

El sujeto que aprende es el centro de toda la actividad escolar y la causa principal de su saber.

### Referencias bibliográficas

- Bain, K (2007). *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. (2ª ed.). Valencia: Universidad de Valencia.
- Bianco, A (1996). *La escuela Cossettini*. Argentina: Ediciones AMSAFE.
- Cano Jr, J. y Klaric, J. (2017). *Un crimen llamado educación* [Documental]. BiiAFILMS.
- Cossettini, O. (1940). *El niño y su expresión*. Santa Fé, Argentina: Ministerio de Instrucción Pública y Fomento.
- Cossettini, O. (1935) *Sobre un ensayo de escuela serena en la provincia de Santa Fe*. Argentina: U. N. L
- Cuerda, J. L. (1999). *La lengua de las mariposas*. [Película] España: Sogetel, Las Producciones del Escorpión, Canal+ España y Televisión Española.
- Dewey, J (1998). *Democracia y educación*. España: Morata, S.L.
- Dewey, J (1906). *La escuela y el niño*. España: Ediciones de La Lectura. Espasa – Calpe, S.A.
- Díaz, E (2014). *La sexualidad y el poder*. Argentina: Prometeo libros.
- Goldar, G., y Spolidoro, F. (2016). Fernández, M. C.; Welti, M. E.; Biselli, R. y Guida, M. E. (2014). Olga y Leticia Cossettini en *la Escuela Serena. Cultura, imagen y pedagogía* (Rosario 1935 - 1950). Rosario: Laborde Editor. Archivos De Ciencias De La Educación, 10(10), e010. Recuperado a partir de <https://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar>
- Izquierdo, E. (2016). *Antecedentes y reflexiones sobre el desarrollo de los lineamientos generales para la puesta en funciones de la Cinemateca y Archivo de la Imagen Nacional* (CINAIN). Revista Universitaria do Audiovisual. Mayo. Disponible en: <http://www.rua.ufscar.br/antecedentes-y-reflexiones-sobre-el-desarrollo-de-los-lineamientos-generales-para-la-puesta-en-funciones-de-la-cinemateca-y-archivo-de-la-imagen-nacional-cinain/>
- Luque, Ay Uson, P. (2013). *Entre maestros* [Documental]. España: TVE y Alea
- Montessori, M (1986). *La mente absorbente del niño*. México. Editorial Diana.
- Moreno Heredero, S. (2015). *Enséñame pero bonito* [Documental]. España: crowdfunding (goteo.org).
- Piazza, M. (1991). *La escuela de la señorita Olga* [Documental]]. Argentina: MP, Fundación Independencia del Banco Independia Coop. Ltda, Fundación Banco Municipal de Rosario, Subsecretaría de Cultura de la Municipalidad de Rosario.
- Roselli, N. (1999). *La construcción sociocognitiva entre iguales*. Argentina: IRICE.
- Tarkovski, A (1983). *Nostalghia*. [Película]. Italia – Unión Soviética

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

**Abstract:** From the visualization and analysis of the film The language of the butterflies and the documentaries The school of Miss Olga, Between teachers, Teach me but beautiful and A crime called education, an essay is made about the new school and the alternative teaching methods of today, and invites reflection on the traditional educational system.

**Keywords:** School - alternative teaching – diversity – individuality - motivation

**Resumo:** A partir da visualização e a análise do filme A língua das borboletas e os documentários A escola da señorita Olga, Entre maestros, Ensina-me mas bonito e Um crime chamado educação, realiza-se um ensaio sobre a nova escola e os métodos de ensino alternativos da actualidade, e convida a refletir a respeito do sistema educacional tradicional.

**Palavras chave:** Escola - ensino alternativo – diversidade – individualidade - motivação

(\*) **Pablo Andrés Tesoriere.** Fotógrafo. Licenciado en Dirección de Cine (Universidad del Cine)

## Hacia un proceso analógico y tecnológico La tecnología como aliada del proceso proyectual en el aula taller

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

Lucas Nehuén Buriasco (\*)

**Resumen:** El diseño resulta un plan mental. La mano se transforma en herramienta para lograr la entrada al mundo intelectual, mientras que el campo informático brinda la optimización del proyecto durante el proceso. El docente, en el marco del aula taller proyectual, resultará un mediador en la utilización y conexión de ambos campos, transformando la utilización de tecnología en objeto de conocimiento y promoviendo en el estudiante la utilización consciente de las herramientas consecuentemente a los requerimientos intrínsecos del proyecto.

**Palabras clave:** Pedagogía - diseño - nuevas tecnologías - aula taller

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 118]

*Nos hemos embriagado de un mundo dominado por números y magnitudes, y hemos perdido de vista el cosmos de los valores, de las significaciones.*  
(Otl, Aicher)

La relación entre diseño y tecnología ha estado presente desde incluso antes de conocer a la materia proyectual como tal. Cada época se vio caracterizada no solo por el espíritu del tiempo, sino por los avances tecnológicos que conducían hacia nuevos caminos. En los siglos XVII y XVIII fue el procedimiento de impresión de grabado en cobre lo que permitió la creación de tipos neoclásicos con una finura en sus perfiles únicamente alcanzable gracias a la tecnología de la época. O fue a mediados del siglo XX, cuando Frutiger desarrolló una tipografía orientada al mundo financiero, capaz de facilitar operaciones bajo un reconocimiento de caracteres por dispositivos electrónicos específicos. El diseño desarrolla su curso ligado a la evolución tecnológica. Pero no debe ignorarse que toda ejecución nace del intelecto. Los fundamentos emergen del pensamiento, de la planificación y de una mirada proyectual. El diseño se convierte en plan mental; base de toda actividad humana.

La revolución tecnológica -y constante-, impone nuevas necesidades que responden a la demanda del mercado. El mundo informático economiza tiempos, optimiza procesos y posibilita amplitudes de recursos, aunque resulta fundamental comprender la tecnología como un aliado, no podrá nunca suplantar al proceso mental que involucra el proceso proyectual. En tiempo de sociedades digitales, con la tecnología marcando el rumbo de la historia, se convierte casi en necesidad adaptarse a una demanda de estudiantes que resultan ser cada vez más -digitalmente hablando- nativos. Es necesario comprender la inclusión tecnológica no como una cuestión esnobista, sino como un instrumento capaz de fortalecer y complementar la construcción cognitiva entre pares. Frutiger (2004) afirma que el mejor logotipo es el que un niño puede trazar con el dedo en la arena. Siguiendo esta enunciación correspondiente al ámbito del diseño de identidad visual, ¿Es capaz la tecnología de resolver un problema de diseño? ¿Cómo combinar la pureza del mundo analógico con los beneficios del digital? y más difícil aún ¿Cómo transmitir el espíritu analógico a alumnos sometidos a una sociedad digital?

El proceso de diseño comienza con el afán de resolver un problema, una necesidad; atraviesa diversos caminos de certidumbre y finaliza con la verificación en el uso, la solución al problema inicial. Lejos de liberar de responsabilidad, las partes que conforman la interacción social en el espacio áulico se comprometen a colocarse a disposición y coordinación para lograr el deseado funcionamiento del sistema didáctico. El docente deberá definir el problema a resolver y los requerimientos del aula taller; el estudiante, cumplir un papel activo, protagonista de un plan de acción para la resolución del problema

planteado. Según Ander-Egg (1999) el aula taller resulta una forma de enseñar y sobre todo de aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente. Y aunque suene paradójico, a diseñar se aprende diseñando. Se despliega un proceso de reflexión a través de la acción, estructurado en una permanente dialéctica teórico-práctica, cuya dinámica es fundamental para la transmisión e internalización del conocimiento. En palabras de De Vincenzi (2009), la actitud de búsqueda es intrínseca al proceso de aprendizaje.

A lo largo de este aprendizaje basado en la acción, el docente provee apoyo metodológico. Como cimentador del camino del estudiante, tendrá la responsabilidad de regular los usos de herramientas analógicas y digitales a lo largo del trayecto. Obnubilado por el mundo tecnológico, el estudiante, por la inercia propia de su universo, podría iniciar la aventura proyectual frente a un dispositivo electrónico. Es responsabilidad del docente establecer usos pertinentes de las herramientas, dependiendo al estadio del proceso. Pallasmaa (2012) sostiene que el lápiz constituye un puente entre la mente que imagina y la imagen que aparece en la hoja de papel. En el éxtasis del trabajo, el dibujante olvida tanto su mano como el lápiz y la imagen emerge como si fuera una proyección automática de la mente que imagina. La herramienta analógica nutre al proyecto, pero sin artificios ni agregados. Percibe la esencia más pura del problema, creando un mundo sincero y sincronizado al pensamiento, convirtiéndose el resultado en una extensión de la mente. En materias proyectuales, la mano se convierte en instrumento fundamental para la resolución de problemas.

El ordenador, por su parte, además de convertirse en una herramienta de dibujo precisa y rápida, agiliza decisivamente aspectos de producción. Sin embargo, las herramientas digitales aplanan la capacidad de imaginación. Crean una distancia entre creador y objeto, condiciona la toma de decisiones, constituida por un hacer basado en conocimientos informáticos y no en la libertad mental que supone la utilización de instrumentos analógicos.

Es por eso que el docente debe plantear estrategias para lograr el uso de la tríada ojo, mano y mente, iniciando el proceso no solo a través de medios digitales. Gestar el trabajo en el espacio áulico y establecer entregas a lo largo del proyecto bajo estrictas condiciones de utilización de herramientas analógicas o digitales, según sea conveniente, enseñará al estudiante a aprender sobre el uso de las herramientas a lo largo del camino proyectual; potenciando la capacidad de resolución y verificando en la acción la correcta utilización y conexión de ambos universos. De esta manera, se logrará una pedagogía acerca del uso de la tecnología en el proceso proyectual, comprendiendo necesidades propias del proyecto y concibiendo diseñadores no solo comprometidos con el resultado, sino también con el proceso.

La resolución a un problema de diseño surge del intelecto, mientras la tecnología cumple un rol de acompañante en el proceso. Resulta inconcebible una tecnología capaz de reemplazar al pensamiento humano, no al menos de la manera más eficaz. Comprender el uso de la correcta tecnología para cada instancia del camino proyectual resultará crítico para fomentar la concientización en la utilización de las herramientas a disposición, promoviendo en el estudiante la capacidad de juicio y el desarrollo de las estrategias necesarias aplicables al proceso proyectual.

#### Referencias bibliográficas

- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de La Plata.
- De Vincenzi, A. (2009). *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Revista de Educación y Desarrollo, 10. Abril – Junio.
- Frutiger, A. (2004). *En torno a la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

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 Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** The design is a mental plan. The hand becomes a tool to achieve entry into the intellectual world, while the computer field provides the optimization of the project during the process. The teacher, within the framework of the project workshop classroom, will be a mediator in the use and connection of both fields, transforming the use of technology into an object of knowledge and promoting in the student the conscious use of the tools consequently to the intrinsic requirements of the project.

**Keywords:** Pedagogy - design - new technologies - classroom workshop

**Resumo:** O design resulta um plano mental. A mão transforma-se em ferramenta para conseguir a entrada ao mundo intelectual, enquanto o campo informático brinda a otimização do projecto durante o processo. O docente, no marco do sala de aula-workshop proyectual, resultará um mediador na utilização e conexão de ambos campos, transformando a utilização de tecnologia em objeto de conhecimento e promovendo no estudante a utilização consciente das ferramentas consequentemente aos requerimentos intrínsecos do projecto.

**Palavras chave:** Pedagogia - design - novas tecnologias – sala de aula-workshop

(\*) **Lucas Nehuén Buriasco.** Diseñador Gráfico (Universidad de Palermo).

---

## Y qué tal si...

Evangelina Ciurleo (\*)

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

**Resumen:** Estas ideas, proponen reubicar el papel que cumple la tecnología dentro de la enseñanza/ aprendizaje. A través de algunos conceptos básicos, abordar el uso de las nuevas tecnologías en una era y una generación atravesada por Internet, las redes sociales, los campus virtuales y todas aquellas herramientas emergentes que modifican todo espacio destinado a enseñar y aprender.

**Palabras clave:** Enseñanza – aprendizaje significativo - docentes - estudiantes - TICs - tecnología - enseñar - creatividad – constructivismo – herramientas – redes sociales – Internet

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 119]

---

*El medio, o el proceso de nuestra época -la tecnología- está reorganizando y estructurando los patrones de la independencia social, así como cada aspecto de nuestra vida privada.* (Marshall McLuhan y Quentin Fiore)

En la serie de televisión *Revolution* se plantea un futuro en el que un apagón general deja al mundo sin electricidad, como consecuencia la gente debe adaptarse a una vida sin luz ni tecnología y bajo el control de militares

formados ante la caída de los gobiernos. Solamente la familia Matheson, parece tener en su poder un elemento clave, no solo para descifrar lo sucedido sino también para poder revertir sus efectos.

Pensar en este escenario permite recordar todo lo que se puede hacer con la tecnología hoy en una clase. Después de todo, para recordar el apellido de la única familia que parecería tener el secreto de vuelta a la vida moderna. La tecnología parecería haber pasado a ser