

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.

Con el Juego del Aprendizaje la situación es similar, y la metáfora alude a la importancia que los alumnos del nivel superior conozcan las reglas referidas a sus procesos de aprendizaje, para poder implementarlas y que les sirvan para tender puentes hacia su futura vida profesional. El docente diseña las reglas, cuyo objetivo es que los alumnos alcancen autonomía en sus aprendizajes y puedan luego diseñar por sí mismos sus propias reglas para trazar nuevos recorridos de acuerdo a sus intereses e inquietudes.

### Diseñando el juego del aprendizaje

¿Cuál es el punto de partida y por dónde comienza el docente el diseño del juego? Según Bain (1987), “los mejores profesores planifican hacia atrás, comienzan con los resultados que esperan fomentar en los alumnos”, (Bain, 1987, pp. 62). El autor agrega: “cuando podemos estimular con éxito a nuestros estudiantes para que se formulen sus propias preguntas, estamos justo en la base del aprendizaje” (Bain, 1987, pp. 42). A partir de allí, el docente establece un trayecto direccionado y construye la estructura del proceso de enseñanza que va a implementar, previendo los espacios y tiempos en los cuales los alumnos harán sus propias exploraciones, descubrimientos y construcciones del saber.

Lograr que los estudiantes asuman la responsabilidad y compromiso en sus propios procesos de aprendizaje es uno de los grandes desafíos de los docentes al momento de diseñar el currículum y planificar las clases. El mismo autor dice que enseñar es atraer a los estudiantes, diseñando cuidadosamente un entorno en el que ellos aprendan. (Bain, 1987, pp. 42)

¿Qué aportes hace la didáctica como disciplina a la tarea docente? Para la organización de las prácticas y la selección y secuenciación de contenidos, el docente recurre a la didáctica que se ocupa de estudiar la acción pedagógica. Según Camilloni “la disciplina le sirve a los profesores para enunciar normas para la mejor resolución de los problemas que estas prácticas de enseñanza plantean”. (2007, pp. 22)

El diseño del proceso de enseñanza actúa como estructura en la cual se sostienen las prácticas y sirven de andamiaje para que los alumnos puedan acceder a conocimientos cada vez más complejos y puedan transferirlos a otros campos de acción.

Al respecto Anijovich resalta tres cuestiones fundamentales para considerar en el momento del diseño de la enseñanza: el entorno educativo, la organización del trabajo en el aula y la elaboración de consignas auténticas y significativas. (2014, pp. 57). La autora considera que encarar un diseño educativo implica poner en juego diferentes variables, además de los contenidos por enseñar, y se pregunta ¿qué tipos de agrupamientos se pueden proponer para que los alumnos puedan optimizar sus capacidades, construir conocimientos y favorecer su autonomía? (2014, pp. 58).

Reflexiona sobre el modelo tradicional (homogeneizador) de la escuela que estaba planteado a partir de una propuesta de enseñanza única, con la idea de que todos los alumnos deberían aprender lo mismo. Para el modelo actual, ella habla de aulas heterogéneas, donde predomina la diversidad. (Anijovich 2014, pp. 39).

El escenario cambiante en los contextos sociales, tecnológicos, económicos y laborales, llevan a un replanteo de los modelos tradicionales y se hace necesario repensar nuevos modelos. La propuesta que plantea Camilloni es pensar la didáctica como una gran red de conocimientos y de producción de conocimientos. (2007, pp. 37).

La didáctica es una teoría necesariamente comprometida con las prácticas sociales orientadas a diseñar, implementar y evaluar programas de formación, a diseñar situaciones didácticas y a orientar y apoyar a los alumnos en sus acciones de aprendizaje, a identificar y estudiar problemas relacionados con el aprendizaje con vistas a mejorar los resultados para todos los alumnos y en todos los tipos de instituciones. (Camilloni 2007, pp. 22)

Diseñar la enseñanza implica articular los componentes de la planificación para proponer en primer lugar, propósitos acordes a las características de cada grupo dentro de su contexto educativo, y luego encarar la planificación y seleccionar las estrategias con el fin de promover el aprendizaje constructivo de parte de los estudiantes.

El vínculo establecido entre docente y alumnos, es un factor determinante para crear contextos de confianza y un clima de trabajo que favorezca la construcción conjunta del conocimiento. Poner en práctica un proyecto de acción colectivo, con consignas claras permite promover el intercambio entre pares y hacer frente a los obstáculos propios de todo proceso educativo y del futuro campo profesional que les toque afrontar. Abrir espacios de reflexión, donde los alumnos puedan preguntar e indagar sobre sus propias inquietudes y las de sus pares, contribuye a la construcción personal y enriquece la construcción colectiva. El diseño también contempla lo general y lo particular. Se diseña la planificación anual, y se diseñan también los objetivos, los contenidos, las actividades, las tareas y demás elementos que conforman la tarea docente al momento de pensar el proceso de enseñanza. El enlace de cada elemento con el otro, permiten que se potencien todos en el conjunto como una orquesta, donde cada integrante actúa de manera individual y el resultado de todos es mucho más poderoso.

Para Perkins, el diseño se refiere al esfuerzo humano por dar forma a los objetos de acuerdo a propósitos. (1985) Conseguir diseñar una estructura sólida y acorde a las particularidades del contexto académico, es haber obtenido una amplia ventaja, ya que, al igual que en arquitectura, la estructura es lo que sostiene y a su vez contiene a las partes de un edificio u objeto, y eso garantiza su permanencia. El diseño de la estructura constituye una de las decisiones más importantes al momento de abordar un proyecto y cuando el resultado es satisfactorio permite lograr mejores soluciones estéticas, funcionales y económicas de una obra, y lo mismo aplica para la educación. La dupla estructura-diseño, es visible también en el ámbito del juego, donde hay una estructura que establece las reglas y la dinámica del desarrollo, y hay un diseño en la elaboración de las partes de ese juego.

Perkins, apela a la metáfora del juego, y establece principios sobre el enfoque de lo que él llama: aprendiza-

je pleno. Utiliza los conceptos de estructura y diseño, considerándolos de suma importancia al momento de planificar una clase, una actividad, un programa, e incluso, lo aplica también al ámbito del aula donde para él, el conocimiento es parte del aire, y esos aprendizajes son aplicables a otros ámbitos como cuando se juega de visitante. (2010). Sostiene también que:

La transferencia es sin dudas una meta de “La cognición y el arte de la enseñanza” Quiero que los alumnos no solo aprendan sobre los contenidos sino que los utilicen activamente y no solo que los utilicen activamente en el sentido de escribir ensayos sobre ellos, sino que los apliquen al diseño de un aprendizaje real, y no solo diseños que elaboran para la clase sino aquellos que sean importantes para sus vidas profesionales y personales más allá del curso. (Perkins, 2010, pp.156).

Guiar los procesos para que los alumnos transfieran eficazmente los conocimientos a otros ámbitos y estén preparados para el mundo cambiante que les espera, es uno de los mayores aportes de la práctica docente.

### Conclusión

El gran reto del docente universitario es el de diseñar el proceso de enseñanza y lograr que los alumnos a su vez puedan diseñar sus procesos de aprendizaje. Definir con claridad los propósitos y diseñar el sistema de reglas para conseguir que ambos procesos interactúen y permitan la construcción de conocimientos personales y colectivos, aceptando y enriqueciéndolos con el panorama de diversidad del grupo.

Que el estudiante alcance su propia autonomía en el proceso de aprendizaje y la transferencia de los saberes a otros contextos, constituye la evidencia que la tarea del docente ha sido efectiva.

### Referencias Bibliográficas

- Anijovich, R. (2014) *Gestionar en una escuela con aulas heterogéneas. Enseñar y aprender en la diversidad*. Buenos Aires. Colección Voces de la Educación. Paidós
- Bain, K. (2007) *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona. Universidad de València
- Camilloni, A. Comp. (2007) *El saber didáctico*. Buenos Aires. Paidós

Perkins, D. (1985) *Conocimiento como diseño*. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Psicología. Bogotá

Perkins, D. (2010) *El aprendizaje pleno*. Buenos Aires. Paidós

**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:** As in a game, the teaching and learning processes have rules that the teachers discuss with the students at the beginning of each subject. The set of these rules responds to a system previously designed by the teacher of the higher level, according to the purposes determined for that cycle. The rules act as a guide for students to achieve the objectives set and achieve autonomy in future learning. The rules allow to establish agreements and commitments, favoring the dynamics of the classes and the performance of students in their learning processes and transfer of new knowledge to other contexts and fields of application.

**Keywords:** Learning - teaching - educational design - transfer - planning

**Resumo:** Ao igual que em um jogo, os processos de ensino e aprendizagem têm regras que os professores orientam com os alunos ao começo a cada disciplina. O conjunto dessas regras responde a um sistema previamente desenhado pelo professor do nível superior, segundo os propósitos que determine para esse ciclo. As regras atuam como uma guia para que os estudantes possam atingir os objetivos propostos e alcançarem autonomia em aprendizagens futuras. As regras permitem estabelecer acordos e compromissos, favorecendo a dinâmica das classes e o desempenho dos estudantes em seus processos de aprendizagem e transferência dos novos saberes a outros contextos e campos de aplicação.

**Palavras chave:** Aprendizagem - ensino - design educacional - transferência - planejamento

(\*) **Luisa Noemí Marcosian.** Arquitecta (UBA) Profesora en Arquitectura (USAL).

## La creatividad como estrategia del desdoblamiento del conocimiento

Natalia Luciana Pérez (\*)

**Resumen:** El grado de entendimiento que se tiene sobre lo que nos rodea es parcial, incluso cuando se considera conocer en profundidad determinado ámbito, siempre hay múltiples variables de uso de ese conocimiento que demuestra que lo comprendido es tan solo una parte. En el desarrollo profesional del diseño una profunda investigación previa es clave para un proceso proyectual de calidad; el talento está íntimamente relacionado, en gran parte, con la capacidad creativa aplicada que define un modo de obser-

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