

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-

nicas lúdicas, como estrategias de enseñanza en la Educación Superior.

La apuesta y puesta en juego de la actividad lúdica supone posicionarse como docente, desde un lugar corrido del saber absoluto, y de la certeza total, decididamente entramado con el alumno, desde una perspectiva de enseñanza y aprendizaje que supone este proceso en dialéctica constante. Con fuertes bases en el paradigma de aprendizaje colaborativo, recuperando la herramienta del juego para algunos momentos de la clase, se intentará promover a través de él, la aparición de mayor creatividad, flexibilidad, distensión grupal, creación de buen clima de trabajo, cohesión grupal, y aprendizaje significativo de contenidos que estén incluidos en el dispositivo lúdico.

En el recorrido de este trabajo se verterán experiencias rastreadas y recogidas de diferentes fuentes, en donde se podrá vislumbrar que si bien no hay demasiados marcos teóricos que sustenten la práctica, sí hay literatura de algunas casas de estudio, que en diferentes partes del mundo, han pasado por la experiencia de inclusión del juego en la estrategia docente de educación superior.

Es en esta fase eminentemente exploratoria entonces, en donde se han podido hallar documentos de diferentes naturalezas, esto es, carreras, contextos geográficos, pero que<sup>5</sup> han construido relato, en algunos casos, de corte etnográfico, y en otros se puede vislumbrar la articulación con fundamentados epistemológicos.

Munida también de la experiencia recientemente vivida en el curso de la presente asignatura, en donde, pudimos, vivenciar, a partir de lo dispuesto por la docente a cargo diferentes actividades a través de las cuales poder incluir el juego en el aula. Así como también partiendo de un marco conceptual desde donde poder reflexionar la propuesta al interior del debate y la interpelación constante. Presentado entonces, el recorte temático, con su debido contexto problemático, los materiales y metodologías a emplear, proponemos la lectura, con la perspectiva de instalar interrogantes que se constatarán en este escrito, así como también otros, que abran a nuevas y futuras líneas investigativas.

### Desarrollo

El juego está presente desde los primeros días en nuestra vida. A partir de él, el niño accede al conocimiento del mundo que lo rodea. Además de ser constitutivo del sujeto y promotor y creador de subjetividad, es también base para concretar y estimular el aprendizaje de nuevas praxis motoras, de lenguaje, cognitivas.

Estamos acostumbrados a vivir el juego, a presenciarlo y vivenciarlo en las etapas tempranas del desarrollo humano. No así en las etapas y contextos en donde el sujeto ya pareciera estar corrido y exento de la necesidad de estar atravesado por la experiencia lúdica. Extremadamente presente en el nivel inicial, ya en el nivel primario, el niño vivencia algo diferente: los docentes no proponen tantos juegos. Ya desde lo contextual el aula no propicia al mismo, y las personalidades y los perfiles docentes de este nivel, parecieran cambiar rotundamente. Entrados los alumnos en el nivel medio, esto está casi inexistente, salvo honrosas excepciones. Al llegar a la Universidad el alumno no encuentra o lo hace casi en

forma inusual, actividades lúdicas para la obtención de aprendizajes de contenidos o habilidades de la práctica. Ciertas experiencias personales, que por la propia formación, dan cuenta de la posibilidad de tomar al juego como herramienta y estrategia de la enseñanza en ámbitos universitarios, entramadas en esta oportunidad, y para la confección de este escrito, con la reflexión de la propia práctica, es que se constituye la base generadora de marcos teóricos, propuestas e interrogantes. Proponiendo como se expresaba anteriormente recopilar algunas otras experiencias de incorporación del juego en el aula universitaria, habida cuenta también, que además han podido darlas a conocer, a través de la confección de informes, documentos, y trabajos incluso de corte investigativo. El hallazgo de estos documentos alienta y promueve la utilización de este eficaz recurso, para los que venimos desde hace algunos años, trabajando en las aulas terciarias y universitarias.

Así como también se propone al lector reflexionar el constructo del juego desde ciertos recorridos teóricos que postulan diferentes enfoques y posicionamientos epistemológicos.

### Antecedentes

Se han rastreado algunos trabajos publicados y con referencia provenientes desde diferentes casas de estudio, en especial claustros universitarios, de diferentes partes del mundo. Como dijéramos en párrafos anteriores la intención de este trabajo, es también, ponerlos en diálogo con teorías y posicionamientos epistemológicos respecto del juego, provenientes de diferentes teorías y campos que piensan al juego, desde estas tres posibles dimensiones:

- 1) Como componente esencial para la construcción subjetiva.
- 2) en segundo lugar como proceso y no como fin en sí mismo.
- 3) Y como componente para logros en las áreas cognitivas.

Desde las teorías eminentemente psicoanalíticas, pensadores como Donald Winnicott piensan al juego, como práctica significativa en tanto práctica indispensable para la construcción subjetiva del niño / hombre desde las primeras etapas del desarrollo. Es por esto que el jugar y no el juego, es lo que consolida semánticamente y pone el acento en su condición de movimiento y de deconstrucción constante.

Diferentes perspectivas teóricas ponderan del juego, no desde la dimensión teleológica, esto es, no como un medio para llegar a un fin, sino lo lúdico desde la actividad procesual que conlleva. Gadamer (1991) en su obra *La actualidad de lo bello*, en el capítulo *El elemento lúdico en el arte*, refleja la verdadera naturaleza hermenéutica del juego, en tanto, es productor de multiplicidad de sentidos, y de continuo movimiento. Son los actores implicados en la escena lúdica, así como el contexto y los recursos (objetos, juguetes, producciones) los que se imbrican en un proceso absolutamente móvil, resignificante, y en semiosis continua y constante.

María Borja define al juego: “toda actividad voluntaria que no se dirige a obtener un resultado final exterior a ella, sino que más bien trata de buscar el desenvolvi-

miento del propio proceso” (Borja: 1994, 2) Huizinga, autor holandés, de la obra *Homo Ludens* (1990) categoriza la existencia de un *Homo Ludens*, proponiendo pensar que además un *homo faber* (hombre que trabaja) y un *Homo Sapiens* (hombre que piensa) todos los sujetos tenemos la potencialidad de desarrollar los aspectos lúdicos en cualquier etapa de la vida. Otro de los aspectos que al parecer está siendo aprovechado de toda la dimensión del juego como estrategia para la enseñanza, son las articulaciones teórico - prácticas provenientes del campo de las ciencias exactas, económicas. Desde la perspectiva o paraguas conceptual de las ciencias sociales nos parecerá tal vez impen-sada la utilización de abordajes lúdicos en carreras procedentes de las ciencias llamadas “duras”, pero esto tal vez sea un prejuicio que debamos derribar.

Tal es el caso de uno de los referentes relevados y hallados para la elaboración del presente trabajo: La utilización de la Teoría de los Juegos aplicada al área de Economía. En la mayoría de las experiencias evaluadas por la teoría de juegos se ven involucrados, diferentes manifestaciones de los sujetos, tales como conflictos de intereses, despliegue de diferentes estrategias, incluso hasta trampas puestas en juego<sup>7</sup> para la obtención de un objetivo en específico. En la actualidad se presenta como un nuevo y fértil campo investigativo en áreas no solo vinculadas a las económicas, sino también a la biología y a las ciencias sociales.

Es en la Universidad de Sevilla, en la carrera de licenciatura en turismo, en el área de Control de gestión en donde se utilizan juegos de simulación empresarial, como herramienta para la innovación docente. En estos dispositivos, han entendido que la enseñanza de la contabilidad y la gestión en carreras en donde deberán aplicarlas en administración hotelera, por ejemplo, los juegos de simulación empresarial, se convierten en una eficaz estrategia didáctica. Los mismos tienen el objetivo de permitir a los participantes (alumnos) en forma individual o en grupos dirigir una empresa o parte de ella, y “jugar” diferentes alternativas en lo que se refiere a la toma de decisiones, diseñando diferentes operaciones en determinados períodos de tiempo.

En un trabajo efectuado en la Universidad Pedagógica Experimental de Caracas, Venezuela, recopilan algunos autores que dan cuenta de la existencia de una gran variedad de formas y tipos de juegos impresos o en formato electrónico que son utilizados como recursos pedagógicos. En este proyecto, ponderan al juego como dispositivo que desarrolla las capacidades y valores del humor, ecuanimidad y diversión, que permiten al sujeto, traspasarlos a la vida diaria profesional. Se despliegan entonces: la confrontación de dilemas, aceptación de fracasos, el estímulo de la participación social en grupos y equipos de trabajo, la creación de la conciencia de la propia subjetividad como la de los otros, así como también las motivaciones que sustentan las acciones de los individuos.

#### **Aquí y Ahora en nuestra Universidad**

En nuestra universidad podremos mencionar entonces, las carreras vinculadas a las áreas de comunicación y el Diseño, que por su condición fuertemente pregnada por

la creatividad y el desarrollo de los talentos artísticos, también se verán beneficiadas con estas prácticas a la luz de los nuevos profesionales que el campo laboral está demandando.

Dentro de la gran batería de recursos que pudieran utilizarse y muy especialmente creados *ad hoc* al interior de nuestra Facultad de Diseño & Comunicación, son el conjunto de juegos vinculados tanto al desarrollo de la creatividad, como al hallazgo de contenidos, entre los cuales se podrán adaptar tableros de memotest, bingos, dados, búsqueda del tesoro, cuadros de coincidencias, transformaciones de objetos, que requerirán de soportes debidamente contruidos y adaptados a los contenidos, áreas disciplinares y carreras. En estos casos, no solo los soportes podrán ser objetos reales, en tanto contruidos con cartones, plásticos, ploteos y otros materiales afines, sino también será bienvenida la utilización de las nuevas tecnologías. Será el software adaptado a estos requerimientos lúdicos un recurso muy eficaz y satisfactoriamente aceptado por nuestros alumnos dada su condición y esencia de Nativos Digitales. (Piscitelli, 2010).<sup>8</sup> Del mismo modo serán de mucha eficacia aquellas puestas que implican la incorporación del cuerpo del alumno. En estos dispositivos, tales como las dramatizaciones, prácticas simuladas, debates dirigidos, *role playing*, el compromiso atañe a la corporalidad, la sensorialidad, la sensibilización y expresión espontánea del / los alumnos. Asimismo podremos encontrar buenos recursos que se entramarán convirtiéndose en muy buenas estrategias, los provenientes del campo de lo escritural. Consignar por ejemplo, la realización de cadáveres exquisitos, poesías automáticas, *free list*, entre tantas técnicas, nos permitirá vincular a la palabra, con el juego y los contenidos a trabajar en clase. Estas habilidades además de aportar el enlace temático de la asignatura, conllevarán un beneficio secundario y será la optimización del uso del lenguaje escrito, que muchas veces se torna obstáculo, en el propósito de optimizar la alfabetización académica de nuestros alumnos universitarios.

Retomando el diálogo con la perspectiva epistemológica que piensa al juego no como un medio para llegar a un fin, sino como una actividad en la que se pondera lo procesual, y lo que al interior del vínculo: pares con pares, alumnos con docente, alumnos con la tarea, nos podremos preguntar si lo que resulta eficaz es el logro y la resolución del juego, o si también, importan los contenidos, hallazgos e *insight* que el / los alumnos vayan procurándose a partir del jugar *per sé*. De lo planteado al comienzo, en relación a pensar categorías a través de las cuales reflexionar entorno al Juego y la Educación Superior, en tanto componente esencial para la construcción subjetiva, así como también como proceso y no como fin en sí mismo, y por último como componente para logros en las áreas cognitivas, ya podremos sospechar que atendiendo por supuesto, a las diversidad de singularidades, contextos y resultados, el juego se encuentra pudiendo dar cuenta de estas características propuestas, en mayor o menor medida, dependiendo entonces, como dijéramos, de los contextos y las singularidades, de la diada docente - alumno, y aun más de la tríada: Docente, Alumno, Proceso.

## Conclusión

Finalizando ya nuestra tarea que nos ha convocado en el presente trabajo y es la que ha sido rastrear mínimamente experiencias que toman al juego como herramienta y recurso para el proceso de enseñanza y aprendizaje y habiendo postulado algunas conceptualizaciones teóricas que marcan la posición epistemológica a través de la cual se piensa al juego, y sin olvidar que la base de todo lo que proponemos es la de un posicionamiento que piensa al aprendizaje fundamentalmente cooperativo y significativo, tomaremos una cita textual: “el aprendizaje es algo que los alumnos hacen y no algo que se les hace a ellos” (Johnson: 1999, 14).

Con esta cita nos acercaremos al final reflexionando acerca del juego como recurso que supone un dispositivo eficaz que al interior de un proceso de enseñanza que ontológicamente estará vinculado al aprendizaje, y que a la sazón postula entonces la idea de pensar tanto al sujeto docente como al sujeto alumno absolutamente imbricados a los correlatos cognitivos que promueve el juego en el aula. 9

Es en las primeras clases de la presente asignatura, que enmarcada en la Capacitación Docente que brinda La Universidad de Palermo, comenzamos a reflexionar al respecto. En la propuesta no solo se nos propuso deliberar y pensar al juego como recurso, sino también lo pusimos en práctica, elaborando y jugando en el aula, y al mismo tiempo también, ir deconstruyendo y adaptando recursos lúdicos al interior de las asignaturas que cada profesor dicta en la universidad. Este proceso conllevó no solo la posibilidad de acercarnos al contenido, sino al vivenciarlo en forma directa, se potencializaron y amplificaron las herramientas que cada uno pone en juego al momento de hacerse cargo de un curso.

Reflexionar en y desde esta perspectiva, nos permite, hasta si se quiere, incluso aventurar una hipótesis que piense al juego y al sujeto de aprendizaje, imbricados, y ontológicamente unidos, de manera tal, que no hay una causa y un efecto sino dos procesos que se autodeterminan, y constituyen en proceso de semiosis continua y constante.

De este par ontológico surge la necesidad de pensar al juego también desde su absoluta imbricación a lo que constituye al sujeto, en este caso, al sujeto que aprende en nuestros ámbitos universitarios. A la altura del presente escrito, quedó delimitado el tema para continuar reflexionando y articulando información entre estos dos campos que son el Juego y la Educación Superior.

El asunto será tal vez, delimitar aún más y muy bien los contextos, interesarnos exhaustivamente acerca de que tipo de “otro” / alumno, tengo a mi lado para interpelar, técnicas lúdicas mediante. No será lo mismo, un niño en sus etapas iniciales de aprendizaje que un sujeto en las etapas universitarias, en donde habrá que deconstruir toda una serie de mitos, prejuicios y creencias respecto de lo que el juego provoca y convoca. No bastará con que el docente sepa jugar, sino brindarse en disponibilidad, para que los alumnos jueguen, parafraseando la cita tomada anteriormente: “el aprendizaje es algo que los alumnos hacen y no algo que se les hace a ellos”, pues, entonces, “el juego es algo que los alumnos harán y no algo que el docente les hará a ellos”.

Tal vez, esta tarea, sea la que primeramente nos tenga ocupados, esto es provocar, disponer, toda la batería sensible del docente para lograr que el / los alumnos se sientan seducidos y atraídos por la experiencia del juego como recurso para alcanzar sus habilidades y competencias profesionales en las etapas universitarias.

## Referencias bibliográficas:

- Borja, M. (1994). *Les Ludoteques Joguines i societat*. Buenos Aires: Traducción Ludoteca Bibambi. Material sin editar.
- Calzadilla, M. (2002). *Aprendizaje colaborativo y Tecnologías de la información y la comunicación*. Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Coppola, N. (2011). *Redacción* (Apuntes). Buenos Aires: Universidad de Palermo: Capacitación Docente.
- Eisner, W. (2002). *La Escuela que necesitamos*. Ensayos Personales. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Gabriel, L. (2008). *Oligopolio: Teoría de los juegos*. Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT) Costa Rica: Recuperado el 4 de noviembre de 2011 de [http://www.auladeeconomia.com/indicadores\\_economicos.htm](http://www.auladeeconomia.com/indicadores_economicos.htm).
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello. El Arte como Juego, Símbolo y Fiesta*. México, Barcelona, Buenos Aires: Paidós.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Iztúriz, A y otros. (2007). *El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio - naturales*. Educere v.11 n.36 supl.36 Mérida. Recuperado el 4 de noviembre de 2011 de <http://www.eljuegoinstruccionalcomoestrategiasdeaprendizaje.com>.
- Johnson, D; Johnson R y Holubec, E. (1999). *El Aprendizaje cooperativo en el aula*. Madrid: Paidós
- Mondejo, D y Colaboradores. (2008). *Juegos didácticos: ¿útiles en la educación superior?* Departamento de Fundamentos Químicos y Biológicos, Facultad de Ingeniería Química, Instituto Superior Politécnico “José Antonio Echeverría”: Recuperado el 5 de noviembre de [http://rci.cujae.edu.cu/files/Vol\\_2\\_No\\_1\\_2011.pdf](http://rci.cujae.edu.cu/files/Vol_2_No_1_2011.pdf).
- Pérez, B y Lobo Gallardo, A. (2009). *Empleo de juegos de simulación empresarial como herramienta para la innovación docente: Experiencia en control de gestión de la diplomatura de turismo*. Universidad de Sevilla: Recuperado el 5 de noviembre de 2011 de <http://www.turismo/turismonet/economia/ultimos/empleo/juegos/simulacion/empresariaaplicacionturismo.pdf>.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, Inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. Buenos Aires: Santillana
- Rodolfo, R. (1993). *El niño y el Significante*. Buenos Aires: Paidós.
- Zito Lema, Vicente. (1976). *Conversaciones con Enrique Pichón - Riviere sobre el arte y la locura*. Buenos Aires: Timerman Editores. 11

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo de la Profesora Natalia Coppola en el marco del Programa de Capacitación Docente.

**Abstract:** This paper investigates the problem of approaching the game as a strategy in higher education. Traces history linked to the issue locally and globally, as well as weights the story of self-reflection of teaching practice, reframing the issue in light of the context of our university. Then within the Faculty of Design and Communication, and called for continuous training provided our university teachers that we develop here, this production aims then, as appropriate, linking questions, perspectives and some practical ideas of game specific inclusion in the teaching and learning of disciplinary areas strongly linked to our Faculty. Thus resonances in both theoretical and empirical way, a dialog appears in which you can glimpse effectively the inclusion of play as a resource to optimize the work of teachers in our university classrooms.

**Keywords:** academic game - higher education - learning process.

**Resumo:** O presente trabalho investiga a problemática de abordar do jogo como estratégia na educação superior. Rastrea antecedentes ligados à temática no âmbito local como mundial, bem como também pondera o relato da própria reflexão da

prática docente, reformulando o tema à luz dos contextos de nossa universidade. Ao interior então da Faculdade de Design e Comunicação, e convocados pela capacitação contínua que brinda nossa casa de estudos aos docentes que aqui nos desenvolvemos, esta produção pretende então, em forma pertinente, enlaçar interrogantes, perspectivas e verdadeiro ideário prático da inclusão concreta do jogo nos processos de ensino e aprendizagem de áreas disciplinares fortemente vinculadas a nossa faculdade. É assim que por resonancias que tanto no teórico como no empírico, se manifesta um diálogo no que se pode vislumbrar muito eficazmente a inclusão do jogo como um recurso que otimize a tarefa do docente em nossas sala de aulas.

**Palavras chave:** jogo educativo - educação superior - processo de aprendizagem.

(\*) **Marisabel Savazzini.** Musicoterapeuta (USAL - 1986). Líder Lúdica en salud Mental (Hospital. Carolina Tobar García - 2000). Licenciada en Musicoterapia (UAI - 2005). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Expresión de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Capacitación docente en UP-DC. Una tendencia en boga para la formación de profesionales reflexivos.

Fecha de recepción: agosto 2013

Fecha de aceptación: octubre 2013

Versión final: diciembre 2013

María Alejandra Seno Díaz (\*)

**Resumen:** Existe la necesidad, en las universidades, de contar con docentes que se desarrollen como profesionales fuera del ámbito académico. Ésta tendencia está ligada al poder incorporar docentes conocedores de la materia en cuestión, que puedan programar tareas en relación a la realidad profesional conociendo las necesidades del mercado laboral y las técnicas necesarias para desarrollarse dentro de él. Así como también la factibilidad de los proyectos y conocer qué saberes previos deba tener cada estudiante para ir subiendo cada peldaño hasta su graduación.

Este *paper* no contradice estas afirmaciones, sino que, por el contrario, las avala y las intenta potenciar fomentando la importancia de capacitar a éstos profesionales como docentes universitarios para poder relacionar sus conocimientos con otros tales como la psicología de la educación, la pedagogía, sociología, etc., basándose en la experiencia de varios autores para la adaptación de la profesión al aula para su descontextualización y así poder concretar un hecho pedagógico para un aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** capacitación docente - reflexión - constructivismo - didáctica - aula-taller.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 195]

En una sociedad y un mundo tan cambiantes se hace imprescindible contar con una educación en manos de buenos profesionales que, además de conocer la disciplina en la cual se desempeñan, estén actualizados y a la vez sean conscientes del uso de las nuevas tecnologías y las actividades multidisciplinarias e interdisciplinarias relacionadas directamente con el diseño y la comunicación. Ahora bien, si hablamos únicamente de su experiencia como profesionales del diseño, para su calificación como docente, es probable que los contenidos y estrategias pedagógicas que éstos utilicen sean basadas únicamente en la transmisión de la técnica re-

lacionada a su disciplina y obtengan como resultado la formación de profesionales aislados, corriendo el riesgo de transformar el aula en una representación, a menor o mayor escala, de una empresa ó actividad profesional. Es importante destacar que un profesional *aggiornado* y al tanto de las últimas tendencias en lo referente al diseño y la comunicación, es de suma importancia para la elaboración de los contenidos de una asignatura y para la implementación de proyectos factibles, es decir, realizables, dado a su experiencia en el ámbito profesional. Ahora bien: ¿debe ser la Universidad un espacio donde transponer una actividad profesional? ¿Mantiene los