

**Palavras chave:** Professional – disciplina - formação pedagógica – docente universitário

<sup>(\*)</sup> **Mariana Porta.** Licenciada en Comunicación Social (Universidad Nacional de Córdoba). Posgrado en Opinión Pública y Comunicación (FLACSO)

---

## Las colgadas o enchinchadas como herramienta de aprendizaje significativo en las carreras de Diseño

Fecha de recepción: agosto 2017  
Fecha de aceptación: octubre 2017  
Versión final: diciembre 2017

Marina Wabnik <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** Persiguiendo el aprendizaje de saberes profesionales que trasciendan, los docentes recurren al uso de diversas estrategias, técnicas o herramientas que responsablemente y con total intencionalidad pedagógica logren hacerlo efectivo.

En las carreras de diseño, aun en aquellas que no comparten contenidos, es muy común que se recurra a las enchinchadas, pegatinas o también llamadas colgadas para realizar correcciones y generar un intercambio educativo. Dicha técnica propone colocar en las paredes del aula todo el avance y producción de los proyectos de los estudiantes, para que el docente a cargo corrija y exponga de manera colectiva los aciertos y desaciertos pedagógicamente, con la finalidad didáctica de colaborar con el aprendizaje significativo y contribuir a los saberes profesionales de los que asisten a su clase.

Aquellos estudiantes que cursan este tipo de carreras principalmente visuales tienen la oportunidad de aprender en base al trabajo de taller, la prueba y el error. Además generan vínculos sociales en los que se torna fundamental estar preparado y asimilar críticas constructivas que enriquezcan su desempeño y sus capacidades profesionales.

**Palabras clave:** didáctica – clase – diseño – aprendizaje significativo – saberes profesionales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 49]

---

El diseño no escapa a la afirmación que enuncia que la tarea de enseñar no es únicamente transmitir contenidos, sino que además consiste en ayudar a otros a aprender mediante la práctica.

El enfoque de los programas de las asignaturas se inscribe sobre la articulación entre la teoría y la práctica, en simultáneo. Fundamentalmente sobre la experimentación y la puesta en acción de consignas que se apoyan sobre ejercicios que buscan aplicar criterios y resolver problemas, se fomenta la formación del pensamiento de un potencial diseñador, generador de soluciones:

Se trata de esa capacidad de atreverse a pensar. Es la definición que daba Kant de las luces, cuando decía en latín *Sapere aude*, o sea, atreverte a pensar por ti mismo. Es decir, que el desafío mayor de una educación democrática es hacer que el pensamiento sea el eje de nuestra clase. Más que la evaluación, más que el control, más que los deberes: el pensamiento. (Meirieu, 2013, párr. 29).

En la universidad el contenido es una herramienta para desarrollar capacidades profesionales. En las carreras de diseño, tales como Diseño Gráfico, Industrial, de Indumentaria, de Interiores, Dirección de Arte, Creatividad Publicitaria o Arquitectura, entre otras, es común que los procesos de los proyectos y trabajos prácticos se corrijan mediante enchinchadas o colgadas. Este procedimiento consiste en pegar en las paredes del aula la producción realizada por los estudiantes, con el fin de

elaborar una puesta en común de los aciertos y errores del trabajo de cada uno. Resulta altamente enriquecedor poder observar, analizar y defender ideas y conceptos grupalmente, aportando distintos puntos de vista. Se genera un momento único e irrepetible en el que la clase es una oportunidad para desarrollar criterios profesionales, que se construyen sobre los saberes previos y los nuevos contenidos. Los aciertos y desaciertos propios de cada estudiante, así como el de sus compañeros, producen un intercambio de experiencias y todo aquello que deviene en consecuencias, por un lado inmediatas (consultas, preguntas, inquietudes, respuestas, disparadores de otros temas y conclusiones) y, por otro, a largo plazo (como entrenarse para en el futuro poder presentar un trabajo ante un jefe o cliente, con seguridad y sin miedo a frustraciones).

La simultaneidad que se ocasiona en las colgadas resulta una característica favorable, como producto de la sinergia entre las eventualidades de la corrección, la impronta genuina y curiosa de los estudiantes y la experiencia sumada al rol de guía por parte del docente.

Es destacable mencionar que la corrección en sí misma, en las carreras de diseño en general, no solo mediante las colgadas, es un método de aprendizaje. Se afirma porque mediante la prueba y el error se adquieren los conocimientos y se forman criterios. En el aula es posible ver el trabajo y la producción todos y esto genera un intercambio que nutre a cada estudiante que no solo debe estar atento a la devolución particular que recibe, sino que si pone atención a la corrección que se le rea-

liza al resto de sus compañeros, tiene la oportunidad de aprender aún más a través de las mismas. El análisis y la reflexión son elementales para un futuro profesional. A diferencia del arte, que es polisémico, el diseño es unívoco ya que persigue la resolución de un problema. Opera sobre niveles principalmente visuales y las clases de las diversas disciplinas que lo componen se ajustan y planifican en torno a las necesidades curriculares y propias del campo a estudiar, y por ende también, a los propósitos y objetivos pertinentes al programa. “En general, se puede decir que un diseño es una estructura adaptada a un propósito” (Perkins, 1985, p.1) y para enseñarlo, las estrategias pueden ser directas (exposición, diálogo o preguntas) e indirectas (simulación o análisis de un caso). En cuanto a las mencionadas enchinchadas, posteriores a la problematización propuesta por una consigna que pone a los estudiantes en situación, tienden a explotar el momento de la corrección obteniendo como resultante saberes que trascienden.

Freire (2008) sostiene que la enseñanza con enfoque desde la problemática busca el sentido de lo que se está enseñando. La práctica debiera ser el eje de la planificación, ya que en carreras de diseño y comunicación, resulta el punto de partida para poder reflexionar, que da como producto un saber hacer reflexivo. En consecuencia, el papel del docente en el aula frente a este tipo de situaciones, creadas para el aprendizaje en acción, debiera ser el de facilitador, ya que los procesos creativos no son métodos rígidos. Las decisiones se ven sujetas a la relación entre aquellos que aprenden los contenidos y los propósitos de la cursada. Toda decisión y estrategia al enseñar refleja la manera en la que se acercan los estudiantes a los saberes. Respecto de estos últimos, es importante destacar que desde su perspectiva, la implementación de enchinchadas a la hora de corregir, puede generar una presión extra pero necesaria, ya que no hay pretextos, si no se avanzó o cumplió con lo pactado, se pone en evidencia. Pueden experimentar sensaciones tales como el estrés o tensión, pero es indispensable que la actitud del profesor a cargo logre un clima ameno en el que todos puedan sentirse libres de fallar, ya que la finalidad es aprender en base a estos errores para poder corregirlos. Además, al ser un ejercicio colectivo, las inhibiciones deben ser dejadas de lado, cosa que no resulta sencilla en un comienzo, pero a lo largo de la cursada se van superando y en la vida profesional haber transitado por este tipo de experiencias resulta una ventaja a la hora de tratar con sus eventuales colegas, superiores o clientes. Aprender a escuchar y aceptar críticas constructivas ajenas, así como poder trabajar en equipo hacen de un diseñador un mejor profesional, versátil, sensible al crecimiento y progreso.

Basándonos en las ideas de David Ausubel, (1986) se puede afirmar que el aprendizaje significativo es aquel que relaciona lo nuevo con lo que ya se sabe. Se obtiene al enseñar a través de las ideas previas, incluso con las erróneas, para reconceptualizar. De esta manera, se puede afirmar que no es una decisión arbitraria recurrir a las colgadas como técnica de corrección. Su intencionalidad pedagógica queda en evidencia, no solo aportando saberes para la acción, sino que además colabora en el desarrollo de habilidades profesionales extra, como en

la pérdida de los temores a la exposición y el mejoramiento de la oratoria.

De todos modos, no debemos amedrentarnos por la inmediatez de la clase, la que se supone que nos deja poco tiempo para reflexionar y, como afirma Meirieu (2013) Hay que aflojar esa presión que existe entre la pulsión y acto, hay que darle tiempo al pensamiento para que pueda realizar hipótesis, hay que dejar que la pulsión sea analizada en su totalidad por nuestra inteligencia; y eso... necesita tiempo. (párr. 43).

La responsabilidad del docente debiera retomar los conceptos compartidos en clase para continuar sobre los mismos con el curso y desarrollo del programa curricular. De este modo se persigue que efectivamente persistan y formen parte de la correlatividad y consecuencia de los saberes adquiridos y a adquirir.

Aplicar la enchinchada como técnica de corrección funciona además como técnica de aprendizaje vivencial donde la práctica se ilumina por la teoría. Los cursantes reciben un impulso por parte de los capacitadores no solo teóricamente, se contribuye al desarrollo y a la mejora de actitudes profesionales, capacidades, destrezas y habilidades propias del campo de estudio, aplicables en un próximo futuro laboral, haciendo que las clases sean ricas y convocantes. Asumimos que por estas cualidades es una técnica a la que se recurre en la mayoría de las carreras de diseño obteniendo muy buenos resultados.

#### Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (1986) *Psicología Educativa*. México: Trillas.
- Freire, P. (2008) *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Meirieu, P. (2013) *La opción de educar y la responsabilidad pedagógica*. Ministerio de Educación de la República Argentina, Buenos Aires.
- Perkins, D. N. (1985). *Conocimiento como diseño*. Colección Psicología (12). (19-26). Bogotá: Universidad Javeriana, Facultad de Psicología.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Karina Agadía en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

**Abstract:** By pursuing the learning of professional knowledge that transcends, teachers resort to the use of different strategies, techniques or tools that responsibly and with total pedagogical intentionality manage to make it effective.

In design careers, even in those that do not share content, it is very common to resort to fillers, stickers or also called hangers to make corrections and generate an educational exchange. This technique proposes to place on the walls of the classroom all the progress and production of the projects of the students, so that the teacher in charge corrects and exposes collectively the successes and mistakes pedagogically, with the didactic purpose of collaborating with meaningful learning and contribute to the professional knowledge of those who attend their class. Those students who attend this type of mainly visual careers have the opportunity to learn based on workshop work, test

and error. In addition they generate social bonds in which it becomes fundamental to be prepared and to assimilate constructive criticisms that enrich their performance and their professional capacities.

**Keywords:** didactics - class - design - meaningful learning - professional knowledge

**Resumo:** Perseguindo a aprendizagem de saberes profissionais que transcendem, os professores recorrem o uso de várias estratégias, técnicas ou ferramentas que, de forma responsável e com intencionalidade pedagógica total, conseguem torná-la efetiva. Nas carreiras de design, mesmo naqueles que não compartilham conteúdo, é muito comum recorrer a adesivos ou também chamados cabides para fazer correções e gerar uma troca educacional. Esta técnica propõe colocar nos muros da sala de aula todo o progresso e produção dos projetos dos alunos, para que

o professor responsável corrija e exponha coletivamente os sucessos e erros pedagogicamente, com o propósito didático de colaborar com aprendizado significativo e contribuem para o conhecimento profissional daqueles que frequentam a aula. Os alunos que frequentam este tipo de carreiras principalmente visuais têm a oportunidade de aprender com base no trabalho, teste e erro da oficina. Além disso, eles geram vínculos sociais em que se torna fundamental para ser preparado e para assimilar críticas construtivas que enriquecem seu desempenho e suas capacidades profissionais.

**Palavras chave:** didática – aula - design – aprendizagem significativa – saber profissional

(\*) **Marina Wabnik.** Licenciada en Dirección de Arte Publicitario (Universidad de Palermo, 2013).

---

## Prácticas profesionales interdisciplinarias Una herramienta de educación cooperativa

Fecha de recepción: agosto 2017  
Fecha de aceptación: octubre 2017  
Versión final: diciembre 2017

Agostina Méndez (\*)

**Resumen:** El ensayo tiene como objetivo analizar cuáles son las diferencias y principales ventajas que presentan las prácticas profesionales universitarias en equipos de trabajo formados por alumnos de distintas carreras afines sobre las prácticas tradicionales entre pares de la misma disciplina. Tomando como punto de partida la teoría de Roselli (1999) sobre el desarrollo del individuo en un contexto social y en interacción permanente con otras personas se analiza el trabajo cooperativo en la enseñanza de nivel superior. El autor sostiene que la confrontación de ideas y enfoques de distintas áreas disciplinares sobre un mismo problema ayuda al individuo a crecer intelectual y emocionalmente. A este fenómeno hace referencia originalmente Vigotsky (2009) cuando explica el concepto de zona de desarrollo próximo, que hace referencia a la distancia que existe entre el desarrollo real de una persona, y el desarrollo potencial que la misma pueda tener con ayuda de otros individuos. Es a través de las prácticas en equipo que es posible para los alumnos lograr este desarrollo, tal como lo explica Maggio (2012) cuando propone la clase re-concebida, en donde pretende causar una ruptura en la educación tradicional para adaptarse a las características de aprendizaje moderno.

**Palabras clave:** interdisciplinariedad - aprendizaje en cooperación - currículum - competencias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 52]

---

Las prácticas profesionales en los niveles de educación superior cumplen un rol fundamental para adentrar al alumno en la vida laboral de su disciplina y ayudan a desarrollar el trabajo cooperativo entre pares. Pero ¿qué sucede cuando esos alumnos salen al mercado laboral? ¿Se asemeja la realidad a esas situaciones áulicas simuladas? La respuesta lamentablemente es negativa, y el problema reside en que esos proyectos académicos fueron pensados y llevados a cabo en cooperación con colegas de la misma disciplina, siendo esto un hecho alejado de la vida laboral real, en donde cada profesional debe trabajar en conjunto con expertos de otras áreas. Es por esta razón que a lo largo del presente ensayo se analizan las variables que determinan las buenas prácticas universitarias y se explican las ventajas del trabajo cooperativo interdisciplinario.

Roselli (1999) explica que las personas viven y se desarrollan en un contexto social donde interactúan con otras personas y es por esta razón que no pueden ser tomados como sujetos aislados. Dentro de ese contexto social suceden intercambios entre los actores, tanto de factores emocionales como intelectuales, una retroalimentación entre pares. Uno de estos intercambios es el cognitivo y es la base de la enseñanza, se desarrolla no solo en la relación entre el docente y el alumno, sino también entre alumnos, y es por esta razón que las clases son organizadas en grupo, ya que sus integrantes forman una comunidad de aprendizaje. Roselli sostiene que los beneficios del grupo no son solo afectivos como se creía antiguamente, sino que también intelectuales. Las teorías pedagógicas más modernas promueven el trabajo en equipo entre pares como así también con el