

el aprendizaje. De este modo se derriba el mito que se plantea Camilloni en la didáctica del sentido común:

La enseñanza en el nivel superior no es una acción problemática en sí misma. Es un hacer que se realiza sin obstáculos internos para el docente, más allá de los riesgos que, por características personales de éste, podrían surgir en razón de la situación de exposición que es propia del acto de enseñar. Las decisiones que hay que adoptar cuando se enseña no son, por lo tanto, materia de dificultad. A ese respecto, no hay opciones de índole muy variada; a lo más podrían hallarse problemas cuantitativos relativos a contenidos, tiempos y ejercitación. (Camilloni, 1995, pag. 6).

Queda en evidencia entonces que, los errores no sólo están lejos de ser una traba para la educación sino que por el contrario sirven como motivación para pensar, desarrollar ideas, elaborar nuevos conceptos y cuestionar, reflexionar o reformular los ya existentes.

Quizás alguien pueda construir conocimiento o incorporar el mismo sin cometer errores pero con seguridad si se evita cometerlos de manera consiente y en consecuencia forzada, utilizando métodos tan contraproducentes como repetir lo que ya se dijo, estamos limitando e incluso anulando, la posibilidad de realizar construcciones propias o de intervenir de alguna manera sobre las construcciones de otros, sean estos referentes o pares.

Referencias bibliográficas:

- Astolfi J. P. (1997). *Aprender en la escuela*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Camilloni, A. (1995). *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la educación superior. Ponencia en: Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación "Didáctica de Nivel Superior Universitaria"*. Santiago de Chile.
- Cols, E. (2001). Programación de la enseñanza. Ficha de cátedra. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.
- Davini M. C. (2008). *Métodos de enseñanza, didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.

Freire, P. (2003). *El grito manso*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Litwin E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.

Ontoria, A., y otros (1992). *Los Mapas Conceptuales, una técnica para aprender*. Madrid: Nancea.

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

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

Steiman J. (2008). *Más didáctica de la educación superior*. Buenos Aires: Unsam.

Watson, J. B. (1925). *Conductismo*. New York: People's Institute.

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: If in the learning process the mistake is consider as a failure and consequently the student is punished because of doing it, he will not have the possibility to pass through his own knowledge and to rebuild new concepts, maybe superior to the existing.

Key words: constructivism – behaviorism – reflection – foundation – practice - mistake.

Resumo: Se no processo de aprendizagem considera-se ao erro como um fracasso e portanto, o aluno é penalizado pelo ter feito, lhe tira a possibilidade a este de movê-lo seu próprio percurso para o conhecimento e até mesmo de construir novos conceitos, quiçá superadores aos existentes.

Palavras chave: construtivismo – conductismo – reflexão – fundamentação - prática – erro.

(*) **Mariano Macherione:** Diseñador Gráfico (UBA)

Aula Creativa. Aprender, haciendo el proceso.

María Victoria Recondo (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: octubre 2014
Versión final: diciembre 2014

Resumen: Como objetivo de este ensayo se pretende realizar un enfoque a la metodología de aprendizaje denominada aula taller, específicamente a las experiencias vinculadas a las cátedras de diseño de productos industriales, observando el comportamiento de los tres elementos que hacen posible el desarrollo del aprendizaje, docente, conocimiento y estudiante, como así también, el ambiente y conductas que se generan dentro de este espacio de creación y expresión, que demuestran ciertos conflictos en el momento de la comunicación proyectual.

Palabras clave: aula taller - diseño industrial – aprendizaje – comunicación – proceso – creación – expresión – metodología – conocimiento – comprensión.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 74]

Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo (Albert Einstein)

En principio se busca hacer un planteamiento de cuestiones que se ven reflejadas en las clases de diseño, que se dictan dentro de lo que se reconoce como la modalidad de taller, cuya propuesta es una exposición, participación y desarrollo del aprendizaje de modo grupal, para poder resolver y solucionar un problema, donde el rol del docente es ser guía, independientemente de que haya una exposición teórica a su cargo. El objetivo de toda clase es el desarrollo de nuevas ideas, estimulando el conocimiento generador por medio de la práctica, aportando un cambio significativo. Ahora bien, el factor que despierta la realización de este trabajo, es cuestionarse por qué dentro de esta modalidad pedagógica, se reconocen factores de tipo conductual del estudiante, que se manifiestan a veces provocando cierta traba o impedimento a la dinámica de un taller. Se refiere a conductas referidas al temor a la exposición oral a la hora de mostrar su producción, dificultad para la reflexión sobre lo que se hace o se hizo y cierta falta de motivación. Resulta pertinente enfocarse en los elementos que hacen posible la triada didáctica, sin descuidar, en este caso puntualmente, el lugar donde sucede, por eso se delibera también sobre el entorno, por qué dentro del contexto ó bajo esta metodología de aprendizaje, el estudiante continúa con este tipo de conductas no esperadas, donde en teoría, debería ser prácticamente todo lo contrario, un lugar de expresión, de creación, de aprender haciendo, bajo un intercambio a nivel social y cultural rico en aportes.

A modo explicativo, este hecho se da hoy por hoy, en los talleres en los que existe una currícula basada en un plan de trabajo, para resolver al menos tres prácticos que responden a problemáticas diferentes, donde el estudiante debe resolver diseñando, pasando por todas las etapas, investigación, desarrollo de propuestas, desarrollo de producto en sus diferentes áreas, morfológica, tecnológica, para mostrar un producto que realmente tenga identidad de diseño y que responda a la consigna dada. El estudiante de la carrera de diseño industrial, cursa diferentes ramas fragmentadas de disciplinas, para luego unir las e integrarlas justamente en estas clases, donde se hace, se diseña, es decir crea y recrea objetos para su producción, distribución, comercialización y uso, resolviendo problemas funcionales estéticos y comunicacionales, incorporando tecnologías, utilizando nuevos materiales, con avanzados sistemas de producción.

¿Qué parte del proceso hace que el estudiante no sepa expresarse adecuadamente, que sea un ser que tiende a aportar de forma acotada, y que además, él mismo, se encuentre tímido al expresarse? Por otra parte, ¿qué impide al cursante poder expresar o explicar lo que ya hizo? Sería importante saber, cuál es el agujero de salida

de esta motivación y qué hace para potenciarla en este territorio, donde el aprendizaje sucede, donde al fin y al cabo el proceso de diseño se define como una sucesión de toma correcta de decisiones que justifiquen su producción integrando disciplinas, y los resultados son productos con valor de diseño.

Parte de la problemática recae en la manera en la que se introduce el conocimiento sin motivar, más allá de la consigna de diseño, el ambiente en los talleres, termina siendo, lamentablemente en muchos casos, un proceso fastidioso, de mucho estrés sobre algo que se elige estudiar. En la mayoría de los casos son adolescentes que no están estudiando por obligación, sino por una elección de vida. Por eso resulta contraproducente que suceda lo que se comenta, sin dejar de ser consciente de la generalidad que los estudiantes buscan en las carreras universitarias, concretar un proyecto de vida, siendo una carrera de grado un valor agregado a sus vidas, que aporta identidad y profesionalidad a las mismas.

Marta Souto, especialista en temáticas referidas al aula taller, lo define como:

Yo prefiero hablar de dispositivo, donde entran en juego un conjunto de variables y dimensiones. Lo metodológico es sólo un aspecto del taller. La índole de la materia que se enseña, el tipo de trabajo que se realiza, la lógica social propia de ese trabajo, más allá del ámbito de la escuela, son aspectos a tener en cuenta cuando se habla de taller. (1999).

Desde este sentido la autora señala la importancia de no definirlo como una metodología, indicando que lo metodológico es sólo un aspecto del taller. La índole de la materia que se enseña, el tipo de trabajo que se realiza, la lógica social propia de ese trabajo, son aspectos a tener en cuenta cuando se refiere al taller. También es fundamental considerar el carácter grupal y la especificidad del desempeño del rol docente, proponiendo un plan de trabajo, equilibrando y jerarquizando los contenidos y sucesos que permiten acompañar y evaluar al estudiante, donde sólo la información que conoce es la referida al nivel que está cursando. El taller, para ser tal, tiene que estar centrado en la producción de un objeto con sentido social, esa producción requiere aprender un saber-hacer; hay una materia prima con la que se trabaja; las relaciones grupales se dan de un modo particular. El estudiante va aprendiendo mientras produce. En ese proceso de producción, va tratando de resolver situaciones que se le presentan y, en función de éstas, demanda al docente lo que necesita para poder avanzar. En el taller, el docente trabaja a partir de la demanda del estudiante y a su vez para superarla.

Los estudiantes deberían ser el centro de la clase, su persona, cada uno de ellos, con sus potencialidades y con sus necesidades, donde por naturaleza humana son

creativos, son curiosos, construyen su mundo personal a través de la cultura donde viven, creando y estableciendo relaciones entre criterios, construyendo nuevos conocimientos, con interés, voluntad y curiosidad. A la hora de enfrentarse a una consigna de diseño, el estudiante se está enfrentando a un reto a lo desconocido, a lo que puede ser, y no queda nada más en juego que la creatividad y la expresión para poder cumplir el objetivo. El estudiante comienza a crear, tal como dice Freire, educador brasileño e influyente teórico de la educación: "Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas". (1974).

Se inicia el proceso de diseñar, de crear, donde el comienzo parece ser un caos, que da origen a cierto orden, y es en este caos en donde se comienza a cuestionar, a buscar preguntas que sean futuros caminos. Algo nuevo nace gracias al replanteamiento, a la pregunta.

Es normal que al programar una asignatura se trate de ordenar cómo se va a dar ese conocimiento, primero un contenido, después otro. Suele ocurrir también, que en los talleres, el aprendizaje no sea lineal, por eso es que se dice que los objetivos educativos están colocados fuera del alumno y no dentro de él, de su poder de relacionarse con el exterior. Desde esta mirada lo aprendido debería ser comprendido. La comprensión es una herramienta de crecimiento, que va a variar en cada persona, ya que permite crear y establecer relaciones entre criterios para resolver problemas y construir de esta manera nuevos conocimientos que aporten al ámbito social del taller, y que ayuden, a la hora de ser expresados, al resto de los estudiantes. Dentro del ámbito del taller, una consigna de diseño sorprende al alumno, lo activa, estimula y empieza a producir conocimiento, en forma de ideas. Sería como una acción libre, una construcción autónoma de conocimientos. La descripción del modelo de Schön pasa por entender qué es el pensamiento práctico y cuáles son las fases o elementos que lo componen. Este modelo diferencia tres conceptos o fases dentro del término más amplio de pensamiento práctico: conocimiento en la acción, reflexión en y durante la acción, reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción. Por otra parte, Schön dice:

Quando emprendemos actuaciones espontáneas e intuitivas propias de la vida, aparentamos ser entendidos de un modo especial. A menudo no podemos decir qué es lo que sabemos, y al describirlo no sabemos qué decir, o hacemos descripciones que no son las apropiadas. (1998).

A este tipo de conocimiento tácito, espontáneo e intuitivo, que la gran mayoría de las personas llaman sentido común, Schön lo ha denominado el conocimiento en la acción, es decir, un saber que no proviene de una previa operación intelectual. La reflexión sobre la práctica y la adopción de una posición crítica frente a la misma, son dos formas de avanzar hacia la toma de conciencia de los problemas, pues el cambio educativo es posible cuando el profesor cuestiona de manera propositiva su práctica pedagógica a través de la investigación.

Existe la tendencia a homogeneizar por niveles, cuando en realidad, cada uno es diferente al otro. Por este mo-

tivo es relevante tomar en cuenta los aspectos sociales y culturales que hacen a la diversidad y enriquecen el espacio del aula taller.

Para favorecer a la comprensión, hoy se busca la motivación en lo exterior, en el arte, en la música, en tipos de diseño, los cuales sin duda aportan, pero poniendo énfasis en el resultado, en resolver una consigna. Sin embargo, en el proceso de diseño la motivación no debería estar en el resultado, sino en el proceso que realiza el estudiante, a su ritmo y con la ayuda del docente que actúa de intermediario. Es decir, centrar el proceso en el acto mismo del diseñador, en el diseñar del estudiante. Como se mencionó anteriormente, la persona humana se produce a sí misma continuamente, se trasciende a sí misma. Conectada con los demás que también están en pleno desarrollo, se va transformando, tomando o dejando las cosas que aporta el medio externo, la motivación nace de él. En este proceso lo innato y lo adquirido conviven bajo buenas circunstancias, entonces la creatividad será la manera en cómo el estudiante se exprese, como resultado de algo que ha construido a través del respeto a sus necesidades creativas y a la motivación del docente. Entenderlo como una persona en el sentido integral que diseña, que tiene un mensaje que aportar a la sociedad con su trabajo de diseño, relacionando lo que está a su alcance, tomando contacto con distintas experiencias en el ámbito universitario que le brinda diversas posibilidades de experimentar, de hacer, descubriendo que no hay un sólo camino para lograr objetivos, para tomar decisiones de cómo continuar, para generar cambios.

Por eso la importancia de conocerse a uno mismo, desarrollarse a uno mismo, siendo estudiante o docente, independientemente de la programación de la cátedra, son factores que involucran y participan a diario dentro del aula taller, y favorecen al proceso de aprendizaje haciéndolo práctico, por el grado social y de comunicación que involucran. Entonces, aprender no sólo es obedecer. Cualquier comportamiento que impida el aprendizaje es entendido si la persona es reflexiva, inteligente y responsable, acompañada por el profesor guía. Si todos los roles funcionaran en buena dinámica de trabajo, directamente serían pocos los casos que se pretende corregir o evadir. El taller exige conductas que son un desafío en quienes lo integran: las ganas de aportar y participar, saber escuchar y valorar para discutir; por todo eso es importante el método orientativo para guiar y lograr la reflexión, la comprensión de lo hecho en el proceso.

Referencias bibliográficas

- Camilloni, A. (2007). *El saber didáctico*. Buenos Aires: Padiós.
- Freire, P. (1974). *La educación como práctica de la libertad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Goleman, D. (1996). *La Inteligencia Emocional. Por qué es más importante que el consciente intelectual*. Buenos Aires: Javier Vergara.
- Norman, D. (2004). *El Diseño Emocional*. España: Padiós.
- Perkins, D. (1995). *La Escuela Inteligente*. Barcelona: Edisos.

Schön, D. A. (1998). *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.

Souto M. (1999). *Grupos y dispositivos de formación*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Souto, M. (1993). *Hacia una dinámica de lo grupal*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

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: As an aim of this paper the intention is to face the learning methodology of the workshop classroom, specially to the experiences related to the industrial design chair, observing the behavior of the three elements that make the development of learning, teacher, knowledge and student possible, as well, the environment and behaviors that are generated within this space of creation and expression, which demonstrate certain conflicts at the time of projecting communication.

Key words: workshop classroom – industrial design – learning – communication – process – creation – expression – methodology – knowledge – comprehension

Resumo: Como objetivo deste ensaio se pretende realizar um enfoque à metodologia de aprendizagem chamada sala de aulas, especificamente às experiências vinculadas às cátedras de design de produtos industriais, observando o comportamento dos três elementos que fazem possível o desenvolvimento da aprendizagem, docente, conhecimento e estudante, como assim também, o ambiente e condutas que se geram dentro deste espaço de criação e expressão, que demonstram certos conflitos no momento da comunicação projectual.

Palavras chave: sala de aula workshop - design industrial – aprendizagem – comunicação – processo – criação – expressão – metodologia – conhecimento – compreensão.

(*) **María Victoria Recondo:** Diseño Industrial (UP). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Formar profesionales adolescentes.

Sonia Zahalsky (*)

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: octubre 2014

Versión final: diciembre 2014

Resumen: Los cambios en la sociedad postmoderna son inminentes. El estilo de vida de la sociedad ha cambiado y en consecuencia, todas las etapas se han modificado. El período de la adolescencia pareciera no tener fin. Instruir a nivel universitario a adolescentes en su formación profesional es una tarea por lo menos desafiante con características especiales que hay que tener en cuenta.

Palabras clave: posmodernidad – adolescencia – enseñanza situada – programación – negociación – pensamiento crítico – capacitación continua.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

Introducción

Es una realidad propuesta por diferentes autores como Casullo, Follari o Wellmer entre otros, que en estos tiempos postmodernos los cambios son inminentes. La expectativa de vida se extiende gracias a los avances de la ciencia, la medicina y la toma de conciencia de lograr y mantener un estilo de vida sano y equilibrado.

La juventud manda. Mantener un estilo de vida joven está a la orden del día. Esto se lo ve en la forma de vestir, en el estilo de vida que lleva una persona adulta, sus costumbres. El mundo de las apariencias está justificado. En esta misma línea, el período de la adolescencia se ha extendido. Por lo que la independencia económica y emocional llega en un tiempo posterior a la preparación profesional.

¿Cómo es la enseñanza de parte del docente universitario para la preparación de estos futuros profesionales?

El presente ensayo pretende dar una mirada interpretativa al tema desde la didáctica tomando en cuenta los aspectos sociales que esta involucra.

Desarrollo

Se puede observar que actualmente existen muchos profesionales graduados en las universidades que son o tienen las características y rasgos del típico adolescente adulto. Son pocos los adolescentes que se capacitan por vocación, más bien hay una evaluación costo-beneficio. Según William Daros (2009), “Cada vez parece interesar menos la búsqueda del saber por el saber, propio de las pedagogías idealistas”.

¿Qué define a un adolescente adulto? Este adolescente maduro, goza de las libertades que su mayoría de edad le otorga. Es un período caracterizado por la toma de decisiones. Sin embargo, su estructura emocional y psicológica se encuentra aún endeble para canalizar sus vivencias.

Es una etapa de reajustes a nivel fisiológico, cognitivo, emocional y social que tienden a ser resueltos adaptativamente, de ahí que se hayan de planificar e implementar intervenciones psicosociales con objeto de reducir algunos indicios de estrés e inestabilidad socioafectiva,