

EXPERIENCIA LUMERA: ESTUDIO - ESCUELA

EJE N° 3

Relato de experiencia pedagógica

Demaro Damián

Facultad de Artes. UNLP / damalde@gmail.com

Leiva Cecilia

Facultad de Comunicación Social UNLP / macecileiva@gmail.com

Marcó Luciana

Facultad de Ciencias Económicas. UNLP / lucianamarcoalconada@gmail.com

Navamuel Ángeles

Facultad de Artes. UNLP / angienavamuel@gmail.com

RESUMEN

El presente trabajo visibiliza la experiencia de implementación de un modelo alternativo a la enseñanza actual, dentro de las prácticas proyectuales en las carreras de Diseño, Comunicación Social y Administración. Se trata de una propuesta metodológica que aborda la transdisciplina¹ desde la praxis, conjugando la práctica profesional y los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que intenta dejar huella ante la posibilidad de ser replicada en otros espacios educativos.

La experiencia se consolida con la creación del colectivo “**estudio-escuela**” que llamamos LUMERA², conformado por estudiantes, y docentes de la Universidad Nacional de La Plata que realizan proyectos reales, en los que asumen el desafío de

¹ La transdisciplina es una escuela de pensamiento en la que se subraya la fusión de conocimiento situado dentro y fuera del ámbito académico. Es un modo de investigación científica enfocado al estudio sistemático de una totalidad organizada, con el involucramiento de los actores sociales (Instituto LANCIS).

² Definición de Lumera: Grupo de personas con luz propia, en idioma italiano es una “lámpara de techo con varias luces”. Lumera propone cuestionar las definiciones existentes de la palabra *alumno*: “personas sin luz, o personas a ser alimentadas de conocimiento por su tutor”, o según la RAE: “persona que recibe enseñanza, respecto de un profesor o de la escuela”.

enseñar y aprender desarticulando esquemas preestablecidos. Las prácticas son significativas en tanto posibilitan a los y las estudiantes un marco de transición a la vida profesional.

PALABRAS CLAVE: Práctica situada; roles; validación; enseñanza y aprendizaje

INTRODUCCIÓN

Los autores del presente documento contamos con más de 20 años de docencia en la Facultad de Artes, la Facultad de Periodismo y Comunicación Social y la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de La Plata (en adelante UNLP). Como profesionales y docentes en actividad, analizamos y debatimos la efectividad de las metodologías de enseñanza actuales. En materias proyectuales, es común identificar métodos y dinámicas de enseñanza que sostienen una estructura de jerarquías verticalistas, donde los y las estudiantes realizan trabajos simulados, los docentes guían y, en función de ciertos criterios preestablecidos, aprueban o desaproveban.

El resultado observado es que los y las estudiantes generan, en gran medida, propuestas para los y las docentes, o para la cátedra correspondiente, priorizando la “aprobación de la cursada” por sobre la genuina incorporación de saberes. De este modo, los y las estudiantes egresan con baja seguridad de los conocimientos adquiridos para desenvolverse en un campo profesional desconocido. Es frecuente que estas prácticas luego se repliquen con los y las clientes, ubicándolos en el rol de docentes y desvirtuando el propio rol como profesionales en la comunicación.

Ante este análisis y a fin de modificar el resultado descrito, generamos un espacio de experimentación pedagógica llamado LUMERA, con el objetivo de innovar en los procesos de enseñanza y aprendizaje, afianzar los conocimientos compartidos y acelerar el proceso de inserción laboral a través de una experiencia concreta.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

1. Características de LUMERA: Espacio de experimentación pedagógica

- **Atravesar lo experiencial**

LUMERA reconoce a los procesos de formación en su carácter dinámico, complejo y no lineal, como intercambios significativos atravesados por la dimensión humana, individual y colectiva. Se constituye como un espacio que intenta sumar e integrar experiencias, abrazando el desafío de alcanzar una identidad compartida a partir de visiones y criterios individuales que intentan transformar la mirada en una nueva propuesta grupal. En la propuesta de LUMERA, conocimiento académico y conocimiento experiencial se encuentran y dialogan con el plano emocional.

- **Procesos como espacios de experimentación**

LUMERA desarrolla un proceso de trabajo que transita por diferentes estadios o etapas en los que se experimentan, sensaciones vinculadas a la incertidumbre, la confianza individual y en el grupo, los miedos e inseguridades y la necesidad de trascenderlos, los viejos y nuevos interrogantes, la valentía y el temor ante roles desconocidos. Todo esto, atravesado por las potencialidades y limitaciones que ofrece un proyecto real, donde los tiempos y las condiciones están dadas por situaciones externas al grupo.

Para un correcto desarrollo de los procesos de trabajo, es fundamental cumplir con los acuerdos alcanzados con el cliente u organización. Avanzar en las etapas preestablecidas del proyecto de comunicación, dentro de un escenario real requiere respetar los plazos y las formas. Pero, además, es preciso atreverse, intercambiar con la otredad para crear, impulsar la curiosidad para imaginar.

- **Lo lúdico como propuesta de aprendizaje**

LUMERA busca potenciar la experiencia desde el juego para explorar la creatividad y fortalecer la confianza dentro del grupo, impulsando la construcción de espacios de diálogo, planificación y acción colectiva que aseguren la prevalencia de visiones compartidas con objetivos y metas comunes.

Se propone la utilización de dinámicas lúdicas que desarrollen y estimulen el pensamiento crítico, alternativo o lateral, e incorporar actividades que permitan asociar, crear, utilizar recursos que convaliden la expresividad y la toma de decisiones, generar conocimiento desde lo incómodo, despertar la motivación intrínseca.

Además, las técnicas facilitan la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente útil cuando los y las participantes aún no se conocen. La construcción de confianza supone la existencia de un clima favorable en el que el conocerse da paso a un sentimiento de correspondencia.

• **Una propuesta interdisciplinaria: nuevos roles**

LUMERA impulsa una modalidad de enseñanza y aprendizaje novedosa, en la que se construyen nuevos roles que desafían a las y los involucrados. En primer lugar, se favorece el intercambio entre estudiantes que pertenecen a diferentes carreras y poseen saberes específicos y vinculantes: Diseño en Comunicación Visual, Comunicación Social, Artes Audiovisuales y Diseño Multimedial. Y en segundo lugar, se los incentiva a salir del lugar de estudiantes, así como a los docentes y mentores de esta propuesta pedagógica se les propone abandonar el lugar de poder y ubicarse en un espacio donde el intercambio de saberes y conocimientos se transita desde la horizontalidad.

La propuesta busca potenciar saberes desde las diferentes disciplinas, articular contenidos y trabajar de manera colaborativa y colectiva. Las decisiones se abordan entre pares, cruzando los límites de cada especialidad para impulsar e interconectar las realidades específicas desde la comunicación. Favoreciendo, así, un proceso de elaboración de conocimiento que se nutre de diferentes recorridos.

A su vez, LUMERA propone intercambiar roles en cada proyecto, con dinámicas en las que los docentes puedan convertirse en estudiantes, y los estudiantes se transformen en guías, coordinadores o facilitadores. Este intercambio busca que, al salir de su zona de confort, puedan adquirir capacidades de gestión grupal, trabajar la espontaneidad, la validación de sus conocimientos adquiridos y el desenvolvimiento expresivo.

La propuesta busca ser más que la suma de partes en relación, a partir de un enfoque integrador donde la riqueza está en la diversidad, con el acompañamiento, el compromiso, la confianza y la motivación constante en un recorrido experiencial. Eso nos lleva a recordar las palabras del francés Edgar Morin (2001): “Comprender lo humano es comprender su unidad en la diversidad, su diversidad en la unidad. Hay que concebir la unidad de lo múltiple, la multiplicidad del uno”.

2. Experiencia de Caso: EKO³. Cambio de nombre y rediseño de marca para el Programa de recolección de residuos informáticos de la UNLP, e-Basura.

Relatar una experiencia concreta de trabajo tiene la intencionalidad de transmitir, a través de un caso testigo, el espíritu, metodología y puesta en práctica de LUMERA. Es importante aclarar que cada caso y experiencia de trabajo es singular y tiene sus dinámicas particulares en función de los interlocutores, los requerimientos, el contexto real de actuación y las personas que conforman el equipo de trabajo.

2.1 Marco Contextual

E-basura⁴ llega a LUMERA a partir de un requerimiento que la Secretaría de Vinculación e Innovación Tecnológica de la UNLP realiza a la Facultad de Ciencias Económicas (FCE), específicamente a la referente del área de Marketing y Comunicación de la Licenciatura en Administración, quien nos convoca para realizar el trabajo en conjunto.

La articulación entre la FCE y LUMERA tiene su precedente en el trabajo realizado para AMAU⁵ (Hotel Escuela de la UNLP). Es decir, que la convocatoria fue hecha con la intencionalidad de replicar la experiencia desarrollada anteriormente.

2.2 Proceso de trabajo. Rediseño de marca para e-Basura

El proceso de trabajo con **e-Basura** tuvo diversos estadios, con fluctuaciones, certezas e incertidumbres. El objetivo del presente apartado es relatar cómo las fases del ciclo de vida de un proceso de trabajo habitual fueron atravesadas por y en el equipo, sosteniendo, desarrollando y apropiándose de los pilares de LUMERA.

³ www.ekoa.unlp.edu.ar

⁴ E-basura: Programa de la Universidad Nacional de La Plata con más de 10 años y mucha relevancia en la comunidad universitaria. Sitio web de ex e-basura: www.ekoa.unlp.edu.ar

⁵ Ponencia presentada en el XII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño - Universidad de Palermo: "Estudio-escuela. Un dispositivo alternativo a la enseñanza proyectual". Autores: Damián Demaro y Ángeles Navamuel (Facultad de Artes - Argentina). Julio de 2021.

La primera parte del trabajo, investigación del sector y del cliente, se desarrolló conjuntamente entre las docentes de la FCE y las estudiantes de la Facultad de Artes. Se trató de un proceso principalmente **interdisciplinario** y de aprendizaje colaborativo. Fue una etapa en la que el equipo se sumergió en una dinámica única, con un formato metodológico propio de la experiencia profesional y la visión fresca, genuina y despojada de las estudiantes.

Durante este proceso se destaca el intercambio desde lo desconocido entre ambas partes. Por un lado, las estudiantes se encontraron haciendo una actividad que desconocían, y el equipo docente experimentando con estudiantes de otra disciplina.

Seguidamente a la investigación del sector, el equipo se adentró en la etapa principal del proyecto, donde se realiza el proceso de cambio de nombre y diseño de marca gráfica.

El proceso de creación de nombres se realizó con **metodologías lúdicas** desarrolladas entre docentes y estudiantes donde a través de diferentes herramientas se fomentó la inspiración. A modo de ejemplo podemos mencionar: la reconversión del clásico juego atravesado por diferentes generaciones como el “Tutti frutti”, que adaptado a lenguajes implícitos en los procesos de diseño, nos permitió generar el punto de partida en la etapa creativa para la búsqueda de nombres.

Durante esta etapa, el equipo experimentó la riqueza de lo interdisciplinario y el diálogo constante a través de formatos disruptivos, elementos que afianzan la seguridad en las estudiantes que por primera vez se encontraron siendo agentes claves del proceso y aportando su propia mirada. En algún punto fue una etapa donde los conocimientos teóricos se experimentaron en la práctica.

Es un propósito explícito de LUMERA fortalecer a las estudiantes tomando un rol activo. Es por ello, que una vez que la propuesta del nuevo nombre estuvo lista para ser presentada al cliente, las estudiantes se adueñaron también del espacio de presentación y defensa de la propuesta. Sin duda, la etapa de validación con el cliente la podemos identificar como un punto de crecimiento para las estudiantes.

Por su parte, es importante mencionar que, en cualquier proceso de cambio de nombre, existen muchas resistencias, temores e incertidumbres hasta estar convencidos y familiarizados con lo nuevo. En este caso, además, se sumaba la complejidad que acarrea una gran diversidad de actores con poder de decisión, y responsabilidades dentro de una institución pública.

2.2.1 La crisis como ejercicio de aprendizaje

El momento crítico del proceso fue vivenciar dos instancias de rechazo de las propuestas de nombres, hasta lograr la aceptación del nuevo nombre: Ekoa.

Nos encontramos con el miedo al cambio por parte del cliente, lo cual derivó en la necesidad de volver a realizar el proceso de búsqueda para desarrollar las nuevas propuestas. Una situación que para LUMERA fue una crisis que devino en aprendizaje: para las estudiantes significaba deconstruir la idea de “desaprobar” que se experimenta en la facultad, y a la vez incorporar la negación al cambio por parte del cliente como una variable más en su proceso de creación de nombre. Para los docentes el aprendizaje estuvo en pensar nuevas formas de acompañar y estimular al equipo.

Ante esta situación, el equipo se fortaleció colectiva e individualmente, creando nuevos roles. Los docentes siendo el sostén, apoyo y guía de las estudiantes que se encontraban transitando un estado de frustración. Emociones que, cabe aclarar, no habían sido transitadas por ellas, en tanto la aprobación y validación que, en el aula, es sinónimo de éxito, en este campo adquiere nuevas significaciones. De esta manera fue posible evidenciar una ruptura en la dicotomía propia de la cursada áulica - aprobado o desaprobado- y el descubrimiento de emociones que se vinculan directamente con el ejercicio de la vida profesional.

La crisis se convirtió en un proceso de enseñanza y aprendizaje, despertando la creatividad y fomentando la motivación intrínseca que surge del instinto de animarse a proponer.

Luego de un proceso de etapas, de desarrollo no lineal y mucha interacción con el cliente, que implicó la presentación de propuestas acabadas y aprobadas por varios de

los interlocutores que luego volvieron a fase inicial, el trabajo principal llegó a su fin. La nueva identidad tuvo finalmente vida propia: Ekoa⁶.

Fue un proceso verdaderamente transformativo, un proyecto entre estudiantes y docentes de la UNLP desarrollando nuevas formas de construir conocimiento y aprendizaje a través de lo experiencial para un programa de su propia Universidad. Fue, en síntesis, una experiencia de *la Universidad para la Universidad*.

2.3 Otros proyectos desarrollados por LUMERA

- AMAU. HOTEL ESCUELA DE LA UNLP. Elaboración del concepto comunicacional, creación de nombre, marca, web, redes y spot de lanzamiento.
- HACER. Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la provincia de Buenos Aires. Naming y marca para el Servicio penitenciario de la Provincia de Buenos Aires
- MALAS LENGUAS. Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la provincia de Buenos Aires. Naming para proyecto textil en la Unidad 8 de mujeres.
- DIRECCIÓN DE CULTURA DE LA MUNICIPALIDAD DE BERISSO. Creación de una propuesta comunicacional anual. Gestión de redes sociales de “Cultura Berisso”.
- FUNDACION “MANOS SOLIDARIAS”. En proceso de cambio de nombre e identidad.

CONCLUSIONES

Entendemos que el proceso de aprendizaje-enseñanza no es neutral, sino que se compone de una racionalidad atravesada por emociones, sentidos y afectos de los cuerpos. Lo que el sociólogo Boaventura de S. (2017) llama “corazonar”: razonar con el corazón, pensar con inteligencia y con las emociones que atraviesan a las personas. El proceso enseñanza-aprendizaje es transformativo cuando se desarrolla sobre la realidad en la que se desenvuelve. La apuesta está en construir un nuevo conocimiento que no esté separado de las realidades y que construya relaciones sujeto – objeto, estudiando “con” y no “sobre” o “para”, y que el resultado sea una co-creación. Según el autor, esto exigirá transformaciones muy brutales de trabajo colaborativo y de la concepción del “(...) conocimiento como una construcción, como la

⁶ <https://ekoa.unlp.edu.ar/?p=1307>

interacción, mediante prácticas socialmente organizadas, de actores humanos, materiales, instrumentos, formas de hacer las cosas y habilidades (...) El conocimiento no es representación, es intervención”. (Boaventura de S., 2017 págs. 237 - 254).

La riqueza reside en transformarnos en pares, subvertir la verticalidad académica, construir nuevos roles, transitar diferencias y consensos entre múltiples disciplinas. Generar un constante intercambio de saberes y miradas entre la frescura de los y las estudiantes, la experiencia profesional y la apertura docente potenciaron las diferentes capacidades de los integrantes de este grupo, dando como resultado para los docentes: nutrirse de un aprendizaje recíproco; y para los estudiantes: recibir un acompañamiento en el área profesional y vivir una transición al mundo laboral.

Destacamos la posibilidad de trascender y validar un aprendizaje emocional, donde la multiplicidad de especialidades contribuye a intercambiar conocimientos en la praxis, en una práctica situada; donde lo colaborativo y colectivo cumple un papel especial.. Donde los vínculos conformados por la horizontalidad profundizan la seguridad, la confianza en sí mismos y abre una puerta al desempeño laboral al descubrir que el disfrute y crecimiento son continuos. Aprender haciendo, desde la comodidad y la incomodidad, desde la risa y el miedo. A partir de esta experiencia, se puede concluir que el espacio estudio/escuela LUMERA se presenta como una alternativa dentro del campo laboral y de la enseñanza-aprendizaje del diseño y la comunicación. Como expresa Maggio (2012): “Se enseña y se aprende en el acto de transformar el más allá del aula y eso invierte la secuencia clásica explicación-aplicación”.

BIBLIOGRAFÍA

Aisenberg, D. (2020). *MDA. Apuntes para un aprendizaje del arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora

Bacon, F. (2015). *Meditationes Sacrae*. English Edition. Editorial: The Perfect Library

Boaventura de Sousa, Santos (2017). *Ecología de los Saberes*. En *Justicia entre saberes Epistemologías del Sur contra el Epistemicidio* (págs. 237 - 263). Madrid, España: Morata

Camilloni, A. (2007). *Una buena clase*. En Revista 12 (ntes), papel y tinta para el día a

día en la escuela. 16 (16). Recuperado de www.12ntes.com/revista/numero16.pdf

Dewey, J. (1954) *Experiencia y educación*. Editorial Biblioteca Nueva, Madrid

Dussel, I. (2018). *¿Nuevas formas de enseñar y aprender?* En Revista *Perfiles Educativos*, vol. XL, número especial, IISUE-UN.

Freire, P. (2003) Capítulos 1 y 2. En *Pedagogía del oprimido*. Argentina. Siglo XXI Editores.

Freire, P. (2003) *Práctica de la pedagogía crítica y Elementos de la situación educativa*. En *El grito manso*. Argentina, Buenos Aires. Siglo XXI. Editores.

Freire, P. (2008) *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.

Freire, P. (1996). «Consideraciones en torno al acto de estudiar». *La importancia de leer y el proceso de liberación* (pp. 47-53). México: Siglo Veintiuno.

Instituto Laboratorio Nacional de Ciencias de la Sostenibilidad (LANCIS).

<https://lancis.ecologia.unam.mx/iai/transdisciplina>

Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

Maggio, M. (2012) *Enriquecer la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Morin, E. (1999) *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación. Francia

Cornu, L. (1999) *La confianza en las relaciones pedagógicas*. Construyendo un saber.pdf