

**XIV CONGRESO NACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2017
General Pico, La Pampa, ARGENTINA
12 al 14 de Octubre de 2017**

**NICASIO, Cristina
BONAFE, Silvana**

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Córdoba
cristina.nicasio@gmail.com

EL DESARROLLO DE CAPACIDADES COMO DESAFIO

TEMA: INVESTIGACION

SUBTEMA: Grafica Analógica y Grafica Digital - Nuevas herramientas

PALABRAS CLAVES:

CAPACIDADES REPRESENTACION GRAFICA DIGITAL

ABSTRACT:

"... Who, returning to do the old way, learn the new, can be considered a teacher ..." Confucius

Recognizing how teachers contribute from teaching strategies to the development of skills for representation in our students, allows us to establish a basis of action from a different approach, which regains the role of teachers in a context characterized by simultaneous analogue and digital languages.

This work falls within the objectives set out in the research group entitled

"THE EXPRESSION, ANALOG AND DIGITAL MEDIA, AND ITS RELATIONSHIP WITH THE REPRESENTATIONS OF CONCEPTUAL DESIGN AND CREATIVITY", developed at the Applied Graphic Design Research Institute-IIGrADi-FAUD-UNC

Strategies of intervention are selected that are practiced in the classroom to cross them again and motivate the development of learning capacities in fundamental aspects of the representation

We believe that the ability to work collaboratively to learn how to interact and interact, to address problem solving and to develop creative thinking are key for learning to motivate our students to find new languages of expression.

The challenge of developing skills involves assuming their complexity, recognizing a series of mental processes of varying degrees in mutual interrelation. It is, then, to promote a personal process of learning, mediated by the teaching intervention and by multiple interactions of the subjects with each other and with the contexts

RESUMEN:

"... Quien volviendo a hacer el viejo camino, aprende el nuevo, puede considerarse un maestro..." Confucio

Reconocer como contribuimos los docentes desde las estrategias de enseñanza aprendizaje al desarrollo de capacidades para la representación en nuestros alumnos, permite establecer una base de acción desde un enfoque diferente, que recupera el rol docente en un contexto caracterizado por lenguajes analógicos y digitales simultáneos.

Este trabajo se inscribe dentro de los objetivos planteados en el grupo de investigación titulado "LOS MEDIOS DE EXPRESIÓN, ANALÓGICOS Y DIGITALES, Y SU RELACION CON LAS REPRESENTACIONES DEL DISEÑO CONCEPTUAL Y LA CREATIVIDAD", desarrollado en el Instituto de Investigación de Gráfica Aplicada al Diseño-IIGrADi-FAUD-UNC

Se seleccionan estrategias de intervención que se practican en el aula para recorrerlas nuevamente y motiven el desarrollo de capacidades de aprendizaje en aspectos fundamentales de la representación

Creemos que la capacidad de trabajo en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar, abordar la resolución de problemas y desarrollar el pensamiento creativo son claves para que el aprendizaje motive a nuestros alumnos a encontrar nuevos lenguajes de expresión.

Los lenguajes analógicos y digitales que se implementan desde su conocimiento y practica a la transferencia durante proceso de diseño brindan recursos intuitivos en la mente activa del diseñador, pero no son suficientes para las demandas de un proceso de aprendizaje que capacite para actual en el mundo laboral actual.

El desafío que supone desarrollar capacidades implica asumir su complejidad, reconocer una serie de procesos mentales de distinto grado en interrelación mutua. Se trata, entonces, de promover un proceso personal de aprendizaje, mediado por la intervención docente y por múltiples interacciones de los sujetos entre sí y con los contextos

**XIV CONGRESO NACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2017
General Pico, La Pampa, ARGENTINA
12 al 14 de Octubre de 2017**

1.- INTRODUCCIÓN

Este trabajo se inscribe dentro de los objetivos planteados en el grupo de investigación titulado "LOS MEDIOS DE EXPRESIÓN, ANALÓGICOS Y DIGITALES, Y SU RELACION CON LAS REPRESENTACIONES DEL DISEÑO CONCEPTUAL Y LA CREATIVIDAD", desarrollado en el Instituto de Investigación de Gráfica Aplicada al Diseño–IIGrADi–FAUD-UNC

Recorrer nuevamente estrategias de enseñanza aprendizaje aplicadas al desarrollo de capacidades para la representación en nuestros alumnos, propone recuperar el rol docente cuestionado en un contexto caracterizado por lenguajes analógicos y digitales simultáneos que en muchos casos suponen alumnos autodidactas que pueden expandir su formación a todos.

Si definimos que es una capacidad, nos referimos a potencialidad de las personas, cuyo desarrollo les permite enfrentar la realidad en condiciones más favorables.

Desde esta perspectiva, se entiende que las capacidades están asociadas a procesos sociales, afectivos y cognitivos necesarios para la formación integral de la persona, se manifiestan a través de un contenido o conjunto de contenidos (conceptos, formas culturales, lenguajes, valores, destrezas, actitudes, procedimientos, prácticas) y se constituyen, en este sentido, sobre una base desde la cual se siguen procesando, incorporando y produciendo nuevos saberes. [1]

Otro de los rasgos característicos de las capacidades es su complejidad, porque implican una serie de procesos mentales de distinto grado de interrelación mutua. Por otra parte, los sujetos pueden usarlas en variadas situaciones, es decir, no se ajustan a un patrón único de actuación, sino que posibilitan un manejo contextualizado.

Se trata, entonces, de promover un proceso personal de aprendizaje, mediado por la intervención docente y por múltiples interacciones de los sujetos entre sí y con los contextos.

El docente colabora con el desarrollo de capacidades en el alumno en su formación general y en un área específica cuando en el marco de una situación propone actividades para que los alumnos realicen un proceso de meta cognición y de significación de lo aprendido llevando su experiencia a ser una construcción social, saliendo de su propio proceso al grupal, posibilitando que valore otras formas de resolución del problema planteado que le permita tomar decisiones, reconocer errores y aciertos en su proceso.

2.- METODOLOGÍA

Se seleccionan estrategias de intervención que se practican en el aula para recorrerlas nuevamente y motiven el desarrollo de capacidades de aprendizaje en aspectos fundamentales de la representación

Creemos que la capacidad de trabajo en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar, abordar la resolución de problemas y desarrollar el pensamiento creativo, son claves para que el aprendizaje motive a nuestros alumnos a encontrar nuevos lenguajes de expresión.

Los lenguajes analógicos y digitales que se implementan desde su conocimiento y practica a la transferencia durante proceso de diseño brindan recursos intuitivos en la mente activa del diseñador, pero no son suficientes para las demandas de un proceso de aprendizaje que capacite para actual en el mundo laboral actual.

3.- DESARROLLO

En representación revalorizamos estrategias llevadas a cabo en el Aula Taller, durante el desarrollo de los trabajos prácticos, proponiendo actividades específicas a llevar a cabo. [2]

La *capacidad para aprender a relacionarse e interactuar* se desarrolla cuando en el marco de una situación se generan actividades para que los alumnos analicen las producciones de los compañeros y escuchen las objeciones de los demás y del docente, den cuenta de lo que cada miembro aporta para el logro de la tarea conjunta y facilita que encuentren una manera para que todos colaboren hacia el logro del producto final:

- Crítica colectiva de trabajos del grupo en momentos de desarrollo, devolución de trabajos evaluados, cierre de esquicios.
- Debate sobre las producciones a cargo de los alumnos coordinados por el docente
- Generar un concurso
- Establecer un orden de valoración bajo diferentes criterios.

En relación a *la resolución de situaciones problemáticas*, significa que el docente debe proponer actividades para que los alumnos identifiquen conocimientos útiles para interpretar y

XIV CONGRESO NACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2017
General Pico, La Pampa, ARGENTINA
12 al 14 de Octubre de 2017

resolver los problemas, inducir a que elaboren estrategias propias y las comparen, establezcan relaciones y elaboren formas de representación, de modo que comprendan las resoluciones e ideas de otros, elaboren conclusiones y argumenten sobre su validez:

- Elaborar presentaciones combinadas digitales, videos educativos sobre lo aprendido.
- Busquen aplicaciones que apliquen los conocimientos aprendidos
- Relatos en imágenes secuenciadas del proceso, a partir de la experiencia, dificultades encontradas, modos de resolución.
- Compartan producciones en la red.

El *pensamiento crítico y creativo* se aborda cuando se conduce a confrontar afirmaciones, defender puntos de vista, considerar los de otros y aceptar errores, formular opinión y fundamentar lo que hace favor de sus procedimientos:

- Clasificación de producciones por procedimientos realizados, técnicas gráficas y reconocimiento de innovaciones en el grupo.
- Realicen presentaciones al estilo de profesionales de la gráfica y el diseño.
- Investiguen sobre las aplicaciones de los temas aprendidos al proceso de diseño.

CONCLUSIONES

Los lenguajes analógicos y digitales que se implementan desde su conocimiento y practica a la transferencia durante proceso de diseño brindan recursos intuitivos en la mente activa del diseñador, pero no son suficientes para las demandas de un proceso de aprendizaje que capacite para actual en el mundo laboral actual.

Motivar a una verdadera formación profesional en el alumno supone ir mas allá de la propia disciplina, cruzando sus fronteras, compartir experiencias propias como profesional, hacer del aula un lugar de exploración permanente.

El desafío que supone desarrollar capacidades implica asumir su complejidad, reconocer una serie de procesos mentales de distinto grado en interrelación mutua.

Los alumnos pueden usarlas en variadas situaciones, es decir, no se ajustan a un patrón único de actuación, sino que posibilitan un manejo contextualizado.

Se trata, entonces, de promover un proceso personal de aprendizaje, mediado por la intervención docente y por múltiples interacciones de los sujetos entre sí y con los contextos.

REFERENCIAS:

- [1] MINISTERIO DE EDUCACION (2010) ARGENTINA, pags 18-19,
- [2] FERREYRA, H., PERETTI, G. Y VIDALES, S. (2012). Hacia un proyecto curricular y pedagógico centrado en la adquisición y desarrollo de capacidades. Córdoba, Argentina. Comunicarte