

this, advantages and disadvantages of working in parallel with academic training are analyzed.

Keywords: Student - work world - professional - practical - competences - higher education - training - knowledge

Resumo: Popularmente considera-se ao estudo superior como uma formação profissional em onde adquirir-se-ão múltiplas concorrências e ferramentas para se desenvolver a futuro no mundo de trabalho; mas chegada tal instância podem surgir

deficiências cognitivas. A partir disto se analisam vantagens e desvantagens de trabalhar em paralelo à formação académica.

Palavras chave: Estudante - mundo do trabalho - profissional - práctico - competências - ensino superior - formação - conhecimento

(*) **Martín Dubovich.** Fotógrafo. Diseñador Gráfico (Universidad de Buenos Aires)

Enseñar diseño: cómo potenciar la diversidad y la creatividad en el aula taller

Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: octubre 2018

Luciana García Arango (*)

Resumen: El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la enseñanza de diseño en las aulas taller, haciendo foco en cómo lograr que los alumnos exploten su creatividad y sus rasgos individuales como diseñadores. Se busca pensar en el taller como un facilitador y no como un obstáculo que tienda a la homogeneización y estandarización del grupo.

Palabras clave: Enseñanza - aula taller – creatividad – diseño – aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 46]

El taller es una instancia clave e imprescindible en el aprendizaje de cualquier área de diseño. Allí los estudiantes experimentan su primera aproximación al proceso de diseño, e intentan encontrar su propia identidad a lo largo de los distintos niveles de taller que la carrera ofrece. Aprenden, también, a trabajar en grupo y a corregirse entre pares. En este contexto el rol del docente es clave para guiar, corregir y acompañar el desarrollo del alumno. Sin embargo, el mismo taller que es facilitador del proceso de aprendizaje muchas veces puede convertirse en un obstáculo que dificulta la producción creativa individual y puede también tender a la homogeneización del grupo. Surge aquí el interrogante de qué condiciones se tienen que dar dentro del taller para lograr sacar lo mejor de cada alumno, incluso haciendo trabajos colaborativos.

Ander-Egg (1999) sostiene que el taller es una forma de enseñar y de aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo. Agrega, además, que el docente tiene que tener un rol participativo, para orientar y estimular al alumno, contrario al docente que se limita a transmitir conocimientos a sus estudiantes. Los talleres de diseño funcionan como un lugar de experimentación en donde los estudiantes pueden observar y aprender de lo que hacen sus compañeros, tanto trabajando en grupo como de forma individual.

Pueden darse situaciones de debate y de corrección grupal, donde los alumnos opinen y entre todos puedan

llegar a observaciones que enriquezcan sus trabajos. La instancia de hacer preguntas y cuestionarse es fundamental. De acuerdo con Ken Bain (2007), las preguntas nos ayudan a construir conocimiento. Al generarse preguntas, pueden generarse cambios en las estructuras de pensamiento. El proceso de diseño obliga a hacer y deshacer, a cambiar de rumbo, a cuestionar y a pasar por momentos de frustración. La forma de resolver un trabajo no es única y el estudiante se ve obligado a tomar una postura, defenderla y desarrollarla. Es importante que el error no sea castigado ya que eso genera inhibiciones y miedos que entorpecen el aprendizaje. Se debe lograr lo que Bain denomina un entorno seguro, donde los estudiantes puedan experimentar, equivocarse y volver a intentarlo. Un entorno seguro es clave para permitir que el estudiante de diseño se anime a proponer, a salirse de lo conocido y a profundizar en su búsqueda creativa. El aula taller de diseño, a pesar de tratarse de un contexto que podría considerarse más desestructurado que otro tipo de metodologías de enseñanza, requiere de planificación y de base teórica como cualquier práctica educativa. Los trabajos deben tener objetivos claros que sean comunicados a los alumnos desde el comienzo. El hecho de que una materia sea práctica no debería dejar de lado sus fundamentos teóricos. Ander-Egg sostiene que “no hay que incurrir en el error de concebir el taller o, mejor dicho, a los participantes del taller, como personas que pueden adquirir conocimientos sin un mínimo de instrumental teórico y metodológico”. (1999, p.36).

Dejar a los alumnos desprovistos de guías de trabajo puede llevar a que se desorganicen las clases y los docentes caigan en su propia subjetividad a la hora de corregir y evaluar. Es indispensable que el o los docentes planifiquen las clases buscando, recopilando y organizando material de lectura, videos, películas y todo tipo de recurso que pueda ser enriquecedor para los alumnos. Esto ayuda a evitar que la materia beneficie solo a quienes tienen un talento natural para la disciplina. De acuerdo con Bruner (1997), una de las tres antinomias que se presentan en la práctica educativa contraponen el centrarse en el talento o capacidades innatas del alumno, frente a centrarse en las herramientas culturales. Sostiene que “lo bien que el estudiante domine y use las habilidades, el conocimiento y las formas de pensar dependerá de cuán favorable o facilitadora sea la «caja de herramientas» cultural que ofrezca el profesor al aprendiz”. (1997, p.88).

En ese sentido, resulta importante que los docentes de diseño puedan diagramar una estructura de clase en la que no solo se le exija más al alumno conforme avanza la materia, sino que también se lo estimule e incentive teniendo en cuenta que no todos tienen las mismas facilidades, conocimientos y talentos. Es necesario que se piense en una educación diferenciada. Es decir, que a quien menos talento o facilidad tiene, se lo debe asesorar o guiar más. También puede resultar enriquecedor armar equipos de trabajo en el taller que sean heterogéneos. Esto puede ayudar a motivar a los estudiantes. Roselli (1999) afirma que “diversas investigaciones coinciden (Castillo, 1997) en que el trabajo cooperativo en grupos bien integrados tiene ventajas adicionales frente al individual, tales como el mejoramiento de la autoestima, el autoconcepto, la motivación y la aceptación social”. (1999, p. 82).

Resulta importante también que, para lograr un buen desarrollo de cada estudiante y que éstos puedan evolucionar en la materia, se tenga cuidado con las etiquetas o rótulos que los docentes se generan sobre ellos. De acuerdo con Kaplan (2004), la clasificación que el docente haga sobre el alumno pone en marcha un sistema de expectativas; supone una operación de anticipación o predicción de ciertos comportamientos del sujeto clasificado. Por lo tanto, considerar a un alumno como bueno, talentoso, malo, poco trabajador, etc., puede condicionar su comportamiento. Si bien los rótulos son inevitables, es importante no condenar al estudiante y dar lugar a que dichas etiquetas puedan romperse o cambiarse. Es poco probable que un alumno que es considerado malo por sus docentes, pueda encontrar motivación en la clase para mejorar su desempeño. A su vez, un alumno considerado sobresaliente, tiene que lidiar con la presión de tener que destacarse continuamente. Kaplan hace alusión al efecto Pigmalión, analizado por Rosenthal y Jacobson (1968), el que consiste en ver cómo la expectativa que una persona tiene sobre el

comportamiento de otra, puede convertirse en una predicción de lo que ocurrirá. Incluso si esas expectativas no guardan relación con la realidad.

Enseñar diseño en el taller es un desafío que requiere constante revisión y replanteos. Es importante lograr sacar provecho de un espacio tan enriquecedor como lo es el taller. Para esto no hay que perder el foco en los puntos anteriormente mencionados: motivar al alumno, que se pierda el miedo a crear o a probar cosas nuevas, a correrse de lo que ya conocen, incentivar el trabajar en equipo y proveer a los estudiantes de herramientas para que todos puedan encontrar su lugar dentro del aula y su identidad como diseñadores.

Referencias bibliográficas

- Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona: Universitat de València.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Kaplan, C. (1992). *Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen*. Buenos Aires: Aique Didáctica.
- Roselli, N. (1999). *La construcción sociocognitiva entre iguales*. Rosario: IRICE.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The objective of this paper is to reflect on the teaching of design in the workshop classrooms, focusing on how to make students exploit their creativity and their individual traits as designers. The aim is to think of the workshop as a facilitator and not as an obstacle that tends towards the homogenization and standardization of the group.

Keywords: Teaching - classroom workshop - creativity - design - learning

Resumo: O objetivo deste trabalho é refletir sobre o ensino de design nas salas de aula-workshop, fazendo foco em como conseguir que os alunos explorem sua criatividade e seus rasgos individuais como desenhadores. Procura-se pensar no workshop como um facilitador e não como um obstáculo que loja à homogeneização e estandardização do grupo.

Palavras chave: Ensino – Sala de aula-workshop – criatividade – desing – aprendizagem

(*) **Luciana García Arango.** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Magister en Marketing y Comunicación (Universidad de San Andrés)