

- De Vicenzi, A. (2009). *La práctica educativa en el marco del aula taller*, Revista Educación y Desarrollo. Buenos Aires
- Litwin, E. (1997). *Corrientes Didácticas Contemporáneas*. Barcelona: Paidós
- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa
- Steiman, J (2008). *Más didáctica de la Educación Superior*. Buenos Aires: Unsam

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

---

**Abstract:** In the times of multimedia convergence, everyday devices offer everyone the possibility of immediately recording reality. Within the academic field, the subjects that work with a documentary curriculum seek that their students can realize a deep understanding of what it means to portray the world through a device that biases the gaze and obliges them to think of themselves as enunciating subjects.

It will then be the subject of the following essay to investigate how teachers can encourage students to draw paths that allow them to apprehend not only the operative technical elements of audiovisual production, but also to dare to make meaningful learning (Ausubel, 1963) allow to be enunciators of discourses that commit them to the reality that crosses them.

**Keywords:** Critical reflection - audiovisual documentary - reality - ideological view - own discourses - narrative responsibility - camera

**Resumo:** Nos tempos da convergência multimídia, os dispositivos de uso diário oferecem a todos possibilidades de registro imediato da realidade. Dentro do âmbito acadêmico as matérias que trabalham com um currículo documentário procuram que seus alunos possam realizar um entendimento profundo do que significa retratar o mundo através de um dispositivo que parcializa a mirada e os obriga a se pensar como sujeitos enunciativos.

Será então tema do seguinte ensaio indagar de que maneira os docentes podem incentivar aos estudantes a traçar caminhos que lhes permitam prender não só os elementos técnicos operativos próprios da produção audiovisual sino também se atrever a realizar uma aprendizagem significativa (Ausubel, 1963) que lhes permitam ser enunciativos de discursos que os comprometam com a realidade que os atravessa.

**Palavras chave:** Reflexão crítica - documentário audiovisual - realidade - visão ideológica - discursos próprios - responsabilidade narrativa - câmera

(\*) **Santiago Podestá.** Diseñador de Imagen y Sonido (UBA).

---

## Espacio Creativo. Código expresivo

Leonardo Ripa (\*)

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

**Resumen:** La temática abarca estrategias de la educación para un mejor desarrollo empírico-experimental dentro del espacio, siendo el aula, el espacio para la aplicación de técnicas en donde actúa a modo de taller para el aprendizaje. Así pues, el espacio académico funciona como un pasaje socio cognitivo, dado que a la hora de abordar una problemática, como ser la elaboración y o creación de un indumento textil; los alumnos se sumergen en un rol protagónico, elaborando sus creaciones de manera en que unos cooperen con otros intercambiando, y asimismo conocimientos; por su parte el rol del docente funciona como guía.

**Palabras clave:** Aula taller – comunicación – conocimiento – didáctica – diseño - heurística

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 150]

---

### Desarrollo

La creación de un indumento de Moda, recorre un pasaje que parte desde lo bidimensional, es decir una idea singular a la transformación de un espacio y volumen, es decir tridimensional y es en ese pasaje, donde el escenario de trabajo conlleva a múltiples intercambios de contenido emocional, visual y carácter nutritivo para formación académica. La clase y sus académicos dan lugar a transitar ese pasaje bidimensional para conllevarlo a una recreación plástica, es decir transforma los trabajos académicos en una dimensión tridimensional, táctil además de visual.

El aula, es el espacio protagonista dado que la labor académica y los procesos socio cognitivos e empíricos se fusionan en este espacio, y en efecto, el desarrollo de producciones de los académicos del área de Moda y el docente abren juego a transitar un código de Didáctica educativa en donde el docente y sus alumnos intercambian conocimientos que hacen a los elementos del diseño dentro del marco creativo y expresivo; así pues los alumnos toman un rol protagónico ante el aula-taller.

El siguiente ensayo, hace un reconocimiento a las prácticas docentes en el aula-taller, dentro del contexto Moda, Diseño y Comunicación. Escenario en donde las

reproducciones plásticas darán lugar al intercambio entre alumnos y la clase, esta última como taller, en donde las estructuras combinan un código experimental dentro del aula.

El aula taller construye un escenario para aprender haciendo, a partir de la negociación de significados entre el docente y los alumnos sobre los criterios en la elaboración del programa de trabajo y sobre las expectativas de los resultados esperados. Supone un espacio de trabajo cooperativo en torno a descripciones, explicaciones, críticas y orientaciones sobre el abordaje del proceso de producción propuesto por cada estudiante. La teoría, la investigación y la acción son tres dimensiones del proceso de aprendizaje que se produce en el aula taller. (Vicenzi, 2009)

Dentro del aula taller, los alumnos interpretan líneas y curvas en pos de reinterpretar siluetas formadas por medio de elementos del Diseño y en efecto, que hacen a las estructuras del vestir. Asimismo, construyendo y deconstruyendo morfologías de moda para culminando en un indumento creativo.

Así pues, los alumnos transitan este espacio de aprendizaje relacionando elementos tangibles y no tangibles del universo del Diseño; como ser colores, texturas, formas y acabados.

La autora Marta Souto, sostiene que el objetivo formal de la didáctica es el acto pedagógico, como la unidad que contiene las relaciones y elementos esenciales del hecho educativo. (Camilloni, 1995).

Es decir la autora sostiene que los alumnos desarrollarán clase a clase un proceso de elaboración de un diseño 2D, en donde se aplicara la tecnología para ser introducida en una morfología a representar, relacionando, articulando elementos del plano para darle forma y volumen; originando por un sistema de puntos de tensión, pinzas estratégicas un indumento estilístico.

Por su parte, Ander-Egg define el aula taller como “una forma de enseñar y sobre todo aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente”. (Ander-Egg, 1994).

El autor remite a un trabajo cooperativo, en donde el alumno toma un rol principal, y la acción y práctica abren camino a que la clase sea un espacio de aprendizaje y crecimiento espiral, creciente de manera ascendente; en donde el docente actúe como un apoyo, o guía durante la práctica y teoría, esta última reforzada por la bibliografía acorde a la disciplina de estudio; reordenando las ideas mediante una sintaxis visual para luego ejecutar pasos a seguir en la construcción del aprender-haciendo.

En efecto, el aula se transforma en un espacio sociocultural, (Doyle, 1979); dado que los alumnos de Universidad de Palermo provienen de diversos países, en donde el código lingüístico difiere en términos de Moda y Diseño; por ejemplo al denominar un avío; cierre, *zipper*, cremallera. Restableciendo un orden en los significados culturales, dando un vocabulario técnico académico.

“En el proceso de diseño el alumno se enfrenta una pregunta que supone la resolución de un problema, ante el cual formula posibles hipótesis y establece relaciones de semejanzas con otros objetos, situaciones, hechos,

etc.”. (Frigerio, Pescio, Piatelli, 2007). Es decir, cómo recrear una bi-dimensionalidad en un indumento 3D., o cómo traspolar un boceto plano, en una plasticidad tridimensional, indumento textil.

Así pues, la reciprocidad de aprendizaje se da entre los alumnos, como sujeto y el aprender como conocimiento, por medio del docente como guía; y asimismo el aula como un canal, espacio físico.

“Se trata de procurar que integre la teoría, la investigación y la acción en un único proceso asumiendo que el diseñar implica un proceso integral”. (Frigerio et al, 2007).

### Conclusión

El aula-taller es un espacio en primera instancia para investigar, averiguar cuestiones con el quehacer de una moda y la Moda, para dar lugar a transitar la indagación a fin de elaborar un programa para dar respuesta a una resolución, por lo que alumnos cooperan para dicha respuesta intercambiando ideas y conocimientos, y enriqueciéndose unos a otros.

Este enriquecimiento, se ve en las propuestas y producciones de los alumnos, quienes utilizan la clase como un taller, en donde los elementos del Diseño se fusionan con técnicas manuales y digitales, plasmando procedimientos y descubriendo aptitudes que alcanzan horizontes hacia niveles superiores; poniendo la capacidad para futuros desafíos, en un marco reflexivo y crítico. Es decir poniendo en acción la capacidad intelectual del futuro diseñador de modas.

También, es el académico de moda quien aplica el conocimiento práctico (Schön, 1992) desarrollando su conocimiento en una puesta en común, para lograr un mejor razonamiento y una construcción superior en el trabajo personal y colectivo. Integrandolo dentro del aula las habilidades del educando en pos de aplicar y reformar para un mejor desarrollo de conductas éticas y constructivas; a fin de que el espacio académico resulte como una experiencia positiva; ante las problemáticas y/o indagaciones que surgen en el desarrollo expresivo y creativo.

### Referencias bibliográficas

- Ander Egg, E. (1994). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Camilloni, A. (1995). *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación Didáctica de Nivel Superior Universitaria. Chile.
- Doyle, W. (1997). *Academic task in classroom*. Curriculum Inquiry, N°14
- Frigerio, M.; Pescio, S y Piatelli, L. (2007). *Acerca de la enseñanza del diseño*. Buenos Aires: Nobuko
- Schon, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Buenos Aires: Paidós.
- Vicenzi, A. (2009). *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Buenos Aires: Secretaria Pedagógica. Universidad Abierta Interamericana

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** The theme covers education strategies for a better empirical-experimental development within the space, being the classroom, the space for the application of techniques where it acts as a workshop for learning. Thus, the academic space functions as a socio-cognitive passage, given that when dealing with a problem, such as the development and creation of a textile garment; the students immerse themselves in a leading role, elaborating their creations in such a way that some cooperate with others exchanging, and also knowledge. On the other hand, the role of the teacher works as a guide.

**Keywords:** Classroom workshop - communication - knowledge - didactics - design - heuristics

**Resumo:** A temática abarca estratégias da educação para um melhor desenvolvimento empírico-experimental dentro do espaço, sendo a sala de aula, o espaço para o aplicativo de técnicas em onde atua a modo de oficina para a aprendizagem. Por conseguinte, o espaço acadêmico funciona como um bilhete sócio cognitivo, dado que à hora de abordar uma problemática, como ser a elaboração e ou criação de um indumento têxtil; os alunos submergem-se num papel protagónico, elaborando suas criações de maneira em que uns cooperem com outros trocando, e assim mesmo conhecimentos; por sua vez o papel do docente funciona como guia.

**Palavras chave:** Oficina de sala de aula - comunicação - conhecimento - didática - design - heurística

(\*) **Leonardo Ripa.** Diseñador de Moda (Universidad de Palermo).

---

## La tecnología en la educación musical universitaria

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

Andrea Rizzi (\*)

**Resumen:** El propósito de este ensayo es, reflexionar acerca de la didáctica en el ámbito de la educación superior en carreras artísticas, intentando indagar el grado de influencia que ofrezca la tecnología sobre las prácticas pedagógicas de las asignaturas de música de esas carreras. Así mismo se busca investigar que estrategias educativas, contenidos y herramientas actualizadas e inéditas se proponen dentro de los proyectos de cátedra planificados por los docentes universitarios que puedan generar una enseñanza poderosa que deje huellas en los estudiantes y docentes involucrados, redimensionen la relación entre enseñanza y aprendizaje, aporten nuevas perspectivas y estimulen la producción de conocimiento por parte de los estudiantes.

**Palabras clave:** Didáctica - educación superior - tecnología - proyectos de cátedra - enseñanza poderosa - música

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 153]

---

### Introducción

El propósito de este ensayo es, reflexionar acerca de la didáctica en el ámbito de la educación universitaria, tomando en cuenta para su análisis a las teorías pedagógicas contemporáneas, indagando que aportes puede ofrecer la tecnología para potenciar la educación en las carreras artísticas. Así mismo, se pretende enfocar el interés del análisis en los proyectos de cátedra de las asignaturas de música, cuyos contenidos específicos de parámetros como: ritmo, melodía, armonía, *tempo*, estilo, textura, teorizados por autores y compositores como Copland (1955), y Williams (1984), puedan ser estudiados en las prácticas de aprendizaje, no solo de manera tradicional por la lectura de libros de texto, ejercitación musical de lectura y escritura manual por parte de los estudiantes dentro del ámbito de la clase, sino también que estas prácticas se puedan beneficiar con la inclusión de herramientas de tecnología actualizada

tales como, computadoras, redes, videos y software especializado que faciliten el acceso a la información y enriquezcan el conocimiento de los estudiantes y futuros profesionales del arte (Davini, 2008), considerando además, los alcances del concepto enseñanza poderosa (Maggio, 2012, p.46), planteado por Maggio, quien le asigna la característica de dejar huellas en los actores involucrados, tanto docentes como estudiantes por ser una propuesta original en diversos sentidos.

### La didáctica general

El campo de la didáctica, en un plano general, ha sido objeto de estudio en numerosas ocasiones, siendo analizada desde sus orígenes hasta la actualidad. Edith Litwin, una de las pedagogas que teorizó sobre este campo, manifestó que ha existido una preocupación genuina por dar respuesta a cuestiones fundamentales como: “¿de qué manera planear una clase? ¿Cómo mejorar la