

Cátedra en construcción – Parte I

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

Ileana Capurro (*)

Resumen: A partir de numerosas experiencias áulicas se ha podido percibir que una única mirada, por parte del docente titular, no estaría generando un resultado positivo. El objetivo de este escrito es describir la mirada complementaria de una cátedra con dos titulares

Palabras clave: estratégica pedagógica – aprendizaje – experiencias áulicas

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 88]

A continuación se presenta la propuesta académica que sustenta las actividades docentes y de investigación que desarrolla la Cátedra Limido-Capurro.

En la Universidad de Palermo se pueden encontrar diversas opciones de asignaturas dentro de la facultad de Diseño y Comunicación dentro de la carrera de Diseño textil e indumentaria. Numerosos docentes titulares en sus llamadas Cátedras, ofrecen diferentes niveles de exigencia, alta gama horaria compatible con la vida laboral de un alumno promedio, y en otros caso largas trayectorias y/o contactos laborales.

En esta cátedra constituida por dos docentes titulares, que comparten normas y cuyos roles están estrechamente vinculados, se tiene como principal objetivo de la actividad académica enriquecer el proceso de aprendizaje bajo la mirada de dos profesoras. El presente escrito tiene por objetivo principal describir la mirada complementaria y en equipo de esta cátedra.

Esta decisión fue tomada a partir de numerosas experiencias áulicas donde se pudo percibir que una única mirada, por parte de un solo docente titular, generaría tanto en el proceso como en el resultado en los alumnos de la asignatura Diseño Textil e Indumentaria V, una alta dependencia en la búsqueda por satisfacer dicha mirada única y severa.

La materia que dicta la cátedra Limido-Capurro en forma complementaria y grupalmente cuenta con gran importancia dentro del último año de la carrera, ya que introduce y aplica todos los conocimientos básicos para el desarrollo laboral dentro del mercado futuro del alumno. Previamente al formalizar dicha cátedra, la siguiente pregunta disparó la decisión final: ¿Qué sucedería si las devoluciones vinieran por parte de dos enfoques a la luz de dos elementos claves como por ejemplo, el proceso de la construcción de imagen y su venta y, la construcción de una pieza y su ubicación real en el mercado?

En esta propuesta se comparten en primera medida los objetivos que se tienen como grupo de trabajo, siendo los alumnos las principales piezas y haciéndoles entender que su accionar se desarrollará bajo la contención de dos profesoras que junto a su equipo docente, actúan en complemento y por sobre todo en equipo.

En este momento se da comienzo al ejercicio que deberán resolver los alumnos en forma individual.

Como equipo de trabajo complementario y nueva propuesta de cátedra dentro la Universidad de Palermo, se busca que el alumno experimente a través de un ejercicio un problema a resolver, y obtenga un ciclo total de la actividad, dejándoles una guía para la acción, una pauta de conductas para futuras acciones en su próxima inserción laboral.

La cátedra desarrolla en el alumno habilidades para que sepa qué y cómo investigar, cómo encontrar un camino que se relacione directamente con lo que se quiere comunicar y expresar, y qué transmitir al relatar un propio discurso haciendo a su vez una crítica a la hora de comunicar un mensaje de autor/diseñador.

Conclusión

Esta cátedra se replantea el nuevo rol del profesor como aquel que debe dejar de ser el depositario de la verdad para convertirse en un miembro más del grupo, con una función de guía, como un estimulador, organizador del aprendizaje, y supervisor de una tarea que es ejecutada fundamentalmente por otros y no únicamente por él. Pero por sobre todo, debe transmitir que el liderazgo puede ser compartido y complementado por otra mirada que construya una devolución sincera, constructiva y productiva.

Esta cátedra tiene la responsabilidad de seguir formando futuros y responsables profesionales del diseño que puedan tener un pensamiento crítico frente a su trabajo y entiendan que el trabajo en grupo o equipo siempre enriquece. El alumno debe comprender que esta Cátedra Limido-Capurro tiene por objetivo principal enseñar a trabajar en equipo como lo dicta el mercado real y actual.

Abstract: From numerous courtly experiments have been entitled to a unique look, by the head teacher, would not generate a positive result. The aim of this paper is to describe the complementary view of a chair with two holders

Keywords: teaching strategy - learning - experiences courtly

Resumo: A partir de numerosas experiências de sala de aula pôde-se perceber que uma única mirada, por parte do professor

titular, não estaria gerando um resultado positivo. O objetivo deste escrito é descrever a mirada complementar de uma cátedra com dois titulares.

Palavras chave: estratégica pedagógica – aprendizagem – experiências de sala de aula

(*) **Ileana Capurro.** Diseñadora Textil e Indumentaria (Universidad de Palermo).

Nuevas competencias digitales.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Ernesto Caragliano (*)

Resumen: La nueva Sociedad de la Información supone la necesidad de formación permanente y la priorización del objetivo aprender a aprender. Reclama una educación que permita la formación a lo largo la vida, por lo tanto deberá asentar las bases en conocimientos y destrezas que permitan pasar de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento y por último, a la Sociedad de la Inteligencia.

Palabras clave: TIC – competencias digitales – aprendizaje permanente.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

A poco de introducidas en los entornos educativos, las TIC se manifiestan al menos cambiantes. No permanecen como un conocimiento estable y duradero para el aprendizaje de estas tecnologías: su obsolescencia se revela en tiempos de cambio muy acelerados que son difíciles de asumir por muchos usuarios.

Se necesita estar continuamente actualizado en las novedades que estas tecnologías nos ofrecen. Es decir, se es un principiante, un inexperto continuo. Asimismo, el conjunto de conocimientos digitales no suelen tener un procedimiento absolutamente sólido, muchas de las veces fruto de sus continuos cambios y evoluciones, convirtiéndose así en un producto inacabado, siempre por perfeccionar y refinar, susceptible de ser variado para cumplimentar nuevas demandas.

Sin dudar, esto trae como consecuencia ineludible una afectación de la calidad y obliga al docente y al estudiante a desenvolverse en espacios nada cómodos, como lo son el de la imprecisión, la dificultad y el cambio frecuente de tecnología. Y esto para docentes y alumnos es apenas asumible y admisible en una cátedra, que naturalmente es un espacio de aprendizaje previsible y rutinario.

Por otra parte, el funcionamiento interno de la mayoría de las tecnologías digitales son nebulosas para quienes las utilizan. Esta cualidad hace que la interacción con la computadora sea figurada y, asiduamente, parcial.

“El hecho de que la mayoría del software esté diseñado para contextos no educativos contribuye aún más a esta opacidad. Adaptar software de propósito general del entorno laboral (por ejemplo las hojas de cálculo) a la práctica escolar requiere trabajar a través de esta opacidad para re-configurar y modificar sus propósitos iniciales a las necesidades educativas” (Koehler & Mishra, 2008, s.p.).

La sociedad del conocimiento y las competencias digitales

La introducción de las TIC en la educación originó un auténtico tsunami. Los sistemas educativos están aún hoy reaccionando con lentitud a las necesidades y exigencias de una nueva sociedad digital que se caracteriza por ser participativa, proactiva y comunicativa.

Mientras que el cambio y la innovación educativa tienen lugar, con mayor asiduidad y energía, en el aprendizaje informal y en contextos extraescolares. “Un sistema educativo adaptado a una Sociedad del Conocimiento, debe orientarse hacia la alfabetización digital del alumnado, que pone en juego un conjunto de competencias culturales y habilidades sociales.” (Pablos et al., 2010). La nueva cultura cree que la alfabetización ya dejó de ser una cuestión individual y personal. Por lo contrario, atraviesa a toda la comunidad y consiguientemente, requiere habilidades sociales que se desarrollan a través de la colaboración y el uso de las redes, tan usual y cotidiano para la nueva generación digital.

Allí se encuentran las primeras competencias y se ponen de manifiesto cuáles son los aprendizajes que se consideran imprescindibles para incorporarse a la vida madura de forma satisfactoria y ser apto de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

Se destaca así la competencia digital, que reside en poseer habilidades para buscar, lograr, procesar y comunicar información, y para poder así luego convertirla en conocimiento. Incorpora diferentes destrezas, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.