

solamente que aprendan un determinado tema, sino que puedan aprender y construir determinado pensamiento a partir del tema y trabajarlo, relacionarlo con otros y de esta manera poder alcanzar diferentes pensamientos de los estudiantes. Ser guía de los alumnos es una de las cualidades principales del aula taller, mostrar que pueden ser escuchados en un ámbito escolar ayuda a que los alumnos realicen mejor su labor como estudiantes. Siempre que los profesores brinden diferentes canales de comunicación, nunca se tiene que perder los roles, profesor- alumnos, esta es la característica fundamental para que las TIC funcionen de manera correcta.

Referencias Bibliográficas

- Bain, K. (2007) *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*, Ciudad de Valencia.
- Ander-Egg, Ezequiel. (1999) *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires. Magisterio del Río de La Plata

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: This essay wants to explain what is the change in current education, from a behavioral theory where it encouraged the study of memory and individual work, to a constructivism theory where its fundamental point is to build knowledge and that students can use it in certain opportunities not only of his academic life but also work.

Keywords: Constructivism - Conductism - knowledge - teachers - group work

Resumo: Este ensaio quer explicar como é a mudança na educação atual, de uma teoria conductista onde fomentava o estudo memorístico e o trabalho individual, a uma teoria construtivismo onde seu ponto fundamental é construir o conhecimento e que os alunos possam o usar em determinadas oportunidades não somente de sua vida acadêmica sina também de trabalho.

Palavras chave: Constructivismo – Conductismo – conhecimento - professores - trabalho em grupo

^(*) **Guillermo Fredy Rietman.** Licenciado en Relaciones Públicas (Universidad de Palermo)

Otra forma de enseñar

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

Sofía Amenta ^(*)

Resumen: En el siguiente trabajo se busca entender cuáles son las consecuencias de concebir la enseñanza del diseño de forma aislada del contexto social, histórico y económico dentro del cual se estudia y se desarrolla. Aprendiendo y ejerciendo la disciplina de forma sesgada ¿puede el diseño colaborar en la construcción del mundo que queremos?

Palabras clave: Diseño - ciencias sociales - alfabetización académica – currículo – disciplina – estrategias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 103]

Lo que se pone bajo la lupa en este texto es la relación entre el aprendizaje y posterior práctica del diseño y su desarticulación del entorno dentro del cual se estudia y se desarrolla. Esta falta de asociación con la sociedad dentro de la cual el estudiante se perfeccionará conduce a una reproducción sistemática e inconsciente del sistema al cual tantas veces se critica y se busca, en apariencia, cambiar.

¿Puede el diseño abordar la disciplina desde una perspectiva constructiva enfocada en lo social? ¿Pueden los diseñadores trascender cuestiones meramente morfológicas y cromáticas para realizar una elección consciente de cuál será su participación dentro de la comunidad de la cual forma parte? Y por último, ¿puede el diseño colaborar en la construcción del mundo que queremos? Entre los profesionales del diseño suele darse, en distintos ámbitos tanto de índole digital como presencial, un diálogo que permite vislumbrar una cierta tendencia

ideológica que considera a esta disciplina como superior con respecto a las demás. Lo curioso es que dicha falacia suele ser acompañada de un desconocimiento considerable a la hora de definir qué es el diseño y cuáles son sus competencias. Además, se le suma un solapamiento de las disciplinas contiguas que lo componen, sin poder definir la especialización de cada una y renunciando a la vez a la sinergia existente y necesaria entre ellas.

Esta tendencia a engrandecer la disciplina y a desconocerla al mismo tiempo no contempla el lugar que ocupan los oficios, las técnicas y las profesiones dentro del aparato productivo.

De este modo además se ignora que el oficio está al servicio de las necesidades del mercado del cual es parte activa y pasiva.

La palabra diseño cuenta con diversas acepciones que conllevan a una confusión entre el producto de la actividad de diseñar y el desarrollo de la profesión, siendo

común en el idioma español nombrar a ambos aspectos del mismo modo. A fin de no entrar en una discusión teórica e histórica acerca de las distintas concepciones que existen y que buscan definirla, con objeto de ahondar en las cuestiones de trasfondo de este ensayo se tomará como definición la actividad profesional del diseñador como una disciplina proyectual que se ocupa de la conceptualización y representación de respuestas concretas contextualizadas dentro de un espacio y tiempo determinado.

En sus reflexiones acerca de las fronteras y puntos en común entre la arquitectura y diseño, Chaves afirma:

El diseño no está definido ni por su objeto, ni por su lenguaje, ni por su método. De allí su absoluta versatilidad: es la forma de trabajo más elástica de todas las posibles. ‘Saber diseñar’ no significa, por lo tanto, demasiado. Pues ‘dentro’ del diseño no hay nada. Saber diseñar no es más que saber seleccionar y combinar los principios funcionales, simbólicos, estéticos, tecnológicos, económicos provenientes del contexto social a fin de obtener un producto que cumpla perfectamente con el propósito fijado por su programa. (2015)

En otras palabras, dejando de lado las confusiones y atribuciones varias que se le asignan a la disciplina, el diseño es una forma de trabajo. En tanto práctica productiva e histórica, este no es ajeno a su entorno y por lo contrario responde a las condiciones materiales que se le presentan y a las demandas del contexto que lo circunda.

Por consiguiente se vuelve imposible considerar un currículo que sirva de guía para la enseñanza de las disciplinas de diseño que no contemple a la vez el estudio y la lectura de material de distinta índole que permita enriquecer el programa con valiosos aportes provenientes de las ciencias sociales (sociología, historia, economía, solo por nombrar algunas de interés general). Poder hacerlo supone una realización de la lectura al currículum de forma propedéutica entendiéndose como método para aprender a estudiar una asignatura o un tema. La propedéutica implica acercarse a la información y trabajar con datos de una determinada forma, para luego poder analizarlos e integrarlos en los distintos niveles de análisis que queramos realizar.

Esta adición supone una tarea doble ya que el estudiante deberá aprender a leer e interpretar textos de su disciplina (diseño) y a los pertenecientes a las disciplinas complementarias. Que el alumno sepa leer no significa que pueda incursionar en el material: sin la guía del profesor, se ven en dificultades para interpretar el contenido que se les ofrece porque leer esa clase de textos es tan novedoso como el contenido en cuestión.

Aprender los contenidos de la disciplina y cómo esta se lee y escribe, en toda su dimensión y como parte no ajena de la realidad que la circunda. Esta alfabetización académica, según Carlino, es posible. El concepto de alfabetización académica se viene desarrollando en el entorno anglosajón desde hace algo más de una década. Señala el conjunto de nociones y estrategias necesarias para participar en la cultura discursiva de las disciplinas así como de las actividades de producción y análisis de textos requeridos para aprender en la universidad (Carlino, 2005, p.13).

Es necesario recalcar que en dicha iniciativa no se busca que el egresado de las carreras de diseño llegue al mismo nivel de análisis y de complejidad que llegaría uno de la Facultad de Ciencias Sociales, en el que toda la programación de sus materias está orientada al aprendizaje de dichas disciplinas. Por lo contrario, la inclusión de contenidos de otras áreas sumado a la elaboración de textos que permitan reelaborar las ideas y relacionar distintas dimensiones le permitirán al alumno de diseño tener una perspectiva mucho más amplia del mundo que lo rodea y entender de qué forma su trabajo y su profesión se articulan con la sociedad y ayudan en parte a reproducir la cultura dentro de la cual se forman.

Retomando la definición de Chaves en la cual sostiene que el diseño responde a las condiciones materiales que se le presentan y a las demandas del contexto que lo circunda, ¿Cómo podría ser esto posible si se desconoce cómo está compuesto ese contexto? Con conocer nos referimos a una perspectiva histórica, en la cual el alumno sea capaz de entender hechos y circunstancias de modo amplio e inclusivo y que no siempre (en la mayoría de los casos) se ve reflejado en la tapa de un diario local.

El límite mental, que se verá reflejado ineludiblemente en la creatividad, estará condicionado por la percepción del mundo que tenemos. Ampliar el modelo mental es posible a través del lenguaje, de la lectura y escritura, de la reflexión articulada y multidisciplinaria.

Concebir la enseñanza del diseño aislada y ajena a las cuestiones sociales supone reducir la disciplina a cuestiones puramente estéticas y sujetas a la moda del día. Diseñar sin contemplar el contexto social, histórico y económico significa hacerlo sin fundamentos y carente de criterios que permitan que el trabajo en sí se sustente en algo más que lo visual.

Bain cita a Perry, Clinchy y un grupo asociado de psicólogos, los estudiantes pueden ser agrupados dentro de cuatro categorías generales; dentro de las cuales la más elevada es la de “sabedores independientes”. Estos logran convertirse en estudiantes críticos y creativos, que razonan sobre lo aprendido para aplicar sus ideas. Dentro de estos últimos también es posible encontrar a los sabedores separados, con la capacidad de discutir una idea de forma escéptica y objetiva; y los sabedores conectados, inclinados deliberadamente a favor de aquello que examinan.

Según Perry dichas categorías no son inamovibles y los estudiantes pueden moverse entre los distintos niveles y operar en más de uno al mismo tiempo. Lo importante es rescatar que si ese estado de desarrollo es el cual se aspira, el cuerpo docente (o los buenos profesores como diría Bain) son aquellos que irán adaptando y ajustando sus estrategias con el objetivo de poder influir en la forma en que sus estudiantes se aproximan al conocimiento fomentando la motivación intrínseca a través de la puja y equilibrio entre interés y desafío.

El estudiante de diseño que puede entender a través de otras variables por fuera de la rama central de su disciplina, el contexto para el cual diseñará, el propósito de dicho trabajo y la identidad no solamente de la marca sino de la comunidad de la cual es parte, le permitirán encontrarle un sentido a su trabajo que no esté basado en sentimientos y su opinión. Al estudiante de diseño

que se le plantea trabajar con y no a pesar de su entorno, se lo desafía a que trascienda la subjetividad de lo visual y que encuentre un por qué a sus decisiones. Según Bain “los estudiantes deben aprender los hechos a la vez que aprenden a utilizarlos para tomar decisiones sobre lo que entienden y lo que no”. (2007, p. 40). El estudio y desarrollo de las disciplinas circunscritas al área de diseño de manera apartada de la historia, cultura e identidad dentro de la cual se desarrolla lleva al uso inconsciente de las capacidades aprehendidas durante los años de formación.

Inconscientes en tanto como nuevos profesionales no se cuenta con herramientas que permitan interpretar e interpelar los acontecimientos y tendencias sociales asumiéndolas, no como construcciones sociales, sino como verdades históricas e inmodificables.

La integración del análisis contextual y de ciertos aspectos de las ciencias sociales al estudio y desarrollo de las disciplinas del diseño permitirán tener herramientas para no adscribir a las tendencias de modo indiscriminado ya que podríamos analizar desde una óptica más inclusiva sus orígenes y sus implicaciones éticas, culturales y económicas.

La universidad y el estudio de carreras universitarias generan valor cuando son capaces de promover una formación que permita hacer algo diferente a lo que hace el mercado y/o poder hegemónico, cuando lo aprehendido nos permite actuar como agentes de cambio ofreciendo nuestro saber a procesos de integración social que pueda contribuir en la cocreación del mundo que queremos, para cada uno y para el colectivo al cual pertenecemos. Una formación académica más altruista, más comprometida y más inclusiva. Una forma de concebir el trabajo para todo aquel que aspira a saber por qué y para qué se diseña.

Referencias Bibliográficas

Bain, K. (2007) *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona: Universitat de València

Carlino, P. (2005) *Escribir, leer y aprender en la universidad*. México: Fondo de Cultura Económica

Frascara, J. (2000) *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: infinito

Chaves, N. (2011) *Arquitectura y diseño: fronteras y solapamientos*. Norberto Chaves. Disponible en: https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_y_diseno_fronteras_y_solapamientos

Chaves, N. (2010) *El oficio más antiguo del mundo*. *Foro Alfa*. Disponible en: <https://foroalfa.org/articulos/el-oficio-mas-antiguo-del-mundo>

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: The following work seeks to understand what the consequences of conceiving design education in isolation from the social, historical and economic context are, within what it is studied and developed. By learning and exercising discipline in a biased way, can design collaborate in the construction of the world we want?

Keywords: Design - social sciences - academic literacy - curriculum - discipline - strategies

Resumo: No seguinte trabalho procura-se entender quais são as consequências de conceber o ensino do design de forma isolada do contexto social, histórico e econômico dentro do qual se estuda e se desenvolve. Aprendendo e exercendo a disciplina de forma sesgada ¿pode o design colaborar na construção do mundo que queremos?

Palavras chave: Design - ciências sociais - alfabetização acadêmica - currículo - disciplina - estratégias

^(*) **Sofía Amenta.** Diseñadora Gráfica (Universidad de Palermo)

El aprendizaje como acontecimiento

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Solange Rodríguez Soifer ^(*)

Resumen: Desde hace años, los medios de comunicación han intentado desentrañar los mecanismos que activan la atención de la audiencia. Disciplinas como el marketing y la publicidad, involucran a otras ciencias como la psicología, la sociología, la antropología, la comunicación, en esta búsqueda incesante por conquistar la mente de los espectadores. Esto ocurre porque el mero broadcast o transmisión no es suficiente para asegurar el rating, por lo que los comunicadores se valen de diferentes estrategias para conquistar al público. Si se considera el salón de clases como un medio más, identificando las características y herramientas de las que los buenos comunicadores se valen, la propuesta es reconocer estos recursos y aplicar sus estrategias en el aula, de manera tal que los docentes despierten la curiosidad y mantengan el interés de sus estudiantes, enriquezcan sus clases, y puedan transformar la escuela en un auténtico motor de construcción del conocimiento.

Palabras clave: Educación - aula - curiosidad - curación de contenidos - docencia – comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 106]