

cer motivado en el ejercicio de aprender. Ejercicio que incluye al docente. Este también debe aprender con su grupo e ir construyendo, juntos, una nueva forma de ver y entender el mundo.

Referencias bibliográficas

- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa (31-78).
- Bruner, J. (1997) *La educación puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje Visor (85-101).
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza*. Didáctica general para maestros y profesores. Santillán, (167-181).
- Litwin, E. (1997) *En corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós (106).
- Camilioni, A. R. W. de (1995). *Reflexiones para la construcción de una didáctica para la educación superior*. Ponencia en Primeras jornadas trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación, Chile, Didáctica de nivel superior.

Abstract: The teacher, the professor, or the name given to the person in charge of the class, prepared to teach; from a first glance, is the group person who knows. In contrast, the student, or whatever he or she may want to call it, does not know, is there to learn. Its place, for years, was that of receiver of knowledge.

When the teacher is formed, this idea is not always eradicated. And, while being trained, he is not very sure that what he explains to the students will help them when they graduate. And they are more connected to your phone than to the class.

Keywords: construct - didactic triad - guide - context - scaffolding - exchange

Resumo: O maestro, o docente, o professor, ou o nome que se lhe outorgue à pessoa encarregada da classe, se preparou para ensinar; desde uma primeira mirada rápida, é a pessoa do grupo que sabe. Como contraposição, o aluno, o estudante, ou como lho queira denominar, não sabe, está aí para aprender. Seu lugar, durante anos, foi, o de receptor do conhecimento. Quando o docente se forma, não sempre esta ideia se erradica. E, ao mesmo tempo que se capacita, não tem muita certeza de que o que lhe explica aos estudantes lhes sirva pára quando estes se gradúen. E eles estão mais conectados a seu telefone que à classe.

Palavras chave: construir - tríade didática - guia - contexto - arcabouço - troca

(*) **Eduardo Gazzaniga.** Artista plástico. Profesor de la Universidad de Palermo en el área de Ilustración y de Moda y Tendencia de la Facultad de Diseño y Comunicación. Licenciado en Artes Visuales (Universidad Nacional de las Artes).

Vinculaciones entre la Universidad y la Escuela. Una experiencia en la Semana de la Ciencia y la Tecnología

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: noviembre 2016
Versión final: marzo 2017

Gabriel Fernando Juani (*) y Silvia Torres Luyo (**)

Resumen: El presente trabajo relata la participación de la cátedra Taller de Diseño Gráfico III Gorodischer (FADU, UNL) en la Semana de la Ciencia y la Tecnología 2015. Esta intervención tuvo como principal objetivo, a través de una jornada lúdica, introducir a estudiantes del nivel medio a la problemática del diseño de información y su vinculación con el diseño lúdico. Dicha actividad permitió poner a prueba una selección de rediseños de tableros de juegos de mesa, además de divulgar a la comunidad educativa local los resultados que articulan las actividades de investigación y el proceso pedagógico alcanzado por los estudiantes del taller de diseño.

Palabras clave: construir - tríada didáctica - guía - contexto - andamiaje - intercambio

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 182]

Introducción

La cátedra Taller de Diseño Gráfico III (Gorodischer) de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual y perteneciente a la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral (Santa Fe), viene trabajando desde hace un tiempo en actividades y proyectos que articulan las tres funciones sustantivas de la universidad (docencia, investigación y extensión), en

torno a un eje temático común: el estudio de la interrelación entre el diseño de información y el diseño de dispositivos lúdico- pedagógicos. Esta comunicación relata particularmente una actividad durante la Semana de la Ciencia y la Tecnología, donde fuimos convocados por la secretaría de investigación de FADU-UNL a participar en la misma a través de la organización y el dictado de un Taller lúdico destinado a alumnos del nivel medio. Dicha

actividad fue propicia para realizar una puesta a prueba de tableros de juegos de mesa realizados por los alumnos de la cátedra (cohorte 2015) en el primer cuatrimestre, además de difundir a la comunidad educativa local los resultados parciales del proyecto de investigación CAI+D PE «*Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas*».

Desarrollo de la propuesta

El Taller lúdico *Diseño de tableros de juego* fue organizado por el equipo docente de la cátedra, en tanto el equipo de pasantes en docencia e investigación junto a los cientíbcarios se encargó de la materialización de los tableros de juegos de mesa, las fichas, los dispositivos de azar, las instrucciones de juego, el *packaging* y los rótulos de identificación. El principal objetivo del taller fue introducir a los estudiantes secundarios a la problemática del diseño de información mediante el ejercicio de una actividad lúdica. La propuesta se desarrolló a través de tres etapas organizadas teniendo en cuenta tanto el proceso de los trabajos seleccionados como la franja etaria de los destinatarios.

La primera etapa consistió en una clase expositiva acerca de los conceptos y categorías del diseño de información y del diseño lúdico que fueron aplicados en los trabajos de los alumnos. Además se proyectaron videos referidos a la temática abordada que daban cuenta de alguna manera de las adaptaciones y visualizaciones que se habían realizado sobre las narraciones de base para ser traducidas a un soporte distinto al original. Seguidamente se pasó a una instancia de juego y puesta a prueba de los dispositivos por parte de los alumnos del nivel medio. Previo al ejercicio lúdico, los autores de los tableros de juego (estudiantes del taller de Diseño Gráfico III) tuvieron la oportunidad de presentar sus propuestas, explicando las particularidades lúdicas y de diseño de información, partido conceptual y repertorios visuales utilizados en la resolución de las mismas además de escuchar las críticas y comentarios de los asistentes. Finalmente, la tercera y última etapa estuvo destinada a la evaluación de los dispositivos a través de una encuesta escrita diseñada por el equipo docente y para ser completada por los alumnos visitantes. Como cierre se realizó una puesta en común en la cual todos los actores involucrados en la actividad expresaron las potencialidades de este tipo de actividades.

El proyecto

Los tableros de juegos de mesa que fueron puestos a prueba en la actividad dentro del marco de la Semana de la Ciencia y la Tecnología y que actuaron como dispositivos vinculantes entre ambas instituciones educativas fueron el resultado de un trabajo práctico de la cátedra que consistió en el rediseño de un tablero tradicional del Juego de la Oca en los cuales se pusieron en escena diferentes problemáticas adolescentes actuales a través de relatos provenientes de adaptaciones de algunas versiones de los cuentos de los hermanos Grimm. Este trabajo tuvo como principal objetivo rediseñar la visualización de un tablero tradicional teniendo en cuenta lo referido al tema dado. La narrativa de los cuentos se toma como

tema-excusa para poder trabajar la categorización y jerarquización de la información en un soporte particular, es decir; la transformación de un contenido de saber preciso en una versión didáctica de ese objeto de saber (Chevallard, 1991). El trabajo consistió en seleccionar una versión de los cuentos y a partir de ella realizar un relevamiento y análisis de los elementos de dicha historia que permitiera la construcción del repertorio visual a utilizar en el tablero además de establecer cuestiones referidas a los elementos componentes de dicho tablero: recorrido, inicio y final, casilleros regulares, casilleros especiales y dinámica de juego. De la producción total del taller (cuarenta y cinco tableros) se seleccionaron para la jornada diez propuestas de tableros de mesa más una adaptación en formato gigante. En estos dispositivos se recuperaron problemáticas actuales como el *ciberbullying*, la trata de personas, la violencia de género y el maltrato infantil a través de construcciones de sentido en base a los personajes de Blancanieves, Cenicienta y Caperucita Roja, entre otros. De esta manera se conformó una selección de piezas significativamente diferentes entre sí en cuanto a adaptaciones narrativas, problemáticas abordadas y estéticas utilizadas.

La vinculación

El taller lúdico sobre diseño de tableros de juego como actividad dentro de la Semana de la Ciencia y la Tecnología fue concretamente lo que permitió la vinculación entre las instituciones educativas participantes: el Taller de Diseño Gráfico III, Cátedra Gorodischer (FADU-UNL) y la Escuela de Artes Visuales «Juan Mantovani», pero las particularidades de la escuela participante, el carácter proyectual de la disciplina del diseño en la cual se inserta la cátedra y las características lúdico-pedagógicas de los dispositivos utilizados fueron los que permitieron que dicha vinculación se convirtiera en una experiencia no solo muy productiva sino también posible de ser realizada en una jornada de aproximadamente dos horas. La escuela participante tiene como particularidad una formación, única en la ciudad, que combina espacios curriculares de formación general con espacios de educación artística que tienen una fuerte impronta en la producción visual y audiovisual y en la complejidad de los procesos creativos. De ahí que los alumnos secundarios que participaron de la jornada tuvieran conocimientos análogos a los que poseen los alumnos universitarios del taller de diseño: uso del color, sintaxis de la forma, construcción de imágenes, uso de variables y lenguajes gráficos y de elementos básicos de la comunicación visual. Dichas competencias e intereses comunes permitieron en primer lugar que la escuela se interesara en la propuesta y en segundo lugar que la puesta a prueba de los dispositivos lúdicos se haya podido realizar de manera exitosa y en el tiempo disponible. El hecho de hablar un lenguaje común permitió que los análisis y comentarios de los alumnos del nivel medio, en su rol de *testers*, fueran precisos, significativos y fácilmente decodificables por los autores de los tableros. Pero lo destacable de la vinculación a través de la actividad realizada fue sin dudas los saberes adquiridos por parte de los estudiantes secundarios, un aprendizaje verdaderamente significativo teniendo en cuenta que el conjunto

de conceptos específicos del campo del diseño («estructura cognitiva») que poseían previamente dichos estudiantes fue lo que les facilitó la relación con los nuevos conceptos adquiridos en el taller lúdico (Ausubel; Novak; Hanesian, 1990). Por otro lado el intercambio se presentó no solo como una instancia introductoria al diseño de información y al diseño lúdico, sino también como una instancia oportuna para que los alumnos de la escuela media conocieran el ámbito universitario y se informaran sobre la oferta académica de la facultad en cuanto a disciplinas proyectuales, teniendo en cuenta la especificidad de la escuela visitante y que sus alumnos cursaban en ese momento el último año del nivel medio.

Conclusión

Lo expuesto anteriormente nos hace reflexionar sobre la relevancia de los intercambios y vinculaciones entre la universidad y los demás niveles educativos. Estos acercamientos, más allá del objetivo concreto, permiten sin dudas interrelaciones necesarias y positivas entre los distintos actores involucrados. Particularmente esta participación en la Semana de la Ciencia y la Tecnología, que tiene como principal objetivo generar espacios de divulgación y difusión, nos permitió socializar con la comunidad educativa local los avances de los conocimientos producidos en el seno de la labor de investigación que realiza la cátedra articulados con nuestra práctica docente y especialmente con el proceso pedagógico alcanzado con los alumnos del período lectivo 2015. La información extraída en la actividad posibilitó además analizar y evaluar las investigaciones, pensar nuevas aplicaciones en lo pedagógico e incursionar en nuevas prácticas extensionistas. Lo productivo de la experiencia y el deseo manifestado por los docentes y alumnos de ambas instituciones educativas de repetir este tipo de intercambios, nos convoca a seguir trabajando en la generación de espacios de aprendizaje y en la producción del conocimiento como servicio a la comunidad.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D.; Novack, J.; Hanesian, H. (1990). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Chevallard, Y. (1991). *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.

Abstract: This paper reports on the participation of the Chair of Graphic Design Workshop III Gorodischer (FADU, UNL) in the Week of Science and Technology 2015. This intervention had as main objective, through a playful day, to introduce students of the level Medium to the problematic of the information design and its connection with the ludic design. This activity allowed testing a selection of redesigned tabletop boards, as well as disseminating to the local educational community the results that articulate the research activities and the pedagogical process achieved by the students of the design workshop.

Keywords: linkage - university - school - entertainment devices - scientific and technological divulgation

Resumo: O presente trabalho relata a participação da cátedra Workshop de Design Gráfico III Gorodischer (FADU, UNL) na Semana da Ciência e a Tecnologia 2015. Esta intervenção teve como principal objetivo, através de uma jornada lúdica, introduzir a estudantes do nível médio à problemática do design de informação e sua vinculação com o design lúdico. Dita atividade permitiu pôr a prova uma seleção de redesign de tabuleiros de jogos de mesa, além de divulgar à comunidade educativa local os resultados que articulam as atividades de pesquisa e o processo pedagógico atingido pelos estudantes do workshop de design.

Palavras chave: vinculação - universidade - escola - dispositivos lúdicos - divulgação científica e tecnológica

(*) **Gabriel Fernando Juani.** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). Maestrando en Docencia Universitaria (Universidad Nacional del Litoral).

(**) **Silvia Torres Luyo.** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (FADU, Universidad Nacional del Litoral). Ludotecaria y diseñadora de juegos y juguetes. Docente e investigadora de Universidad Nacional del Litoral.

Desafíos y Soluciones frente a las nuevas generaciones de Estudiantes y Profesores

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: noviembre 2016
Versión final: marzo 2017

Virginia Marturet (*)

Resumen: La ponencia versó acerca del impacto del entorno social y cultural cambiante en las aulas, sobre cuáles son las características particulares y sus consecuencias. Propone brindar herramientas tecnológicas concretas para los profesores de derecho por una enseñanza de la materia que se desee de acorde a las nuevas necesidades de los estudiantes.

Se expondrá la problemática actual de las distintas generaciones de individuos que asisten a clases, ya bien con el rol de profesores o estudiantes. A partir de allí, se trabajará con distintas herramientas de pedagogía, marketing y comunicación para encontrar los puntos de conexión, proponiendo herramientas para encontrar soluciones para el siglo XXI. ¿Cómo afrontar estos desafíos?