

Morin E. (1999): *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. [www.ideassonline.org/public/pdf/LosSieteSaberesNecesariosParaLaEduDelFuturo.pdf](http://www.ideassonline.org/public/pdf/LosSieteSaberesNecesariosParaLaEduDelFuturo.pdf)

### Universidad, diseño y videos

Rosa Chalkho

El aula colaborativa es tendencia en el campo educativo. No hace falta irse mucho tiempo atrás para observar lo contrario: la competición entre los alumnos es considerada, aun en muchos ámbitos, un factor de motivación y de construcción del deseo de superación entre los estudiantes.

Sin embargo, los cambios hacia los enfoques colaborativos están demostrando que aprender en grupos y colaborar entre pares y profesores no solo es mucho menos árido, sino que además, mejora la calidad y sentido de los aprendizajes. El marco teórico constructivista ya había tomado posición al respecto al poner al estudiante en el centro de la escena formativa y al discutir los formatos que disocian lo expositivo de lo práctico, la clase magistral del estudio en casa. El conocimiento no se “transmite” de un profesor a un alumno, sino que el aprendizaje de ese saber construye mediante la creación de condiciones propicias como dispositivos pedagógicos y proyectos.

La enseñanza del diseño construyó desde sus orígenes tradiciones diferenciadas. Basta remontarse a los métodos y talleres de la Bauhaus o los Vchutemas para darse cuenta que allí se producían sistemas de aprendizaje distintos e innovadores para la época. Los estudios sobre educación comenzaron a advertir este sistema: lo que el constructivismo venía planteando como cambio ya estaba funcionando de algún modo en los talleres de enseñanza del arte y del diseño (Schön, 1992).

El denominado *design thinking* que aparece en la actualidad aplicado a innumerables campos del hacer es una suerte de “premio” o especial consideración a la manera en que el Diseño como disciplina y como enfoque de enseñanza, construyó un sistema para organizar los materiales, los tiempos, las secuencias y un cierto “pensamiento lateral o múltiple” para la resolución de problemas.

En síntesis, la enseñanza del diseño tiene un activo ganado gracias al devenir de sus tradiciones de enseñanza que conviene considerar y al mismo tiempo, poner en debate y actualización para evitar manierismos y cristalizaciones. Nuestra pregunta podría ser: ¿Cómo aprovechar los beneficios de la herencia del aula-taller y cómo incorporar las dinámicas del aula 3.0?

Asistimos a una eclosión de metodologías que de la mano del giro digital están transformando los modos de aprender y por lo tanto, nos imponen un permanente replanteo de los modos de enseñar. Uno de estos sistemas es el denominado “*flipped classroom*” (clase invertida o clase al revés) que a grandes rasgos consiste en invertir la relación entre las tareas tradicionales de la clase y las tareas habituales de extra clase. Los estudiantes pueden agenciarse la información asistiendo a clases y exposiciones magistrales por fuera del tiempo del aula

mediante videos, aplicaciones u otros medios mientras que en las clases trabajan con el profesor aquellos aspectos que les resultan más complejos: la resolución de problemas, el debate y discusión en grupo de proyectos, los aspectos no comprendidos de un contenido, la evolución del proyecto, etc.

La *flipped classroom* surge cuando los profesores Jonathan Bergmann y Aaron Sams en una escuela secundaria rural de Colorado (EEUU) comienzan a grabar clases y subirlas a Youtube para ayudar a los alumnos que no podían asistir. El resultado fue que los que sí habían ido a clases también consultaban los videos para estudiar y que, además, comenzaron a recibir agradecimientos de profesores y alumnos de otras partes del mundo que utilizaban estas clases (Marqués, 2016)

Las condiciones de posibilidad para este cambio son sin duda las tecnologías, y en especial la plataforma Youtube, cada vez más repleta de tutoriales de todo tipo, conferencias, clases específicas y por supuesto, muchísimo contenido falso, desechable o pseudocientífico.

Como todo en Internet, lo más complejo es separar la paja del trigo, y es más difícil aun, para los estudiantes que comienzan a iniciarse en una disciplina y en el pensamiento científico en general. ¿Faltará mucho para que Google cree el *Youtube Scholar*? ¿Faltará mucho para la conformación de un sistema de referato científico de videos? El prestigioso e innovador musicólogo Philip Tagg ya ha avanzado en este sentido, presentando *papers* con forma de videos (Tagg, 2012).

Considerando todo este movimiento, muchas y muy prestigiosas universidades alrededor del mundo han comenzado a incluir en sus canales de Youtube entrevistas a científicos, clases magistrales, videos educativos y de divulgación de las ciencias, y en este caso, la legitimación de la universidad garantiza la calidad de los contenidos.

Y aquí veo una oportunidad para Palermo. Mi propuesta es producir en la Facultad clases sobre temas específicos a cargo de nuestros más sobresalientes profesores que amplíen, refuercen y sirvan de material de aula para distintas cátedras y que, al mismo tiempo, conlleven un alto potencial de divulgación disciplinar con alcance global. No me refiero a una “clase filmada” sino a una pieza audiovisual, guionada y enriquecida con los jugosos recursos que el formato dispone. Tenemos los medios y tenemos las personas.

### Referencias bibliográficas

- Jonassen, D., Davidson, M., Collins, M., Cambell, J., & Bannan Haag, B. (1995). *Constructivism and Computer-Mediated Communication in Distance Education*. American Journal of Fistance Education, 7-26.
- Marqués, M. (2016). *Qué hay detrás de la clase al revés (flipped classroom)*. Actas de las XXII Jenui, (pp. 77-84). Almería.
- Schön, D. A. (1992). *La formación de profesionales reflexivos Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós.
- Tagg, P. (2012). *Music's Meanings: a modern musicology for non-musos*. New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholars' Press.