

Aprender, emprender

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Magdalena Siciliano (*)

Resumen: Recorrido teórico que sustenta el paralelismo dispuesto entre las similitudes que se presentan entre el aula taller y el acto de emprender, anclado en la metodología indispensable de la programación.

Palabras clave: Emprendedor - aula taller – constructivismo - aprendizaje – didáctica - aprender haciendo - programación – negocio

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 250]

A modo de paralelismo y de proceso construcción, se buscara dar cuenta del marco teórico que da soporte a todo el camino que recorre un emprendedor en nuestros días. Como inicia, que lo forma y enriquece, que conceptos lo atraviesan (lo que trae), en qué contexto socio cultural se sitúa, como proyecta, programa y planifica, como es capaz de tener una mirada crítica sobre su idea. Sujeto en acción, que situaremos en el marco de aula-taller.

Lo primero que diremos es que el proceso de emprender es un proceso meramente constructivista, es decir el conocimiento se construye a partir de una permanente interacción entre el sujeto y la realidad. Sujeto (emprendedor) y objeto (proyecto/idea) se relacionan activamente y se modifican mutuamente, claramente definiremos a la persona que emprende como un sujeto activo.

Diremos que este sujeto activo, el cual está atravesado por conocimientos universitarios, laborales, y demás experiencias que forman parte de su soporte cognitivo. Dará inicio a su proyecto/idea sobre esa base que trae con él y abrirá un camino de incorporación e interacción con todo lo nuevo que incorpore al adentrarse a un nuevo camino. Creemos que, referenciando de alguna manera la triada didáctica este es docente y alumno a la vez, es decir que ambos están ubicados junto con el conocimiento en un nivel accesible, donde el aprendizaje es un proceso activo donde el conocimiento es construido y promovido por la experiencia. Aprender para cada sujeto es un proceso diferente, ya que consiste en una interpretación personal del mundo y de las cosas que ocurren en él.

Este sujeto activo (emprendedor) necesita ir y venir para poder construir lo nuevo. Necesita de todo su bagaje para iniciar, pero necesita sumar cosas nuevas para continuar construyendo.

Sumaremos además la idea de aprendizaje significativo, de Ausubel, que pone foco en los conocimientos previos para construir nuevos, a través de la asociación y de puentes cognitivos. Estos saberes previos habilitan los nuevos.

Todos estos saberes previos abren camino como base para iniciar, proyectar, crear y construir.

Lo fundamental del aprendizaje significativo como proceso consiste en que los pensamientos, expresados simbólicamente de modo no arbitrario y objetivo, se unen con los conocimientos ya existentes en el sujeto. Este proceso, pues, es un proceso activo y personal. Activo, porque depende de la asimilación deliberada de la tarea

de aprendizaje por parte del alumno. Personal, porque la significación de toda la tarea de aprendizaje depende de los recursos cognitivos que utilice cada alumno. (Ausubel, pp. 37-38)

Habiendo enmarcado nuestro sujeto activo de una manera más teórica, daremos algunas características más generales.

Un emprendedor no es solo quien tiene la idea, sino quien reúne algunas características específicas que harán que su proyecto/idea sea un éxito. Algunas características, integradas a otras podrían ser: visión, iniciativa, pasión, ambición, liderazgo resolutivo, creativo, capacidad de aprendizaje, optimista.

Hasta ahora hablamos de las características sujeto activo en sí mismo, pondremos foco a continuación en el proceso creativo, cuál es su escenario y cómo surge.

El aula taller constituye 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. (Vincenzi, 009, pp. 41)

Paralelismo con el inicio de un proyecto donde se establecen criterios y expectativas. Donde el aprender haciendo es un vaivén entre el sujeto activo y el contexto, entre docente y alumno (se plantea un emprendedor dual docente y alumno a la vez). Siguiendo la idea de la autora suponemos el espacio de trabajo, como un espacio cooperativo en torno a descripciones, explicaciones, críticas y orientaciones sobre el abordaje del proceso de producción particular para cada proyecto.

Emprender sobretodo es un trabajo cooperativo, con la idea, con los colegas, con las posibilidades socio-culturales, imposible avanzar sin este entrecruzamiento.

Este camino que se recorre, es un proceso de aprendizaje que llamamos aula taller, fundado sobre tres dimensiones básicas: la teoría, la investigación y la acción.

Esta metodología (aula-taller) debería, si es que no lo está haciendo, guiar el rumbo de cualquier emprendedor. Se debería poner como eje de cualquier inicio.

Este trabajo cooperativo, se puede decir que de alguna manera juega con nuestra propuesta de triada: emprendedor = docente + alumno, donde inicialmente es docente, define el problema a resolver y los requerimientos del proyecto del taller.

Y luego es alumno, donde es protagonista activo en la construcción de su plan para la resolución de un problema planteado o de un objetivo, o proyecto a cumplir. Ante esto, nos preguntamos ¿y el rol del docente que sugiere, critica, orienta y monitorea? ¿No queda incompleta o pobre esta propuesta sin más actores que se intervengan en este proceso de aula taller?

Imposible pensar a este emprendedor, que es un sujeto meramente activo, aislado y privado de contexto. Fluctúa constantemente con el entorno que valida su proyecto, con colegas y principalmente con su actitud de búsqueda y autogestión, intrínseca al proceso de aprendizaje.

Se apunta a ver que este paralelismo que exponemos como el recorrido, la búsqueda, a través de, una metodología, un plan de trabajo, para poder llevar a cabo este proyecto/ idea, nos lleva a pensar a un emprendedor continuamente inmerso en las características de un aula taller, continuamente está haciendo, continuamente está aprendiendo. No es otra cosa que un proceso integral, entre la investigación y la acción. Un proceso continuo de construcción y deconstrucción de cada etapa. Queda en claro que hablamos de una cultura de aprendizaje continuo, donde, como ya dijimos es clave el plan de acción para llevar a cabo los objetivos dispuestos. A continuación uniremos al concepto de planificación, el concepto de programación, concepto clarificador de los propósitos y los objetivos.

Hablaremos de la programación como concepto de anclaje entre la práctica educativa de aula-taller, en donde el sujeto aprende haciendo, con el emprender.

Creemos que el corazón de todo este desarrollo es la programación ya que ningún acto de construcción es posible de llevar a cabo si un conjunto de estrategias claras que guíen hacia el propósito, y de alguna manera u otra (teniendo un poco de visión comercial) al éxito del negocio. Cuando hablamos de programación hay diversos elementos que hay que tener en cuenta, propósitos, objetivos, contenidos, el diseño de las estrategias y el trazado de las actividades también.

“La programación representa el instrumento principal para posibilitar un proyecto en general...” (Lodini, 1984, p. 48)

En palabras de Cols, los ejes claves de los procesos de programación nos permiten, anticiparnos en el tiempo, prever los aspectos y elementos críticos de la tarea, considerar conjuntamente propósitos, posibilidades y restricciones, todos espacios transicionales articulados por las intenciones.

Así como antes dijimos que la programación era el corazón de toda intención de construcción, diremos ahora que el proyecto propiamente, la idea, es el horizonte de todo emprendedor.

La misma idea regida por la programación, no debe perder de vista, tres funciones básicas de todo proceso de enseñanza. Por un lado, la regulación y orientación de la acción (proyecto-idea), y por otro definir estrategias para reducir incertidumbres, la justificación, análisis y legitimación de la acción, dan racionalidad y orientación. Y por último, la representación y justificación.

Como aclaración, agregaremos que lo importante del proceso de programación es la flexibilidad del emprendedor (en este caso) para ser capaz de replantear, su hipótesis de trabajo, interpretar la marcha de los acontecimientos, juzgar los elementos en juego y tomar decisiones, y de ser necesario revisar la estrategia.

Para finalizar sumaremos como aporte la iniciativa del Gobierno de la Ciudad, en donde desde las escuelas se busca capacitar a docentes y alumnos de todos los niveles del sistema educativo de la Ciudad, en el desarrollo de habilidades para emprender, desplegando su talento y su potencial creativo e innovador.

Nuestra conclusión final nos invita a la reflexión, luego de enunciar y entrecruzar conceptos teóricos, que en la medida que la educación forme buenos alumnos, claramente estamos formando potenciales emprendedores. Impulsarlos a ponerse en acción y llevar a cabo un proyecto concreto, es el nuevo foco y desafío de los docentes.

Referencias Bibliográficas

Referencias Bibliográficas

- Cols, E. (2004) *Programación de la enseñanza*, Ficha de Cátedra didáctica I, F.F y L, UBA
- De Vicenzi, A. (2009) *La Práctica educativa en el marco del aula taller*. En revista educación y desarrollo
- Ontoria, A. y otros. (1997) *Mapas conceptuales. Una técnica para aprender*. Madrid: Ediciones Madrid
- Diaz, S. (2017). *El ensayo académico. Recomendaciones para la práctica*. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=636&id_articulo=13311
- Isso, N. (2016) *La interacción de la tríada didáctica. La importancia de la didáctica en las clases de Diseño Industrial*. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=12986&id_libro=624
- European Bussines School. (2015) *Diez características del buen emprendedor*. Disponible en: <https://www.eude.es/blog/10-caracteristicas-del-buenemprendedor/>
- Gobierno de la ciudad. (2016) *Planeamiento educativo*. Disponible en: <https://www.buenosaires.gob.ar/educacion/escuelas/planeamientoeducativo/aprender-emprender>

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: Theoretical route that supports the parallelism between the similarities between the classroom and the act of entrepreneurship, anchored in the essential programming methodology.

Keywords: Entrepreneur - classroom workshop - constructivism - learning - teaching - learning by doing - programming - business

Resumo: Percurso teórico que sustenta o paralelismo disposto entre as similitudes que se apresentam entre a sala de aula talhe e o ato de empreender, ancorado na metodologia indispensável da programação.

Palavras chave: Empreendedor – Sala de aula workshop - constructivismo - aprendizagem - ensino - aprender fazendo - programação - negócios

(*) **Magdalena Siciliano.** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Marketing Digital (UCES).