

Diseños Curriculares compatibles, p 6.

²⁶. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación, Consejo Federal de Cultura y Educación, resumen de documento, serie A, N° 08, Criterios para la planificación de Diseños Curriculares compatibles, documento serie A, N° 6, Item II, 2, p 11)

²⁷. Diccionario Etimológico (1974) *Academo*, Editorial Mayfe, Madrid, España, p 161.

²⁸. También nos compete la Psicología del aprendizaje, pero este tema prácticamente no va a ser tratado en este escrito

²⁹. Diccionario Etimológico (1974) *Academo*, Editorial Mayfe, Madrid, España, p 548.

³⁰. *Ibid.*

³¹. Es fundamental dar a los alumnos el material completo, con título y autor, lo mismo que para los escritos y no hojas sueltas que no se sabe de dónde provienen. Se supone que el día de mañana esos alumnos van a ser docentes y tal vez necesiten de esos materiales y no van a poder utilizarlos.

Referencias bibliográficas:

Bourdieu, P. (2003) *Campo de poder, campo intelectual*, Editorial Cuadrata, Bs. As., Argentina.

Criterios para la planificación de Diseños Curriculares compatibles, Ministerio de Cultura y Educación de la Nación, Consejo Federal de Cultura y Educación, resumen de documento, serie A, N° 08

Diccionario Etimológico (1974) *Academo*, Editorial Mayfe, Madrid, España.

Diseño Curricular para la Educación Primaria (2000) Primero y segundo ciclos, Secretaría de Educación, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Dirección de Currícula, 2000

Eiriz, C. (1996) *Diseño Curricular y música*, Editorial Ricordi, Buenos Aires.

Nachmanavivitch, S. (2004) *Free play*, Editorial Paidós, Buenos Aires, Argentina.

Nagore, M. (2007) *El análisis musical entre el formalismo y la hermenéutica*, Universidad Complutense de Madrid, Músicas del sur, Número 1.

Suarez Urtubey, P. (1994) *Breve historia de la música*, Editorial Claridad, Bs. As., Argentina.

Swanwick, Keith. (1991) *Música, pensamiento y educación*, traducción Manuel Alasagasti, Editorial Morata S.A., Madrid, España.

Abstract: This paper describes the teaching of music analyzed from the musical semiotics and three axes, the poietic shaft, the shaft and the immanent estético axis. And from there on how to analyze curricula to how to plan lessons.

Keywords: Semiotics - conceptual axis - estetic - poiesis - musical production.

Resumo: Este escrito descreve o ensino da música analisada desde a Semiologia musical e seus três eixos, o eixo poietico, o eixo estético e o eixo imanente. E a partir de ali desde como analisar desenhos curriculares até como planificar aulas.

Palavras chave: Semiologia - eixo conceptual - estético - poiesis - produção musical.

(*) **Griselda Labbate.** Profesora Superior en Educación Musical egresada del Conservatorio Municipal de Música Manuel de Falla, donde además se perfeccionó en Canto y composición. Posgraduada en Semiología Musical (Universidad de Palermo), en Retórica Musical y en Dirección Coral (Universidad Nacional de las Artes).

Construir el conocimiento: tendencias y renovación en el aula universitaria

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Laura Banfi (*)

Resumen: La enseñanza tradicional está caducando debido a una sociedad que demanda del estudiante universitario competencias para la creatividad y la originalidad. La tendencia marca como importante la creación de la llamada clase invertida o *flipped classroom*, en la que se invierten los roles y los tiempos del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: clase invertida - aprendizaje - enseñanza - creatividad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 90]

Existe un concepto, conocido como clase invertida o *flipped classroom*, que ha sido y está siendo tendencia para la renovación en la enseñanza universitaria. Y esto se da porque el modelo tradicional, el que conocimos

hasta hace unas décadas, ha quedado más que caduco. La clase invertida implica, lisa y llanamente, una inversión de órdenes supuestos en el proceso de aprendizaje. ¿Por qué cambiar? Una sociedad compleja, altamente

competitiva y cambiante, exige de parte de los jóvenes una actitud diferente, creativa y hasta desafiante de los paradigmas conocidos. Esto se da de manera flagrante en el ámbito universitario más que en ningún otro lado dado que trabajamos con jóvenes adultos. ¿Cómo instrumentarla?

El modelo tradicional de enseñanza proponía al docente como fuente del conocimiento y el aula era una instancia de transmisión de conocimientos. La escena típica mostraba al alumno tomando nota detallada de lo que en la exposición oral el profesor decía. Allí, la visión del estudiante era la de un sujeto pasivo que recibía de manera acrítica todo aquello que el docente proponía. ¿Y qué se esperaba que se hiciera fuera del tiempo de la clase? Memorizar, fijar y repetir conceptos teóricos. Pareciera que una de las competencias destacadas era la capacidad de retener información y poder reproducirla convenientemente.

Es quizás remanido marcar qué cambió, pero sí es importante señalar que una de las enormes revoluciones que transformó la vida social es la aparición y transformación de las tecnologías de la comunicación. *Internet*, madre de todas las enciclopedias, acabó con la idea de un profesor que todo lo sabe. Y *googlear* es quizás el verbo más conocido como actividad entre los alumnos. Velocidad, ubicuidad y multidimensionalidad son algunas de las ventajas que la red brinda. ¿Éste es el único uso de las redes, aquí acaba lo moderno? ¿Somos profesores modernos porque usamos una presentación digital en clase y pasamos un *Power Point* con un proyector? ¿Alcanza leerles lo que aparece en el *Power Point* para que los alumnos tomen nota literal de lo que aparece en la pantalla? El docente tradicional hacía lo mismo con una tiza y un pizarrón. Y fue eficaz por mucho tiempo. No vamos a dudarle. No es la pantalla lo moderno, porque si el esquema es de unidireccionalidad, de uno que habla y otro que copia, nada ha cambiado. Sigue siendo así el profesor una fuente de saberes legitimados, casi como una suerte de *Google* de carne y hueso.

Hablemos de algo más. Las herramientas digitales son otro panorama que produjo y está produciendo una revolución sobre el conocimiento y su manipulación, su operación sobre el sentido. Existe una gran variedad de presentaciones digitales que de forma dinámica expresan ideas con movimiento, y cierta originalidad. Herramientas que facilitan (cuidado, no lo crean de por sí) el conocimiento. La interconexión entre las redes y la posibilidad de operar desde la Web habilita desenmascarar el falso poder de conocimiento que traía el docente al aula. Y ahí se invierte, en el sentido clásico, el orden de las cosas. La idea de clase invertida propone que el alumno, valiéndose de sus competencias digitales, construya sus conocimientos y les dé forma significativa. La figura del profesor es la de un guía para propiciar un aprendizaje autónomo, para fabricar de manera creativa sus propias ideas.

La propuesta de trabajo es usar el tiempo fuera de la clase para leer y buscar información, y el aula, un espacio de debate, de crítica, de intercambio directo y elaboración de nuevos contenidos. El aprendizaje está basado en el proceso de creación, en las actividades, y en cómo los trabajos se hacen de forma colaborativa. Ya no es de-

seable una forma de evaluar centrada en un producto, sino que es necesario incluir el proceso de creación de ese producto o resultado.

¿Por qué perder el valioso tiempo de clase en escuchar o leer algo que puede hacerse en solitario? El docente es un facilitador de este proceso de interpretación, y por tanto, es en la clase el momento de intercambio y de presentación de dudas, de comentarios. La idea es que los propios alumnos traigan sus materiales, que pueden ser propios o ajenos, incluso creados por el docente. Por ejemplo, hoy es bastante simple hacer una presentación con formato de radio, y *postearla* en sitios Web donde todos pueden acceder. Hay proyectos interesantes en la Web que se hicieron a partir del uso del *Facebook*, y de cómo se piensan arquitecturas diferentes habilitadas por una tecnología novedosa.

¿Qué implica hacer una clase invertida, entonces? Es involucrar al estudiante con un proyecto personal que dé en su identidad, que le permita crecer en su profesión por el camino de la originalidad. Es enseñar a trabajar en equipo, en buscar datos, contrastarlos, en desacomodarlos y darle otra vez una forma propia que los implique. Es provocar el interés y llegar al conocimiento por la vía del reconocerse y reconocer.

Se puede pedir la elaboración de infografías, de vídeos, de presentaciones visuales que, las más novedosas, suponen sumar videos de *Youtube* u otras redes, de afiches multimedia, de líneas de tiempo y lo que sea que genere un acto de creación a partir de una idea. Buscar lo que hicieron otros, hasta incluso para descartarlo, es una actividad de por sí del mundo del conocimiento. La *Web 2.0* nos abrió la puerta para esto y más aún, aunque todavía y como es de esperar en todas las transiciones, existan dificultades en algunos puntos como el problema de la citación de fuentes y hasta el *copy paste*. Pero para eso está la tarea docente, justamente, para guiar y coordinar de modo de evitar y corregir estos inconvenientes comunes a los tiempos que corren. Y lo que hay que cambiar también, desde el lugar docente, es la consigna y la evaluación. Esta última deberá estar focalizada en cuestiones de procesos, más que de resultados, y en todo caso ver los resultados a la luz de las transformaciones que los procesos provocaron.

En mi experiencia como docente universitaria reconozco que no es un camino sencillo porque a pesar de trabajar con jóvenes, el rol pasivo del estudiante es lo esperable y lo más cómodo para la mayoría. Y salir de esta comodidad puede producir molestias o dudas. Cada área de trabajo, cada disciplina demanda diferentes estrategias. Los docentes somos los primeros que debemos cambiar nuestra perspectiva del proceso de enseñanza -aprendizaje. Primero habrá que entender que no es posible seguir aplicando las fórmulas en las que nos educaron, que si la "receta" cambia, cambia el resultado. Porque seguir haciendo lo mismo nos conduce a lo mismo, sin cambios. No hay cambio posible de lo contrario. Pero vale la pena (o la alegría).

Referencias bibliográficas

<http://www.javiertouron.es/2013/06/the-flipped-classroom-no-has-flipado.html>

<http://www.proyectofacebook.com.ar/el-proyecto-face-book-y-la-posuniversidad/>
<http://hdl.handle.net/10201/36769>
<http://www.theflippedclassroom.es/>
<http://yoprofesor.ecuadorsap.org/que-es-la-clase-invertida-o-flipped-classroom/>

Abstract: Traditional teaching is expiring because a society that demands college student skills for creativity and originality. The trend marks as important to create the so-called inverted class or flipped classroom, in which the roles and times of teaching and learning are reversed.

Keywords: Inverted class - learning - teaching - creativity.

Resumo: O ensino tradicional está expirando devido a uma sociedade que demanda do estudante universitário concorrências para a criatividade e a originalidade. A tendência marca como importante a criação da chamada classe investida ou flipped classroom, na que se investem os papéis e os tempos do processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: classe investida - aprendizagem - ensino - criatividade.

(*) **Laura Banfi:** Licenciada en Ciencias de la Comunicación (Universidad de Buenos Aires). Especialización en Periodismo. Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

¿Qué enseñar cuando empiezan a aprender?

Pilar Diez Urbicain (*)

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

Resumen: La materia Taller de Producción 1, es el primer eslabón en la cadena de aprendizaje de la morfología de los objetos y forma parte de unos de los ejes más importantes dentro de la carrera de Diseño Industrial, junto con Diseño y Tecnología. Como nivel inicial, el desafío es introducir a los alumnos en el estudio de las formas y la comprensión de las entidades que la componen, donde su objetivo principal es capacitarlos en el análisis y producción de formas, abarcando su realidad geométrica, constructiva y conceptual. ¿Cómo transitar este aprendizaje que explora las diferentes dimensiones de la forma, conectado el plano (2d), y el espacio (3d)?

Palabras clave: morfología - Diseño Industrial - espacio - volumen.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 93]

Introducción

En principio nos ubicaremos en el plan de estudios de la carrera Diseño Industrial, área diseño de objetos y productos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La materia Taller de Producción 1 se encuentra dentro del eje central de la carrera, formando parte, junto con Diseño y Tecnología, de los pilares más importantes en su cronograma de estudios. Esta materia es el primer eslabón en la cadena de los Talleres de Producción, donde el objetivo general de esta área es el conocimiento exhaustivo de la forma, tanto desde su plano geométrico, como constructivo, así como en la percepción de la forma con todas las cualidades que la hacen tangible como son: el color, las texturas y los materiales.

Estas morfologías contemplan el análisis de todos los elementos que intervienen en la generación de las formas volumétricas, tanto desde su clasificación en los diferentes tipos de superficies, sus distintos modos de construcción, como en las variadas operaciones que se aplican para la transformación de los volúmenes: escala, sustracción, adición, intersección, composición.

El conocimiento y análisis de la forma es fundamental

para que los futuros diseñadores exploren el espacio tridimensional, entendiendo y controlando todas sus variables constructivas. De este modo podrán proponer nuevas morfologías.

Todos estos temas me llevan a cuestionarme: ¿Cómo introducir a los alumnos de nivel inicial, en el conocimiento de la forma, siendo ésta tan amplia? ¿Cómo comenzar a entender el espacio?

Empezar por el principio

Ante estos interrogantes, planteo como punto de partida el sentido más simple de la forma que define Roberto Doberti en su libro *Morfología*: "...los objetos que nos rodean tienen una determinada y objetiva disposición en el espacio; tal disposición es su forma. La forma es así una propiedad de los objetos."... "Dada esta disposición espacial, el hecho de nominarla, de realizar un registro gráfico, supone ineludiblemente una interpretación, descripción, comunicación, clasificación de sus elementos y por consiguiente la posibilidad de aprehenderla." Denominaremos Morfología, a la disciplina que estudia la forma y los elementos que en ella intervienen. Asimismo, Wicius Wong en su libro *Fundamentos del diseño bi*