

Packaging, otra forma de enseñarlo.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Lorena Bidegain (*)

Resumen: Con el paso del tiempo, los profesores podemos descubrir diferencias entre lo que damos de teoría y los que los estudiantes realmente incorporan. Las diferencias pueden transformarse en oportunidades para generar estrategias para la enseñanza-aprendizaje. Se expondrán casos de utilización del juego como una herramienta didáctica, a nivel universitario, con resultados fantásticos.

Palabras clave: Packaging – aprendizaje lúdico - estrategia de enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 78]

Al pasar el tiempo, los profesores podemos descubrir diferencias entre nuestras ponencias en clases teóricas y lo que los estudiantes realmente incorporan. Estas diferencias, pueden transformarse en oportunidades para generar estrategias para la enseñanza-aprendizaje. Se expondrán experimentalmente casos de utilización del juego como una herramienta didáctica, a nivel universitario, con resultados fantásticos.

Packaging es una asignatura que inmediatamente lleva a pensar a los estudiantes en maquetas de envases y trabajos prácticos que se deben resolver con prolijidad.

Muchas veces el estudiante, pasa por alto la teoría que acompaña a estos proyectos y cursa el cuatrimestre dejándola de lado. Los docentes los guiamos para que esa teoría finalmente sea leída y posteriormente estudiada, aunque no siempre con mucho éxito.

Encontrando esa debilidad, implementé diferentes estrategias para la enseñanza-aprendizaje de la teoría del envase. Descubrí maravillosamente que los estudiantes se conectaban con la teoría de una manera diferente, hasta divertida, utilizando el juego como una herramienta didáctica. Además de leer y estudiar el tema que les había sido asignado, ponían énfasis en la teoría que se les daba a los demás equipos, ya que entre ellos deben jugar, y todos quieren ganar.

Como profesora de la materia Diseño de Packaging I, al presentar los temas de la planificación académica, surge en el alumnado cierto temor al mencionar la unidad temática de Materiales para Packaging. Ese temor está relacionado con que es el punto dentro de la planificación más separado de la carrera de Diseño Gráfico. Tienen que comenzar a pensar en salir del plano 2D y pensar en objetos que deben a su vez, estar realizados en un material que sea contenedor, protector y que cumpla con todas las funciones del packaging.

Existen muchas formas de transmitir los conocimientos. Clases teóricas expositivas, clases teóricas donde entre toda la clase se leen y comentan partes de la bibliografía, clases teóricas donde lo que se dice se acompaña de ejemplos de materiales reales, y así se pueden pensar muchas estrategias para intentar compartir el conocimiento. Para esto es imprescindible que el profesor sepa, conozca el tema a la perfección, esto es principalmente lo que lo habilita para estar a cargo de un aula y también es el compromiso y el reto ante sus estudiantes.

Pero más allá de saber del tema, se debe tener muy claro lo que se quiere transmitir. Antes de comunicar nuestra idea tenemos que pensar qué es exactamente lo que queremos decir. Debemos contarlo de forma memorable, pero nuestro mensaje compite con infinidad de otros mensajes que los estudiantes reciben a diario, dentro de la facultad, en otras materias y en la vida misma. Para que recuerden el nuestro, deberemos hacerlo especialmente interesante y eso puede conseguirse a través de las historias recordables.

Y es aquí, esta teoría puntual, que está alejada de sus gustos, que no tiene que ver con la gráfica, sino con el diseño industrial del envase, donde se plantea el desafío.

El lenguaje que escojamos para comunicarnos dependerá de aquellos a quienes vaya dirigido el mensaje. Crear un lenguaje propio es un error que nos aleja de nuestros alumnos, ya que el lenguaje que utilizamos habla de nosotros y de nuestros saberes previos. El lenguaje no sólo se refiere al vocabulario, se refiere también a los ejemplos. El mensaje que vale es el que captan los estudiantes. Es por esto que implementé diferentes estrategias para la enseñanza-aprendizaje de la teoría del envase, y puntualmente en la unidad “materiales”. La elegida fue dividir la clase en seis grupos. Seis son los materiales, seis son los grupos. Se sortean los temas para que sea democrático. Y cada grupo lee en clase, la teoría de la cátedra referida al material en cuestión. Con mi ayuda vamos armando un número específico de preguntas y respuestas sobre el material. Una vez confeccionadas, se hacen circular a los demás grupos. Todos deben leer y saber sobre todos los materiales. La entrega, el trabajo práctico, tiene que ver con preparar un juego de mesa, que se pueda jugar en grupos en el aula. Este trabajo práctico incluye el diseño y armado de la caja, tablero, y fichas.

Una vez que hemos construido el mensaje, un único gran mensaje, contado de forma interesante, con un lenguaje que conecte, los estudiantes trabajan su escenificación. Tienen que saber bajar la consigna del juego, crear el clima para que el resto del grupo se conecte y disfrute jugar. Yo como docente, trato de leer las reacciones de los que juegan y los que presentan el juego. Les pido que sean capaces de cambiar la comunicación en todo momento en función de las reacciones que perciban de sus compañeros. Hay grupos que deciden persuadir a través de

premios para los que responden bien la mayor cantidad de preguntas.

Es una experiencia muy rica en cuanto a conocimientos, los estudiantes quieren venir a esa clase, y eso es lo que me genera satisfacción. Antes de implementar lo lúdico en esta unidad, eran las clases donde tenía mayor ausentismo y no sólo eso, en los finales teóricos los alumnos no podían responder muchas preguntas porque no habían sido vistas por ellos como importantes.

Siento que este cambio en la forma de enseñar el Packaging es una invitación a la teoría, en vez de intentar convencerlos de estudiar. Cuando intentamos convencer, no convencemos. Persuadir a los demás no puede ser nuestro objetivo, sino que invitarlos a través del juego, y contagiarles el entusiasmo por saber.

Abstract: Over time, teachers can discover differences between what we give of theory and what students actually incorporate. The differences can be transformed into opportunities to create

strategies for teaching and learning. Cases of using the game as a teaching tool at university level, with fantastic results will be presented.

Keywords: Packaging - playful learning - teaching strategy

Resumo: Com o passo do tempo, os professores podemos descobrir diferenças entre o que damos de teoria e os que os estudantes realmente incorporam. As diferenças podem ser transformado em oportunidades para gerar estratégias para o ensino-aprendizagem. Se exporão casos de utilização do jogo como uma ferramenta didática, a nível universitário, com resultados fantásticos.

Palavras chave: Packaging - aprendizagem lúdica - estratégia de ensino

(*) **Lorena Bidegain.** Licenciada en Diseño Gráfico con especialización en Packaging (UP).

Arenas movedizas. Enseñanza y aprendizaje en un escenario sin límites y en constante movimiento.

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Noemí Binda (*)

Resumen: Una mirada hacia el impacto de los avances tecnológicos como parte de nuestra vida y las transformaciones de la educación. Se analizarán los nuevos escenarios y los cambios de paradigmas entre otros conceptos.

Palabras clave: conectividad - nativo - digital – innovación didáctica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 79]

No cabe duda de que nos encontramos en un momento de histórica transformación en numerosos ámbitos de nuestra vida. Y que, de una manera u otra, nos sentimos ante un abismo inminente y en medio de una crisis que parece definitiva.

Somos los protagonistas privilegiados de una transformación caracterizada por lo digital, la globalización, la conectividad y el cambio social y tecnológico continuo y acelerado. Transformación especialmente relevante en el ámbito de las comunicaciones y la difusión del conocimiento y, por tanto, de gran impacto en la sociedad. Una transformación a veces determinante y de gran importancia en los procesos de aprendizaje.

Nuevos escenarios, nuevos interrogantes

De cara al impacto de los avances tecnológicos como parte de nuestra vida y las transformaciones de la educación, ¿la tecnología mejora nuestra vida cotidiana? ¿Las redes sociales facilitan o entorpecen nuestra comunicación con los estudiantes?

Son realmente muchísimos los interrogantes y pocas las

respuestas. Los códigos cambian todo el tiempo. Vivimos permanentemente conectados, inmersos en un mar de datos y con poco tiempo para procesarlos. Los especialistas ya hacen su diagnóstico: intoxicación de información, el gran síntoma de estos tiempos.

¿Y qué papel juega el concepto enseñanza-aprendizaje en este nuevo escenario?

La evolución de la educación formal hacia plataformas virtuales más abiertas, incorpora herramientas que facilitan la posibilidad de crear, generar y difundir contenidos propios en múltiples formatos, expandiendo ilimitadamente la cantidad de recursos disponibles online.

Los jóvenes entran y salen de ambos universos permanentemente sin necesidad de distinguir sus fronteras de manera explícita. Y la mayoría de los adultos también.

A los adultos nos queda la responsabilidad de saber qué usos hacen los chicos de Internet y así orientarlos en un uso seguro de la Web, lo que necesariamente provoca que los profesores enfrentemos este cambio de paradigma y trabajemos activamente en la forma de producción de los contenidos.