

**Resumo:** Um banco é o lugar que um aluno utiliza para se sentar, mas não é só isso, é uma posição estratégica desde a qual participar na classe. A cada pessoa que chegue ao sala de aula será um novo desafio para o professor, mas a sua vez uma fonte inédita de conhecimento e referência.

**Palavras chave:** papel de professor - estudantes - classe - improvisação - contrato.

(\*) **Pablo Javier Nelson.** Licenciado en Publicidad (Universidad de Palermo). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Las artes visuales como expresión, profesión y vida

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Jorge Miguel Cuéllar Rendón (\*)

**Resumen:** A lo largo de la historia, el rol de las instituciones educativas en el nivel superior fue muy importante para la formación de profesionales capacitados, aptos y con un análisis crítico y reflexivo para que puedan insertarse de manera óptima en un mercado laboral y una sociedad que está en constante mutación y movimiento.

En las artes visuales, por las nuevas necesidades vocacionales del mercado gráfico, industrial, tecnológico, de entretenimiento y comunicación, se comenzó a institucionalizar y convertir diferentes ramas específicas en carreras universitarias íntegras.

**Palabras clave:** artes visuales - vocación - currículum - profesión - mercado laboral - sociedad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 30]

*“Todo arte es gestado por su tiempo, reflejando en forma obvia la atmósfera del momento”.*  
(Kandinsky, 1911).

En el transcurso del tiempo, así como las ciudades, sociedad, tecnología, medio ambiente, herramientas de producción, necesidades y moda se fueron transformando constantemente, nuevas carreras universitarias aparecieron y el rol que asumieron las instituciones educativas en el nivel superior fue importante para satisfacer y aparecer como reflejo de esta transformación.

En las artes visuales, desde un contexto generacional por las nuevas necesidades vocacionales del mercado gráfico, entretenimiento y comunicación, las ramas como video juegos, comics, dibujos animados, desarrollo 3D, diseño de modas, fotografía, ilustración y *motion graphics* se convirtieron en carreras universitarias, ya que las carreras de Diseño Gráfico y Bellas Artes no pudieron dar abasto a la exigencia y la necesidad de profesionales especializados en esas ramas.

Un programa de investigación científica para la Didáctica de la Educación Superior requiere no solo la inclusión de un estudio de las creencias de los docentes del nivel, sino también la propuesta del trabajo a realizar para lograr la transformación del pensamiento pre-científico acerca de la enseñanza superior en un pensamiento científico y, por ello, crítico. De otro modo, la Didáctica científica quedaría separada de la práctica docente y fallaría su destino

epistemológico. (Camilloni, 1995).

Tanto en las artes visuales como en el arte en general, antes de que se convirtieran en carreras universitarias, el proceso de educación se daba entre maestro - discípulo, donde el docente era la fuente de conocimiento y se tomaba a la docencia como algo vocacional.

Esa forma empírica, a través de la institucionalización y la didáctica (disciplina científico-pedagógica) en estas nuevas carreras, trajeron metodologías y estrategias para transmitir y construir conocimiento, incorporando la triada didáctica entre docente - conocimiento - estudiante, donde el rol del docente se transformó en el de mediador del proceso de aprendizaje, y los contenidos o currículum convirtieron las diferentes especialidades del arte visual en un sistema formal de la educación.

“Para hacer cualquier cosa artísticamente es necesario adquirir una técnica, pero se crea a través de la técnica y no con ella”. (Machmanovitch, 1990, p. 33).

En la construcción del aprendizaje por etapas de enseñanza, desde la selección de contenidos curriculares y los tiempos de duración, es importante tomar en cuenta que en una disciplina artística el soporte científico es la teoría y la técnica, pero la finalidad no es el dominio de ellas en sí mismas, sino desarrollar en el alumno la capacidad de utilizarlas y aplicarlas con criterio y reflexión para lograr expresar y comunicar lo que se siente, piensa, se crea y re-crea.

Ese criterio se logra enseñando el arte a través de la reflexión en la acción, práctica y experimentación, incen-

tivando al estudiante a aprender haciendo y que pueda comprobar con su propia experiencia los contenidos teórico-técnicos de la materia, aunque su hacer a menudo se muestra acotado en relación al trabajo propio del mundo real.

“El arte y el mundo hermoso se hace con trabajo intenso y juego libre. No son derechos sino privilegios. Tenemos el derecho a trabajar para ganarlo”. (Machmanovitch, 1990, p. 211).

Como la sociedad está en constante transformación y cambio, los factores sociales, ambientales, económicos, políticos e industriales en el ámbito de la práctica profesional modifican las perspectivas, expectativas y limitaciones en el mercado laboral y los contenidos académicos.

Dentro de lo mencionado anteriormente y mas allá que la educación superior esté dirigida en desarrollar lo vocacional en profesional y como etapa previa al mundo laboral, es importante que el estudiante o futuro profesional esté abierto a la experimentación de situaciones variables y complejas para despertar su curiosidad investigativa, impulsándolo a cuestionar y cuestionarse, sacar sus propias conclusiones y llevar el aprendizaje a contextos de la vida real socio-técnica.

Esas habilidades son necesarias para que siga aprendiendo, re-aprendiendo, pierda miedo al error y vea la vida profesional como una educación y aprendizaje permanente que estará en constante movimiento y transformación.

#### Referencias bibliográficas

- de Camilloni, A. R. W. (1995). *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación “Didáctica de Nivel Superior Universitaria”. Chile.
- Litwin, E. (1997). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Mastache, A. (2009). *Formar personas competentes: Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales*. Buenos Aires: Novedue.
- Nachmanovich, S. (1990). *Free play: La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós.

Schön, D. (1992). *En la formación de profesionales reflexivos hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Buenos Aires: Paidós.

Vassily, K. (1991). *Sobre lo Espiritual en el Arte*. Buenos Aires: Andrómeda.

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:** Throughout history, the role of educational institutions in the top level was very important for the formation of professionals trained, able and with a critical and reflective analysis that can be inserted optimally in a labor market and in a society that is in constant change and movement.

In the visual arts, for the new vocational needs of graphic, industrial, technology, entertainment and communication market they began to institutionalize and make different specific branches of integrity university courses.

**Keywords:** visual arts - vocation - curriculum - profession - labor market - society.

**Resumo:** Ao longo da história, o papel das instituições educativas no nível superior foi importantíssimo para a formação de profissionais capacitados, aptos e com uma análise crítica e reflexivo para que possam ser inserido de maneira ótima em um mercado de trabalho e uma sociedade que está constantemente mudando e se movendo.

Nas artes visuais, pelas novas necessidades vocacionais do mercado gráfico, industrial, tecnológico, de entretenimento e comunicação, começou-se a institucionalizar e converter diferentes ramos específicos em carreiras universitárias íntegras.

**Palavras chave:** artes visuais - vocação - currículo - profissão - mercado de trabalho

(\*) **Jorge Miguel Cuéllar Rendón.** Realizador Integral de Dibujos Animados (Image Campus). Motion Grapher (Image Campus). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Multimedia Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Profesionales competentes del Nivel Superior

Silvia Rosenthal (\*)

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

**Resumen:** Adhiriendo a la teoría de la adquisición del conocimiento según la corriente constructivista es objetivo del documento proponer y justificar la implementación del aula taller como estrategia madre en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el contexto universitario para desarrollar profesionales competentes en el nivel superior.

**Palabras clave:** educación superior - rol docente - estudiante - aula taller - Diseño Gráfico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 32]