

Para entender el movimiento debemos sentir, no esforzarnos. Para aprender necesitamos tiempo, atención y discriminación; para discriminar necesitamos sentir. Esto significa que para aprender debemos aguzar nuestras facultades de sentir y que si intentamos hacer la mayor parte de las cosas por pura fuerza lograremos precisamente lo contrario. (Feldenkrais, 1972, p.74).

Este tipo de clase con estas características propias, da la posibilidad de incluir a los estudiantes como partícipes de varios momentos del acto pedagógico: Si el docente se propone utilizar la tecnología para vincular a su grupo con otros aspectos de la práctica profesional, le será factible incrementar la motivación y aportar una visión más amplia de los contenidos o temas abordados, ofreciendo más herramientas para una comprensión cabal, mediante recursos que, de otra manera, no están disponibles. Una preintroducción o un postcierre (ya que tanto introducción como cierre son importantes en el aula misma) que ya no comparten esa unidad espacio-temporal que requerimos para el aspecto central, en el que se diseñan estrategias de enseñanza que se transforman en actividades de aprendizaje para nuestros estudiantes. La ligazón entre los temas abordados, vivenciados y reflexionados durante la clase en acción, la articulación con la siguiente experiencia, puede estar dada por este tejido tecnológico que ofrece herramientas únicas como las mencionadas al comienzo del ensayo. Así, es factible generar una abstracción en la que se comprenda que se aborda un aprendizaje experiencial de los temas en nuestro espacio-tiempo común (el aula) y que la tecnología se utiliza en los momentos entre clase y clase, salvo en algunos momentos pautados de especial relevancia en los que forme parte del aquí y ahora. Constituyendo, entre encuentro y encuentro, una trama de la clase-grupo en la que se incluyen a los actores desarrolladores de saberes y oficio. De esta manera, es enriquecida la enseñanza específica del arte-oficio en cuestión, el acto pedagógico y es garantizado el acceso y dominio tecnológico competente dentro del campo profesional.

Referencias bibliográficas

Feldenkrais, M. (1972). *Autoconsciencia por el movimiento*. Barcelona: Paidós.

Gené, J. (1996). *Escrito en el escenario*. Buenos Aires: Celcit.

Meirieu, P. (2013). *La opción de educar y la responsabilidad pedagógica*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la República Argentina. Disponible en: nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje01/eje01-sugeridos06.pdf

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

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: Given the nodal aspect of teaching and learning and establishing the office, put the body in the here and now, and educational requirements to form autonomous citizens to master the technology to be embedded in the current reality, how can the class be understood and programmed to give space to these two central aspects of learning: the transmission of tools that give autonomy in the trade and in the management of technological resources.

Key words: university education - performing arts - movement arts - historicity - multiplicity - simultaneity - moments of class - pedagogic act - technology

Resumo: Tendo em conta o aspecto nodal do ensino e a aprendizagem e constitutivo do ofício, pôr o corpo no aqui e agora, e os requerimentos educativos de formar cidadãos autônomos que dominem os recursos tecnológicos para estar insertos na realidade atual, como se pode entender e programar a classe para lhe dar espaço a estes dois aspectos centrais da aprendizagem: a transmissão das ferramentas que dão autonomia no ofício e no manejo de recursos tecnológicos.

Palavras chave: ensino universitário - artes cênicas - artes do movimento - historicidade - multiplicidade - simultaneidade - momentos de classe - ato pedagógico - tecnologia

(*) **Gabriela González López.** Actriz Nacional (Escuela Nacional de Arte Dramático, 1992). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Reflexiones sobre la importancia del concepto del propósito en la educación y en la inclusión de tecnología

Ignacio Nicolás Busquier (*)

Resumen: El presente ensayo propone un recorrido por diferentes autores en busca de analogías que acerquen a conceptos e ideas para una selección e inclusión efectiva de la tecnología.

Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: noviembre 2016

Palabras clave: enseñanza problematizadora – propósitos – programación – anticipación – diseño – objetivos – enseñanza genuina – información – hipótesis de trabajo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 116]

Procesos y definiciones de autores como David Perkins, María Cristina Davini, Paulo Freire, Mariana Maggio que a través de diferentes miradas se acercan a planteos con puntos en común. Reflexiones sobre la instancia en la que se genera la enseñanza para comenzar a pensar en la inclusión de tecnología.

Desde que nace, el ser humano acumula información desde el seno familiar, el trabajo, la calle y diversos espacios, nutriéndose de un sinfín de experiencias que pueden verse como meramente datos o pensarlos como las piezas que permiten diseñar el conocimiento. Se puede decir que es la utilización de esta información lo que determina el conocimiento, y la aplicación efectiva donde se asimila.

A su vez todas estas piezas de información pueden interactuar para generar un saber mayor. Se combinan infinitamente y se enriquecen. El conocimiento está en constante cambio y movimiento, todo el entorno impregna de saber al estudiante y nunca se detiene. Absorbe información aún desde un estado inconsciente, sin buscarlo y a veces desde su instinto más básico de supervivencia. Teniendo la información, se puede utilizar como se desee. Podría sostenerse que el conocimiento de una materia educativa se construye a partir de la información provista por otras y por su mismo campo disciplinar y a medida que el estudiante avance mayor será el espectro de contenido que tendrá para utilizar en diferentes propósitos en el sentido que aporta Perkins.

Por lo tanto el programa de una materia no debería perder de vista por un lado el propósito propio, y por otro la interrelación con otras materias o espacios como pueden ser el laboral o la práctica concreta desde trabajos prácticos o ejercicios. “La programación no debe ser entendida como un instrumento rígido. Por el contrario un programa es siempre una hipótesis de trabajo que debe ser puesta a prueba en la enseñanza”. (Davini, 2008, p. 181) Al concentrarse en los propósitos conectados a la información de los estudiantes permite acercarse a un conocimiento más efectivo.

En tal sentido Perkins sostiene que “cuando un dato se conecta a los propósitos, se vuelve como un diseño”. Esta noción de diseño de Perkins posee puntos de conexión con autores y otras teorías como la de Davini quien reflexiona sobre la programación de la enseñanza proponiendo como punto de partida para una clase saber a dónde se quiere llegar. Fijar el propósito, el objetivo.

Si bien Perkins trabaja sobre lo que denomina diseño y Davini sobre la programación, ambos coinciden en muchos aspectos en la importancia del propósito.

Freire ubica la instancia de conocimiento en la problematización de la enseñanza. Es en esta enseñanza problematizadora donde se puede ver la combinación y activación de esos datos acumulados y registrados. Es el momento donde adquieren sentido, más aún si están ligados al contexto del grupo de estudiantes. Freire establece una relación directa entre el saber, la reflexión y la

libertad. Así el estudiante a mayor problematización adquiere mayor libertad, mayor reflexión sobre la realidad y desde ese lugar podrá cuestionar y desafiar al opresor. En Freire el propósito principal es la libertad, un estudiante que pueda desafiar y reflexionar su realidad.

Esta concepción problematizadora es trasladable a cualquier materia y a cualquier instrumento tecnológico siempre que el docente y la materia posean un propósito en esa dirección. La problematización no difiere de lo que enfrentará el estudiante en el ámbito laboral, la industria en la que se desempeña o en la interacción con el entorno social. Situación que debe vivenciarse para poder desarrollar una lógica que permita superarlo o resolverlo.

El propósito no está ligado al éxito, sino a la capacidad de poder observar, organizar la información, sacar conclusiones y resolver mediante el pensamiento propio. La importancia estará en el camino que construya y recorra el estudiante aun si no llegara a una solución exitosa. Por lo tanto, la inclusión de tecnología también podría comenzar a pensarse desde los propósitos.

Mariana Maggio distingue la inclusión efectiva de tecnología, cuando su presencia no responde a una intención pedagógica, de la inclusión genuina de la tecnología, cuando permite una ampliación del conocimiento y la asimilación ya sea por problematización o por combinación efectiva de la información para resolver y pensar de forma autónoma.

Una inclusión de tecnología solo efectiva sería en muchos aspectos como la enseñanza bancaria de Freire o la acumulación de datos sin articular de Perkins. Como se puede confundir muchas veces en Internet, donde la acumulación de información se nos presenta en abundancia y volúmenes que a veces ni siquiera se puede procesar. Pero el mero acceso a ella no genera enseñanza o aprendizaje, es la utilización e interpretación de esa información lo importante. La tecnología, al brindar posibilidades de trascender la actividad del aula, aumenta el horizonte de propósitos.

De igual manera los desarrolladores y la diversidad de tecnologías disponibles comprendieron sucesivamente la importancia de los propósitos y se alejaron de la acumulación de datos para concentrarse cada vez más en el desarrollo de aplicaciones, programas, redes sociales, simuladores, etc., que dieron sentido a la información y que los usuarios utilizan para administrarla.

Pero también los propósitos propios de la tecnología están ligados a objetivos de consumo, captación de datos y hábitos de los usuarios. Si bien este contrato tácito entre tecnología y usuario no impide diversas utilizaciones y propósitos, cabe la reflexión docente al momento de seleccionar tecnologías. Sin atribuirle aspectos negativos, pero sin desconocer su objetivo.

De otro modo puede quedar librado simplemente a la comodidad que ofrece la tecnología o bien, docente y estudiante, ser un usuario más al servicio de los propósitos solo mercantiles de la tecnología.

La utilización efectiva de tecnología en la enseñanza parece conducir una y otra vez a generar reflexión, pensamiento en los estudiantes, entorno a detectar los propósitos. Hay una construcción a partir del conocimiento, un descubrimiento y re descubrimiento de la realidad. La inclusión de tecnología será genuina y efectiva si logra articular el propósito con un programa o hipótesis de trabajo y que posea un carácter problematizador, que plantee un problema a superar y reflexionar.

El recorrido por diferentes autores y conceptos permite distinguir algunos puntos de conexión primordiales como son el propósito y la programación para construir el recorrido hacia la instancia de aprendizaje y comprender hacia dónde debe dirigirse una posible inclusión tecnológica para que sea genuina.

El propósito es el eje que permite pensar la programación y el diseño como un mapa que se puede trazar del final hacia adelante. Tomar caminos posibles, desandarlos o rediseñar, sin perder el propósito y llegar al momento donde cobra sentido la información. En el propósito y su aplicación es donde podríamos encontrar que radica la instancia de conocimiento.

Si el propósito es nuestro horizonte, podemos decir que la programación es el punto de partida que facilitará la confección de una estrategia de enseñanza adecuada al grupo de estudiantes según su contexto particular.

Por lo tanto, conociendo el propósito podremos seleccionar y pensar la tecnología adecuada y más apta para incluir en la enseñanza.

Referencias bibliográficas

Davini, M. (2008). *Métodos de la enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.

Freire, P. (1973). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI.

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad* (1° Ed). Buenos Aires: Paidós.

Perkins, D. N. (1985). *Conocimiento como diseño. Colección Psicología*. Volumen 12. Facultad de Psicología (p.19-26). Bogotá: Universidad Javeriana.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: This paper proposes a tour by different authors in search of analogies that bring concepts and ideas for effective selection and inclusion of technology.

Key words: problem-solving teaching - purposes - programming - anticipation - design - objectives - genuine teaching - information - working hypothesis

Resumo: O presente ensaio propõe um percurso por diferentes autores em procura de analogias que acerquem a conceitos e ideias para uma seleção e inclusão efetiva da tecnologia.

Palavras chave: educação com problemas - propósitos - programação - antecipadamente - design - objetivos - educação genuína - informação - hipótese de trabalho

(*) **Ignacio Nicolás Busquier.** Director y Productor Audiovisual (ORT)

El Ser o no ser docente. Adoctrinamiento o Constructivismo

Martin Bollmann (*)

Resumen: En el presente ensayo se plantea y se cuestiona el rol del docente en el aula frente a estudiantes del siglo XXI. En este sentido el texto se remite a la importancia que tienen los objetivos y el currículum como guías para la acción en la enseñanza, pero considerando al mismo tiempo que dichos componentes pueden ser resignificados según las singularidades que pueden presentarse en el proceso áulico.

Palabras clave: currículum - estudiante - docente - objetivos - motivación - rol docente - momento áulico - guías

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 118]

Fecha de recepción: julio 2016

Fecha de aceptación: septiembre 2016

Versión final: noviembre 2016

“El aprendizaje es una forma de interactuar con el mundo. A medida que aprendemos, cambia nuestras concepciones de los fenómenos y vemos el mundo de forma diferente... la educación tiene que ver con el cambio conceptual.” (Biggs, 2006, p. 31).

¿Cómo ser docente? Es la pregunta que un docente se hace al inicio de la actividad pero no se la vuelve a plantear a menos que la realidad golpee la puerta. Se puede planificar la clase o cambiar las actividades, incluso se puede cambiar la materia por cuestiones administra-