

go como son reconocer el valor de nuestros proyectos y saber transmitirlos, poner el financiamiento al servicio de la misión para ser estratégicos, entender los procesos de colaboración para generar redes y diversificar los recursos para ser sustentables.

### Conclusiones

Entre los puntos destacados que se han repasado, se enfatiza la necesidad de organizar la enseñanza y planificar las clases para hacer posible la transferencia positiva de los contenidos a la vida profesional. Además, que la planificación curricular siempre favorezca la conversación con los alumnos en diálogo con los contenidos para vincularlo con los conocimientos previos de los estudiantes y las particularidades de la carrera elegida en cada caso. En consecuencia, trabajar en consignas de casos o resolución de problemas pondrá en juego estrategias de transferencia de vía corta que le permitirá poner en juego a los estudiantes, presentar en clase sus intereses y conocerse con sus compañeros.

Puede concluirse, a partir de los argumentos expuestos que el rol del docente debe ser el de acompañar y estimular la reflexión para lograr un diagnóstico acertado de la situación interna y externa en cada caso de taller. Interna en cuanto a identidad y organización del equipo de trabajo y externa en relación con el contexto: mercado, usuarios, competencia y prácticas de colaboración, habilidades fundamentales para la transferencia positiva de vía alta como profesionales de cara al futuro.

### Referencias bibliográficas

- Basabe, L., Cols, E., Feeney, S. (2004) *Los componentes del contenido escolar*. Universidad de Buenos Aires- Facultad de Filosofía y Letras. Buenos Aires.
- Chevallard, Y. (1991) *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.
- Contreras, J. (1996) *Teoría y práctica docente*. Cuadernos de pedagogía, 253, 92-99.
- De Vicenzi, A. (2009) *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Revista de Educación y desarrollo, 10. Abril-junio de 2009.

Perkins, D. (2010) *El aprendizaje pleno: principios de la enseñanza para transformar la educación*. Buenos Aires: Paidós.

Perkins, D. y Tishman, S. (2011) *El Lenguaje del Pensamiento*. Educadores: Revista de renovación pedagógica, 236, 46-58.

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.

**Abstract:** The present essay aims to analyze the concept of transfer and full play in classrooms with classroom format workshop or workshop of transversal subjects common to multiple careers in Design and Communication. Introducing students in the full or complete game involves thinking of high-pass transfer strategies or reflexive or low-path abstraction with close, distant practices, taking advantage of opportunities to teach as much as possible and learn while playing as visitors.

**Keywords:** Transfer - full learning - playing of visitors - classroom workshop - teaching strategies

**Resumo:** O presente ensaio propõe-se analisar o conceito de transferência e o jogo pleno nas classes com formato sala de aula ou workshop de matérias transversais e comuns a múltiplas carreiras de Design e Comunicação. Introduzir aos alunos no jogo pleno ou completo implica pensar estratégias de transferência de via alta ou abstração reflexiva ou de via baixa com práticas dimensionadas, próximas ou longínquas aproveitando oportunidades para ensinar ao máximo e aprender jogando de visitantes.

**Palavras chave:** Transferência - aprendizagem completa - jogo do visitante - sala de aula workshop - estratégias de ensino

(\*) **María Clara Miravalle.** Licenciada en Administración (UBA). Maestría en Gestión de recursos culturales y análisis de políticas (UBA).

## El rol del docente en el aula-taller La pregunta como estrategia pedagógica

Fecha de recepción: junio 2019  
Fecha de aceptación: agosto 2019  
Versión final: octubre 2019

Mariano Lucano (\*)

**Resumen:** Este ensayo se enfoca en la función de las preguntas del docente en formato del aula-taller en el entorno de la educación superior. Específicamente, se centra en el rol docente en materias proyectuales. El aula-taller habilita un contexto particular de desarrollo en el cual los estudiantes pueden actuar, investigar, crear, experimentar, cuestionar y compartir, mientras el docente podrá coordinar, observar, encauzar, asesorar, observar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la creación del conocimiento a partir de preguntas disparadoras y que convoquen a la resolución de problemas, de manera grupal.

**Palabras clave:** Aula-taller - rol docente - preguntas - estrategias de enseñanza - educación grupal

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 45]

*“Toda pregunta tiene valor en tanto abre un nuevo espacio de exploración y cuestiona nuestras certezas, esas que a veces nos inducen a prácticas rutinarias”*  
Anijovich y Mora, Estrategias de la enseñanza (2009)

En las materias proyectuales en carreras de nivel superior, el aula-taller es una modalidad que habilita un espacio en el cual los estudiantes pueden interactuar, crear y compartir. Este ensayo se enfoca en una de las estrategias pedagógicas aplicables en este contexto: la pregunta docente como disparadora de la reflexión, de la resolución de problemas y del aprendizaje activo por parte de los estudiantes.

La modalidad aula-taller es una estrategia de enseñanza que se aplica en aquellas materias relacionadas con la educación de la creatividad. En las carreras de Diseño Gráfico, Moda, Diseño Industrial, Fotografía, Ilustración, por citar solo algunas, este espacio dinámico de enseñanza-aprendizaje propone que el estudiante adquiera conocimiento a través del proceso de creación. En este contexto, el aprendizaje es colectivo y social, ya que el estudiante se nutre no solamente de los contenidos que imparte el docente, sino de las observaciones en el aula sobre el resto de los trabajos realizados por otros estudiantes. Para esto, en el aula-taller, el docente, más que dar respuestas deberá plantear preguntas, a fin de que la respuesta surja de los propios alumnos. De esta manera, el aula-taller es una metodología de enseñanza-aprendizaje donde el alumno aprende críticamente, con capacidad de evaluar las contribuciones que hagan los demás. Todas estas carreras tienen un campo laboral que conlleva la capacidad de trabajar en equipo, ya que en el mercado del trabajo los graduados deberán ser capaces de interactuar con sus clientes, colegas y otros compañeros de distintos roles y jerarquías, estar preparados para expresar sus ideas con claridad, y tener habilidades para comentar crítica y respetuosamente los trabajos realizados por los demás, en un entorno creativo, con el objetivo de ponerse de acuerdo para crear y diseñar. Por esta razón, el espacio de aula-taller se convierte en un escenario vital y necesario para el desarrollo de los estudiantes universitarios.

Si bien el estudiante siempre es un sujeto activo de aprendizaje, con esta metodología de aula-taller podrá desarrollar otras habilidades, al encontrar un espacio para generar su propio conocimiento; mientras que el docente y el resto de los estudiantes también serán sujetos en ese mismo proceso de aprendizaje. La tarea del docente será, principalmente, la de coordinar, asesorar, moderar y propulsar procesos cognitivos, mediante preguntas que abran el diálogo y el debate.

En este sentido, Ariana de Vicenci (2008) sostiene que el aula-taller es un contexto para aprender-haciendo a partir de la negociación que llevan a cabo el docente y los alumnos sobre las formas de elaborar el programa para trabajar el contenido y los resultados que se esperan. De esta manera, puede erigirse como un espacio de trabajo cooperativo, que gira alrededor de descripciones, críticas, explicaciones y orientaciones sobre las maneras de encarar el proceso creativo o de producción de cada estudiante.

Este proceso demanda que tanto el docente como los estudiantes se involucren activamente, aunque de ma-

neras diferentes. Mientras que el alumno, en tanto protagonista, deberá actuar, investigar, experimentar, crear, cuestionar y compartir con el grupo sus experiencias, el docente deberá coordinar al grupo y encausar, observar y fortalecer al estudiante, moderando el aula y asesorando a los alumnos. Será el facilitador, ya que su función no es la de traspasar la información, tanto por el proceso de transmisión como por el de condicionamiento, sino la de promover la creación de conocimientos por medio de actividades, vivencias, acciones y emociones. En el aula-taller, la teoría y la práctica van de la mano, ya que, en el aprender haciendo, la práctica conduce hacia la reflexión teórica, en donde el pensamiento, transformado en acción, da lugar al aprendizaje comprensivo.

Para que el aprendizaje sea posible dentro del contexto del aula en la cual no prima el carácter expositivo, es clave es la habilidad del docente para guiar a los alumnos a través de preguntas. En la dinámica del aula-taller son muy importantes prácticas como las exposiciones y enchinchadas, en las cuales los alumnos cuelgan en las paredes láminas que contienen sus procesos creativos y sus logros, ante la vista de sus compañeros. Compartir esto es una instancia muy importante tanto para la comprensión del trabajo como para su evaluación. Sin embargo, se corre el riesgo de que algunos alumnos sientan desinterés, se sientan desvalorizados, avergonzados o desanimados, y pueden llevar a la frustración. ¿Cómo debe actuar el docente para que la estrategia sea efectiva? Es importante que el docente aclare que, como señala Ken Bain (2007), la evaluación es hacia un trabajo en especial y no al individuo que lo realizó.

Para generar autocritica en el alumnado, el rol de las preguntas que el docente hace en clase es clave. Sin buenas preguntas, afirma Herman Van de Velde (2014), no habrá un proceso genuino de aprendizaje. Y para encontrar respuestas creativas, innovadoras, diversas y originales, es preciso formular las preguntas adecuadas. Anijovich distingue cuatro tipos de preguntas, según la respuesta esperada: (1) las preguntas sencillas, que son las que requieren respuestas breves; estas son necesarias en determinados momentos pero no generan un diálogo genuino; (2) las preguntas de comprensión, que son las que pretenden estimular el procesamiento de la información; el alumno necesita pensar antes de responder; (3) las preguntas de orden cognitivo superior, que son las que para responderlas exigen interpretar o evaluar críticamente; y (4) las preguntas metacognitivas, que son las que se proponen ayudar a sus alumnos a reflexionar sobre su modo de pensar y de aprender. Preguntas como: ¿Qué pasaría si...? o ¿Cómo funcionaría esto en otro contexto? promueven en el estudiante un razonamiento que no solo induce a una autocritica sino que no descalifica y a que la vez busca propuestas de soluciones.

La pregunta, según Sanjurjo y Rodríguez, es uno de los elementos más importantes dentro del diálogo pedagógico porque lo configura, genera conflicto y, aún más importante, genera un cambio conceptual. Y es gracias a este diálogo que, según Carlino, los alumnos van a asimilar la información que les llega y van a poner a prueba sus comprensiones, para irse acercando, progresivamente, a la cultura de la disciplina que estudian.

Como conclusión, las preguntas del docente en el aula-

taller son un recurso pedagógico que guía a los estudiantes en la elaboración y producción del conocimiento. Este contexto habilita un espacio indispensable en las carreras de nivel superior con materias proyectuales, ya que los estudiantes, con el asesoramiento activo de los docentes, podrán mejorar sus producciones en un entorno genuino de confianza y trabajo colaborativo.

### Referencias Bibliográficas

- Anijovich, R. y Mora, S. (2010). *Estrategias de Enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires. Aique Grupo Editor.
- Bain, K. (2007). "Lo que hacen los mejores profesores de universidad", Barcelona. *Publicaciones de la Universitat de Valencia*.
- Delors, J. (1996.). "Los cuatro pilares de la educación", en *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid. Santillana/UNESCO. pp. 91-103.
- De Vicenzi, A. (2009). "La práctica educativa en el marco del aula-taller", en *Revista de Educación y Desarrollo*. N° 10. Abril-junio.
- Sanjurjo, L. Y Rodríguez López, X. (2013). *Volver a pensar la clase: las formas básicas de enseñar*. Rosario. Homo Sapiens Ediciones.
- Van De Velde, H. (2014) *Aprender a preguntar, preguntar para aprender*. Disponible en Abaco en Red.

**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.

**Abstract:** This essay focuses on the role of the teacher's questions in classroom-workshop format in the higher education environment. Specifically, it focuses on the teaching role in project matters. The classroom-workshop enables a particular context of development in which students can act, investigate, create, experiment, question and share, while the teacher can coordinate, observe, channel, advise, observe and facilitate student learning, promoting the creation of knowledge based on triggering questions that call for the resolution of problems, in a group manner.

**Keywords:** Classroom-workshop - teaching role - questions - teaching strategies - group education

**Resumo:** Este ensaio foca-se na função das perguntas do professor em formato de sala de aula workshop no meio da educação superior. Especificamente, centra-se no papel do ensino em matérias proyectuales. O sala de de aula-workshop habilita um contexto particular de desenvolvimento no qual os estudantes podem atuar, pesquisar, criar, experimentar, questionar e compartilhar, enquanto o professor poderá coordenar, observar, encauzar, asesorar, observar e facilitar a aprendizagem dos estudantes, promovendo a criação do conhecimento a partir de perguntas desencadeantes e que convoquem à resolução de problemas, de forma grupal.

**Palavras chave:** Sala de aula workshop - papel do professor - perguntas - estratégias de ensino - educação em grupo

(\*) **Mariano Lucano.** Ilustrador. Diseñador Gráfico (UBA). Invitado de Honor en el Encuentro Latinoamericano de Diseño de la Universidad de Palermo. Miembro del Plenario de Diseño UP.

## Diseñando el juego del aprendizaje

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Luisa Noemí Marcosian (\*)

**Resumen:** Al igual que en un juego, los procesos de enseñanza y aprendizaje tienen reglas que los docentes pautan con los alumnos al comienzo cada materia. El conjunto de esas reglas responde a un sistema previamente diseñado por el docente del nivel superior, según los propósitos que determine para ese ciclo. Las reglas actúan como una guía para que los estudiantes puedan alcanzar los objetivos planteados y logren autonomía en aprendizajes futuros. Las reglas permiten establecer acuerdos y compromisos, favoreciendo la dinámica de las clases y el desempeño de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje y transferencia de los nuevos saberes a otros contextos y campos de aplicación.

**Palabras clave:** Aprendizaje – enseñanza - diseño educativo – transferencia - planificación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 47]

*"El diseño se refiere al esfuerzo humano por dar forma a los objetos de acuerdo a propósitos"* David Perkins

### Introducción

Al aprender a jugar un juego, la primera lección es conocer las reglas, cómo y dónde se juega, qué es lo que se busca alcanzar para ganar, cuáles son las pautas, qué

se puede y qué no se puede hacer, y así cada detalle del juego completo. Acto seguido, los jugadores entran en acción y empiezan a jugar el juego dentro del espacio y pautas establecidas.

Las reglas conforman el sistema de acuerdos que habilitan el desarrollo del juego y la interacción de los jugadores entre sí. Son explícitas, claras y valen para todos.