemática es necesario entender al diseño como el proceso imprescindible e inevitable que permite alcanzar un resultado pertinen-

te, y no como al resultado en sí mismo. Este proceso se desarrolla en un medio impregnado por factores culturales y sociales, que han alcanzado un grado de relación intrínseca con la vida cotidiana.

Dentro de estos factores, y relacionados a la problemática planteada, se creería que el más importante es la tecnología y la simpleza que su instrumentación implica, que promueve la inmediatez, el vértigo visual y las soluciones rápidas sostenidas por un bajo esfuerzo intelectual.

Esta inmediatez y las soluciones rápidas, se contraponen al método de proceso de diseño que conlleva mayor dedicación y cantidad de saberes específicos. Cabe mencionar que la relación de los jóvenes con el instrumental y su instrumentación genera diversos hábitos.

La aparente insuficiencia en el desarrollo de procesos y búsqueda de diversas soluciones percibida en algunos alumnos, tiende a situar a los mismos en un lugar pasivo y automatizado, donde el problema principal no pareciera ser la incorporación de los conocimientos y saberes, sino la correcta aplicación de los mismos para lograr los resultados pertinentes.

En algunos casos esta insuficiencia puede tener que ver con factores particulares de cada alumno, como ser problemas personales, falta de interés en la materia, etc.

Pero cuando se aprecia que la problemática tiende a ex-

tenderse a la mayoría de los alumnos, se hace necesario buscar las causas ya no en factores particulares, sino en factores generales que puedan estar afectando de igual manera a esta mayoría.

Dentro de estos factores, que hacen al ámbito educacional, se sitúan la disciplina o carrera, los conocimientos y saberes de la misma, el docente, el alumno y los factores culturales y herramientas.

La disciplina

Si bien ya definimos al diseño como el proceso y no como al resultado en sí mismo, es importante mencionar que en general los estudiantes mencionados en este estudio no suelen tener una concepción muy definida de esta condición de la disciplina, que si bien se materializa en el campo de lo visual, conlleva un estudio y fundamento semiológico y comunicacional.

Los ingresantes a la carrera suelen iniciar la misma seducidos por los estímulos visuales a los cuales creen llegar rápidamente a través de la instrumentación tecnológica, abordando por lo tanto un solo aspecto de la disciplina.

Los saberes

Indudablemente la transmisión de la información o conocimiento es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero en este caso no cobra relevancia como un aspecto conflictivo de la problemática que se está tratando, ya que si bien puede resultar de mayor o menor interés para el alumno, de acuerdo a cada materia, al tratarse de una carrera universitaria damos por sentado que todos los conocimientos son de interés y utilidad para el ejercicio de la futura profesión.

Por lo tanto, sería coherente suponer que no es el contenido específico el problema para el desarrollo de metodologías analíticas y reflexivas, sino la posible falta de un pensamiento profundo y activo en el manejo de estos contenidos, que permite desarrollar los procesos cognitivos.

El docente

Siguiendo con el análisis de los factores del ámbito educacional, se puede situar al profesor como un nexo entre el conocimiento, los alumnos y la cultura inherente a la vida cotidiana. Pero no sólo es responsable de transmitir los conocimientos, sino principalmente de enseñar a pensar en términos de diseño, en base a esos conocimientos. Si bien la forma de transmitir los mismos y de estimular a los alumnos es de vital importancia para atraer la atención de los mismos, ante una situación generalizada como la que se trata, cabe suponer que no son los docentes únicamente los responsables de este problema. Por lo mismo, daremos cuenta de su incidencia en esta problemática no como un factor que la propicia, sino como un ser hacedor de cambios, y dejaremos el análisis de su intervención para buscar luego estrategias que generen posibles soluciones.

El estudiante

Con respecto al estudiante, otro protagonista de importancia en esta problemática, se lo puede situar como el principal interesado en incorporar conocimientos. Por

tal motivo, podría esperarse de él una cierta ansiedad y curiosidad por descubrir e incorporar información, pero en su lugar nos encontramos con estudiantes a quienes, en apariencia, pareciera no seducirlos el saber. Al situarse en presencia de la información y el desarrollo de metodologías, en lugar de seguir los mismos, en reiteradas ocasiones se intuye una actitud dispersa, donde el nivel de atención varía constantemente, interrumpido por distracciones que no hacen al saber específico. Los alumnos llegan al aula con cantidad de estímulos culturales que merman su nivel de atención: material promocional entregado en la puerta de la institución, folletos, invitaciones, revistas, comestibles, e incluso el celular, actúan como elementos de distracción al momento de centrar la atención en el aprendizaje de los contenidos que conllevan a un proceso que se realiza en un período de tiempo más prolongado.

En el mejor de los casos los estudiantes cuentan con conocimientos adquiridos, pero a veces les cuesta articular las nociones o saberes para poder aplicarlos. En otros casos, los estudiantes carecen de saberes específicos y nociones que deberían poseer y sin embargo no las tienen, algunas veces por no haberlas recibido y otras tantas por no haberlas incorporado correctamente.

Así, nos encontramos con gran cantidad de estudiantes que poseen tres grandes deficiencias: la primera de ellas es la dificultad y falta de atención para seguir procesos, la cual es probable que actúe como el desencadenante de las otras dos: el pensamiento pobre, donde los estudiantes no saben pensar valiéndose de lo que saben y aprendieron, y el síndrome del conocimiento frágil, donde no recuerdan, no comprenden o no usan activamente gran parte de lo que supuestamente aprendieron. (Perkins, 1992).

Estas deficiencias quedan mayormente expuestas al momento en que el alumno debe poner en práctica las metodologías inherentes para así desarrollar un trabajo práctico, ya sea en el espacio del aula taller o en sus casas. Es en esa instancia cuando pareciera que la búsqueda de resultados rápidos y los baches producidos por no seguir un proceso, conllevan a cometer errores técnicos desde lo conceptual, aunque sustentados en el uso instrumental correspondiente.

Factores culturales y herramientas

Para completar el análisis del ámbito, resta hacer mención a los factores culturales y herramientas, que intervienen y modifican la cotidianeidad de los universitarios.

Estos alumnos, son parte de una generación para la cual la tecnología desempeña una función de especial relevancia en diversas facetas de su vida diaria, no sólo en el estudio o trabajo, sino también en el ocio o en su relación con los demás.

Dentro de los factores culturales, las tecnologías que rodean a estos jóvenes y con las cuales crecieron (Internet, comunicación móvil, redes sociales, etc.), promueven la inmediatez, la instantaneidad y se basan en estímulos que buscan llamar su atención en base a impacto y no a contenido. Son la generación del "ya": un mail o un mensaje no puede esperar, aún estando dentro del aula. El celular se ha convertido para estos estudiantes, en

un elemento multiuso, ya que cumple las funciones de teléfono, agenda y calculadora, cuando no, cámara de fotos. Tomar una nota, o hacer una cuenta, puede llevar al estudiante a pasar por distracciones que no deberían existir ante el uso de una calculadora común o de un cuaderno de notas. Estas distracciones que a simple vista parecen de baja incidencia, cuando se suman y suceden todas juntas en un período constante de tiempo, suelen favorecer la dispersión de la atención.

Desde este sentido, un estudio divulgado por la Asociación Nacional de Comunicación, manifiesta que los estudiantes universitarios que envían mensajes de texto durante sus clases, tienen dificultades para mantener la atención y esto afecta su rendimiento. Si bien no se puede considerar que el *texting* por sí solo produzca un impacto en el aprendizaje, sí se debe considerar su incidencia como un factor de distracción. (2012, Abril. Mensajear, importante factor de falta de atención: estudio. Fuente: Elfe. México: Vanguardia)

Por otro lado, cada vez es más notorio como estas tecnologías cobran mayor terreno, no sólo en el ámbito estudiantil, sino también laboral, en el que luego esos estudiantes se desarrollarán.

La tendencia actual es que los profesionales usen en su lugar de trabajo sus propios equipos tecnológicos, lo cual elimina la frontera entre la computadora (o el celular) del trabajo y los equipos de uso particular. Este movimiento llamado BYOD contribuye a borrar aún más la diferencia entre tiempos de trabajo y tiempos de ocio: ya no sólo se puede responder e-mails laborales en cualquier momento y desde cualquier lugar, sino que también es posible hacer todo el trabajo en cualquier momento y lugar. Esto pone en crisis la idea de lugar de trabajo, que ya no está determinada por un espacio físico. (Pérez, 2012). Esto mismo se puede ver muchas veces en el aula, donde el lugar físico de estudio también se empieza a desdibujar, permitiendo así al estudiante la realización de muchas otras tareas poco pertinentes a la materia de estudio concreta.

Por otra parte, es innegable que las tecnologías ofrecen promesas adrenalínicas, que permiten cambiar muy rápidamente de un tema a otro, pasar de algo complejo a algo más simple, de algo feo a algo lindo. Este ritmo acelerado puede generar en los jóvenes una búsqueda más fácil: ya no es necesario poner en práctica una metodología para obtener lo que quieren, porque todo está al alcance de un click. Este bombardeo de estímulos y posibilidad de cambios rápidos, posiblemente favorece un hábito perceptivo superficial, que dificulta la captación de estructuras más ricas y complejas como es el proceso de diseño, que requiere de un cierto entrenamiento y predisposición para percibir el orden, la estructura y la significación de la misma.

Tal vez lo más crítico de estos cambios producidos por las tecnologías, es el empobrecimiento que pueden provocar en las posibilidades perceptivas. Podría creerse que esto, sumado a una menor capacidad de asombro y admiración, propicia una generación de jóvenes que no contemplan, sólo consumen; están abocados al vértigo del resultado y no al intrínseco camino de la realización.

A pesar de todo lo mencionado, la problemática que aquí se plantea no pretende enfrentar al proceso de di-

seño ni con las tecnologías ni con las herramientas que utiliza. Por el contrario, negar la estrecha relación que tienen las mismas con la disciplina del diseño gráfico es muy difícil, ya que la disciplina del diseño hoy en día necesita de diversos programas y herramientas tecnológicas para poder ser llevada a cabo.

En el transcurso de los últimos quince años, se ha pasado de producir materiales gráficos a materiales digitales, los procesos de impresión cambiaron, lo analógico fue reemplazado por lo digital, lo “palpable” pasó a ser “virtual”. Estos cambios conllevaron necesariamente el aprendizaje de las herramientas y su utilización, y en muchos casos esos cambios han optimizado tiempos y beneficiado el trabajo del diseñador. El problema se presenta cuando las herramientas pasan de ser el “medio” a ser el “fin”.

Hoy en día muchos estudiantes tal vez perciben el diseño como algo “mágico”, que se resuelve simple y rápidamente gracias a las herramientas y programas utilizados. Aprenden a usar los programas, pero no incorporan los conocimientos necesarios para que el resultado sea el mejor. El instrumental tecnológico les brinda respuestas instantáneas, sin demandar conocimientos específicos ni un esfuerzo intelectual. Y así, estos estudiantes suelen dedicar más tiempo a conocer y aprender las herramientas, que a resolver creativamente los problemas que la profesión les presenta.

Conclusiones

Para concluir, se plantean algunas reflexiones que sirven como punto de partida para la articulación de estrategias educativas que involucren y entiendan estos hábitos de los “jóvenes net”.

Luego de analizar todos los factores ya mencionados y desarrollados, es probable pensar en una hipótesis de enseñanza que esté enfocada desde el conductismo, donde el docente dirija el aprendizaje y a través de la repetición logre obtener del alumno la respuesta deseada, cuando se presenta el estímulo.

La idea es intentar que el alumno se convierta en un ser auto-disciplinado y poder, a través de las experiencias sugeridas, despegarlo de la inmediatez, para que pueda así realizar la construcción del conocimiento; en tanto se construye, se aprehende.

En base a esta hipótesis, se sugieren las experiencias que podrían realizarse:

-En torno al problema de la reducida atención, se podrían desarrollar teóricas con solo una unidad temática, ilustradas con alto impacto visual. Incluso podría presentarse con un tratamiento infográfico si resultase conveniente.

-Para promover la realización de procesos, sería posible realizar mini-teóricas con el contenido tratado en pequeñas dosis, y una práctica inmediata que lo refuerce.

-Otra propuesta sería volver al uso de materiales manuales, realizar prácticos donde el lápiz y el papel sean protagonistas, puede ayudar a situar al proceso de diseño en un lugar más comprensible y palpable. ¿Qué pasaría por ejemplo, si se corta la luz en toda la ciudad por diez días? Hacerlos entender que pueden resolver cuestiones de diseño, aún sin las herramientas tecnológicas, marcaría una gran diferencia.

Es de creer que estas estrategias deben estar planteadas y aplicadas a partir de un discurso coherente y armónico generado entre los docentes y la institución. Probablemente no sería tan útil que solo algunos docentes, en forma aislada, intenten aplicar cambios que luego no sean acompañados por otros docentes ni por la política institucional. Quizá, la mejor estrategia posible partirá de modificaciones a nivel enseñanza, pero que se puedan sustentar y apoyar en modificaciones a nivel programático y académico. Tal vez revisar la articulación de los planes de estudio, replantear correlatividades, examinar las normas evaluativas, etc. siempre desde un punto de vista estructural y de formación, es una tarea que la institución pueda realizar para crear el escalón fundamental donde basar un cambio.

Para finalizar, se podría decir que debido a esta problemática los docentes se encuentran parados en un lugar casi de definición: pueden optar por seguir con sus técnicas actuales de enseñanza, o bien pueden cambiarlas, modificarlas, etc. para lograr mejores resultados. Todo dependerá de la perspectiva con que se mire: esta problemática puede ser un verdadero inconveniente, o bien una oportunidad de cambio y mejora.

Quizá terminamos descubriendo que el proceso de diseño y la instantaneidad pueden no enfrentarse tan cruelmente, si podemos hacer uso de esta última para llegar a los estudiantes por un camino más cercano a su mundo.

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: This project addresses the difficulty recurrently observed in a large percentage of university students of second year of Graphic Design career in the UP, at the time of follow specific design processes. To try to determine the cause of this problem, it is contextualized within the student and discusses the influence they exert on technologies probably the same, posing finally possible teaching strategies that can help to reverse the situation.

Keywords: process - knowledge - technology - tool - immediacy - instantaneity.

Resumo: Este projeto trata da dificuldade que em forma recorrente se observa numa grande percentagem dos alunos universitários de segundo ano, da carreira de design gráfico da UP, ao momento de seguir processos específicos de design. Para tentar determinar a origem desta problemática, lha contextualiza dentro do âmbito estudantil e analisa-se a influência que as tecnologias provavelmente exercem sobre a mesma, propondo finalmente, possíveis estratégias de ensino que possam ajudar a reverter a situação.

Palavras chave: processo - conhecimento - tecnologia - ferramenta - imediatez - instantaneidade.

(*) **Paula Sasso:** Diseñadora Gráfica (UP).

Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego.

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

Marisabel Savazzini (*)

Resumen: El presente trabajo indaga la problemática del abordaje del juego como estrategia en la educación superior. Rastrea antecedentes vinculados a la temática en el ámbito local como mundial, así como también pondera el relato de la propia reflexión de la práctica docente, reformulando el tema a la luz de los contextos de nuestra universidad. Al interior entonces de la Facultad de Diseño y Comunicación, y convocados por la capacitación continua que brinda nuestra casa de estudios a los docentes que aquí nos desarrollamos, esta producción pretende entonces, en forma pertinente, enlazar interrogantes, perspectivas y cierto ideario práctico de la inclusión concreta del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje de áreas disciplinares fuertemente vinculadas a nuestra facultad. Es así que por resonancias que tanto en lo teórico como en lo empírico, se manifiesta un diálogo en el que se puede vislumbrar muy eficazmente la inclusión del juego como un recurso que optimice la tarea del docente en nuestras aulas universitarias.

Palabras clave: juego educativo - enseña superior - proceso de aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 193]

“Si los estudiantes no aprenden a pensar con los conocimientos que están almacenando, dará lo mismo que no los tengan” (Lauren Resnick)

Introducción

El presente trabajo tendrá como eje central reflexionar y acercar interrogantes acerca de la utilización de téc-