

## De la idea al objeto. La guía del docente en el proceso creativo

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

Camila Sol Martínez (\*)

**Resumen:** Las ideas cobran vida cuando las llevamos a cabo. “Pienso, luego existo”, como planteaba el filósofo René Descartes. Podríamos agregar: pienso, luego creo; pienso, luego diseño. Sin embargo, desde la idea hacia el proyecto final surge un sinnúmero de variantes. El proyecto muta. Se agregan elementos, se quitan otros. Lo tradicional es que eso ocurra, ya que diseñar es un proceso, un camino que quien diseña debe recorrer. Pero existe la problemática de no lograr expresar lo deseado por no saber cómo hacerlo, cuando nuestra idea inicial no se refleja en la realidad.

**Palabras clave:** Diseño – ideas – retroalimentación – capacitación – creatividad - autoevaluación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 243]

*No hay fuerza más grande que la de una idea cuyo tiempo ha llegado.* (Víctor Hugo)

Entre otras definiciones, La Real Academia Española define el verbo crear como “producir algo de la nada”. La mayoría de los diseñadores rehusarán tomar esta definición ya que en el área del diseño ¿realmente se puede diseñar sin una base? Aun sin hablar de estrategias o metodologías preestablecidas, una de las bases de un diseñador son las ideas. Los diseños antes de ser objetos, proyectos, u escritos, pasan sin excepción, por la mente. Probablemente haya escuchado a algún amigo contar con entusiasmo una idea, para luego concluir con la frustración de que eso no pudo materializarse como él lo visualizaba. De igual manera ocurre con los estudiantes de diseño; seguramente exista diferencia entre el proyecto que plantean en un comienzo y el resultado final.

Hoy en día, nos encontramos en una época donde es común la figura del creativo autodidacta, aquel que prefiere realizar sus proyectos por sus propios medios, y en algunos casos con la ayuda de material online. Por lo tanto, ¿es necesaria la figura docente en el ámbito del diseño? Según lo pautado anteriormente, basaremos la respuesta en un sí. La figura guía que acompaña en el proceso de creación facilita el camino hacia un resultado; alguien que pueda ver el proyecto desde fuera y junto con estrategias didácticas orientar al sujeto hacia su objetivo final.

Es así que aún existen quienes eligen el ámbito universitario como espacio de capacitación para el diseño.

Al respecto, Caram aclara “El sujeto con cierta vocación (y si se quiere talento) en el diseño decide cursar formalmente estudios universitarios y confiar esta formación a un sistema preexistente, provisorio y dinámico pensado bajo ciertos condicionantes socio-políticos.” (2015, p.60). Recalcando la palabra confiar, los estudiantes que asisten a las cátedras de diseño están confiando su formación no solo a la institución, sino a los docentes, quienes son responsables de aplicar las estrategias que ellos consideren necesarias para el beneficio mutuo.

¿Cómo se crean estas estrategias? Primeramente hay que tener en cuenta que la enseñanza es una acción situada;

es decir que está enmarcada en una sociedad, una cultura, una época. Lo que se enseña no puede reducirse exclusivamente a técnicas sino que debe abarcar aquellas variables. La enseñanza “...atraviesa por diferentes etapas de deconstrucción y reconstrucción”. (Agadía, s.f., p.3). Más aun las áreas del diseño y la comunicación donde los cambios tecnológicos son constantes y los estudiantes quizás traigan al salón de clases inquietudes que a los docentes les sean ajenas.

Basado en el modelo de trabajo de la Universidad de Palermo, a los estudiantes se les plantea una consigna que deriva en un trabajo final. Ellos traen una propuesta y bajo orientación docente se comienza el proceso de creación. Si ellos traen algo novedoso y que el docente no maneja o conoce, se le dificultará orientarlos en ese trabajo. Simplemente podría decirles que cambien de camino. Pero ¿es eso provechoso para el proceso creativo? O podría tomar el camino contrario, aceptar la propuesta. Este aspecto exige una constante capacitación por parte del docente, ya que “...debemos comprender perfectamente el contenido que enseñamos. Si el contenido no es familiar o nuestra comprensión es incierta, debemos dedicar más tiempo al estudio y a la preparación.” (Eggen, P. y Kauchak, D., 1999, p.44).

Por lo tanto, la primera estrategia que se plantea para ayudar a los estudiantes en su proceso creativo, tiene que ver con estar dispuestas a desestructurar las clases planeadas, y sobre todo a realizar una capacitación constante. No solo los estudiantes aprenden de los docentes. El aula debe ser un espacio de retroalimentación.

Según Anijovich este concepto, el cual proviene del campo de la ingeniería en sistemas, tiene que ver con la información que circula de un punto al otro generando estímulos que producen efectos y generan una modificación de los resultados. (2010, p.130). Por lo tanto se propone la estrategia de corrección constante. La información circula entre el docente y el estudiante, así también como entre el estudiante y sus compañeros. De esta forma se generan propuestas que permiten modificar y mejorar los resultados, estimulando así en los estudiantes la capacidad de reflexión constante acerca de sus proyectos.

Hay que considerar que tipo de devoluciones darán los docentes a los estudiantes. Comentarios generales del estilo *Buen trabajo o Mal trabajo* poseen poca retroalimentación. Las devoluciones deben ser específicas y contener indicaciones acerca de qué aspectos es conveniente modificar y cuales mantener. Sin embargo los docentes suelen incluir mayor cantidad de indicaciones en los casos en los que los estudiantes necesitan completar o mejorar su trabajo. Aun así, es favorable para el desarrollo de proyectos de diseño que estas devoluciones sean dadas también cuando el trabajo se está desarrollando de la manera deseada. (Agadia, s.f., p. 134 -135).

Los trabajos de los estudiantes tendrán resultados más provechosos cuando el docente sea una figura guía, es decir que funciones como un tutor. Según Schon “cuyas principales actividades son demostrar, aconsejar, plantear problemas y criticar” (Schon, p.46). Este docente cuya función es guiar, puede enseñar varios aspectos. Por un lado brindará a los estudiantes de competencias técnicas que tengan relación con su área de estudio, pero también debe demostrar competencias psicosociales, promoviendo así que los estudiantes sean personas competentes en el área del diseño. “Una persona competente es alguien que posee no solo los conocimientos y destrezas técnicas, sino también las capacidades prácticas o psicosociales requeridas por la situación”. (Mastache, 2009, p.79), es decir que en el ámbito del diseño no solo se debe aprender a diseñar, sino a comunicar, a relacionarse con otros, a trabajar en equipo.

Para que el resultado final sea exitoso se debe trabajar en disminuir el miedo al error. Astolfi recalca que los modelos constructivistas se esfuerzan por mirar los errores bajo un lente más positivo. (Astolfi, 1999, p.4). Si bien el objetivo final es erradicar estos errores de las producciones de los estudiantes, para llegar a ese resultado hay que aceptar la aparición de los mismos e incluso trabajar con ellos. “Aprender es arriesgarse a errar. Cuando la escuela olvida este hecho, el sentido común lo recuerda, diciendo que el único que no se equivoca es el que no hace nada.” (Astolfi, 1999, p.8). Es decir que el que no se equivocó nunca al diseñar es porque nunca ha diseñado. Los docentes deben transmitir este aspecto a los estudiantes para que aprendan a utilizar sus errores como una herramienta en la construcción creativa.

Sin embargo se debe orientar a promover la autoevaluación en los estudiantes, ya que parte del proceso de diseñar incluye tomar decisiones, incluir cambios, priorizar un estilo sobre otro; y no siempre se contará con una figura orientadora. Si el estudiante se convierte en alguien totalmente dependiente del ojo docente, esto le dificultará el desarrollo creativo. Por lo que es oportuno mencionar el concepto de andamiaje de Bruner, el cual establece que el docente debe ser un mediador que ayude al estudiante a tomar contacto con el objeto de estudio y a incorporarlo, pero luego debe alejarse para que el estudiante pueda sostenerse solo.

Por lo tanto el resultado final de los trabajos dependerá de sus autores, los estudiantes, pero también de los docentes. “La efectividad de una retroalimentación depende del tipo de receptividad de quien la recibe, pero también de cuan eficaz sea el que la comunica” (Anijovich, 2010, p.136).

En conclusión, la enseñanza del diseño es una actividad en equipo. Es por eso que hay personas que eligen perfeccionar sus talentos o habilidades dentro del ámbito académico, en vez de quedarse solo con lo autodidacta. Es favorable contar con la mirada de un otro. Se necesita que tanto estudiantes como docentes trabajen en conjunto en bien de la creación de algo, a medida que se aprende y se incorporan nuevos conocimientos. Los profesores deben orientar a los estudiantes a construir estrategias que les permitan seguir aprendiendo durante toda la vida, no solo en el ámbito académico. (Agadia, s.f., p.2). El proyecto académico culminará, la cursada llegará a su fin, pero ellos continuarán creando y diseñando.

### Referencias Bibliográficas

- Agadia, K. (s.d). *La construcción del saber didáctico del docente de la carrera de Diseño y Comunicación, en la Universidad de Palermo*. Ficha de cátedra. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Astolfi, J. P. (1999). *El error. Un medio para enseñar*. Sevilla: Díada Editoras, Investigación y enseñanza.
- Anijovich, R. La retroalimentación de la evaluación. En Anijovich, R, Camilloni A. R. W. de, Capelletti, G., Hoffmann, J., Katzkowicz, R., Lopez, L. (2010). *La evaluación significativa*. Argentina: Paidós.
- Capelletti, G. Evaluación por competencias. En Anijovich, R, Camilloni A. R. W. de, Capelletti, G., Hoffmann, J., Katzkowicz, R., Lopez, L. (2010). *La evaluación significativa*. Argentina: Paidós.
- Caram, C. (2015). Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto. En *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 53*. (59-70). Buenos Aires.
- Eggen, P. y Kauchak, D. (1999). *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades del pensamiento*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Litwin, E. (1998). El campo de la didáctica: La búsqueda de una nueva agenda. En *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Mastache, A. (2009). *Formar personas competentes*. México: Ediciones Novedades Educativas.
- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa.
- Schon, D. (1992) *En la formación de profesionales reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Barcelona: Paidós.

**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:** Ideas come alive when we carry them out. “I think, then I exist,” as the philosopher René Descartes put it. We could add: I think, then I believe; I think, then design. However, from the idea to the final project there are endless variants. The project mutates. Elements are added, others are removed. The traditional thing is that this happens, since design is a process, a path that the designer must follow. But there is the problem of not being able to express what is desired because we do not know how to do it, when our initial idea is not reflected in reality.

**Keywords:** Design - ideas - feedback - training - creativity - self-assessment

**Resumo:** As ideias cobram vida quando as levamos a cabo. “Penso, depois existo”, como propunha o filósofo René Descartes. Poderíamos agregar: penso, depois creio; penso, depois desenho. No entanto, desde a ideia para o projeto final surge um sinfín de variantes. O projeto muda. Agregam-se elementos, tiram-se outros. O tradicional é que isso ocorra, já que desenhar é um processo, um caminho que quem desenha deve percorrer. Mas existe a problemática de não conseguir expressar o dese-

do por não saber como o fazer, quando nossa ideia inicial não se reflete na realidade.

**Palavras chave:** Design - ideias - feedback - treinamento - criatividade - auto-avaliação

(\*) **Camila Sol Martínez.** Licenciada en Comunicación Audiovisual (Universidad de Palermo)

---

## La práctica docente en la era de las TIC

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

Solange Rodríguez Soifer (\*)

**Resumen:** Hoy el mundo está atravesado por la tecnología; cambian las formas de entretenerse, de relacionarse, de construir sentido. Pero sus consecuencias aún no son del todo claras en el ámbito áulico. Muchos ven la tecnología como un competidor desleal con el que se disputan la atención de los estudiantes. En otros casos se cree que es una poción salvadora, que por el mero hecho de hacerse presente, es garantía de resultados mágicos. Mientras tanto, la magnitud de avances en algunas categorías como la inteligencia artificial, prometen un impacto tan profundo y disruptivo, que los interrogantes que se abren llevan a un necesario análisis sobre cómo debe la educación enfrentar esta revolución que llegó para quedarse.

**Palabras clave:** tecnología - educación - inteligencia artificial - sociedad del conocimiento

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 246]

---

“No constato para adaptarme sino para cambiar.”  
(Paulo Freire)

No es novedoso afirmar que la tecnología está cambiando todo. Desde que se postuló la ley de Moore, que predecía la exponencialidad de los avances tecnológicos, surgió una revolución que atraviesa las disciplinas y áreas más convencionales como la medicina, el transporte, la comunicación, pero que también ha creado nuevas áreas que han surgido a partir de esta era digital. En esta Sociedad del Conocimiento, el interrogante que se abre es evaluar el impacto que producen en la educación estos cambios, intentando identificar los desafíos actuales y venideros. Para ello es preciso reflexionar y analizar las prácticas docentes en este nuevo contexto, donde el cambio es la única constante y la cultura contemporánea se aleja cada vez más de los fundamentos bajo los que la escuela que conocemos fue construida. Los recursos para aprender han ido cambiando a lo largo de la historia; primero fue el uso de tablillas, luego surgió la creación de la imprenta, más tarde el pizarrón, hasta llegar al presente, con la incorporación de proyectores y computadoras. Según Serrés (2014), la humanidad atravesó tres revoluciones; la primera fue el paso de la oralidad a la escritura, la segunda fue la aparición de la imprenta, y la última, generada en esta época, es la que se produjo con el arribo de las nuevas tecnologías. Estas herramientas tecnológicas pueden ser divididas en dos ramas: en una categoría operan como asistentes, permitiendo al docente y al estudiante facilitar ciertas prácticas que son propias del contexto áulico, incluso cuando el aprendizaje se produzca fuera de él.

Dentro de esta categoría se pueden encontrar las plataformas de *e-learning*, metodologías como el *flipped classroom*, incluso las redes sociales, cuando se utilizan para recrear dinámicas colaborativas como las que se producen en el aula. Por otro lado, la segunda categoría se trata de una tecnología que posibilita el aprendizaje personalizado, donde no es condición necesaria la presencia de un docente de carne y hueso, dado que la plataforma misma es quien propone la secuencia didáctica y los parámetros a seguir, a partir de generar abstracciones basadas en la información del comportamiento del usuario.

Dentro de esta rama se encuentra la inteligencia artificial, en especial el campo del *machine learning*, que utiliza grandes bases de información, para generar abstracciones que le permitan desarrollar modelos de aprendizaje basados en el propio sujeto. Así como el enfoque del “constructivismo”, donde exponentes de la Nueva Escuela como Dewey ponen énfasis en el estudiante como centro, el objetivo del *machine learning* aplicado al ámbito educativo es centrarse en el estudiante, y poder determinar cuál es el mejor proceso de aprendizaje que debería atravesar según sus capacidades, su bagaje y sus intereses.

En general, la resistencia de los docentes a la tecnología continúa vigente. Algunos la perciben como los habitantes de la Edad Media veían a los bosques; la consideran un territorio desconocido, oscuro, plagado de misterios y peligros. Otros miran las TIC con recelo, como el competidor que llega con el fin último de quitarles el puesto. Los menos radicales hablan también de competir contra la máquina, pero lo limitan a la disputa por la atención de los educandos.