

## *Lineamientos Pedagógicos para las Modalidades Presencial y Virtual*

### **EL TALLER**

El taller hace énfasis en la construcción o elaboración de objetos, textos, imágenes, etc. que se producen en el desarrollo de la sesión presencial, para lo cual es fundamental que el estudiante siga el recorrido de la transformación de la materia y la producción final, sirviéndose de variadas herramientas de trabajo que están en relación con la materia a transformar y el objeto a producir.

La elaboración de los objetos demanda a quienes ejecutan las acciones, su vínculo con fuerzas y la exigencia de destrezas necesarias para la realización. Estas condiciones del taller exigen que el estudiante cuente con la materia prima y las herramientas adecuadas. El taller introduce diversas operaciones, lo que hace que se modifique la regulación del tiempo escolar y que éste esté sujeto al ritmo de la intervención sobre la materia, de modo que una sesión puede desarrollarse en distintos momentos de encuentro.

El taller opera con las siguientes reglas:

- a) Debe haber algo a producir: un objeto, una idea, un diseño o un texto
- b) Deben prefigurarse el producto, el proceso y las operaciones de la producción
- c) Debe contarse con herramientas con las cuales se opera: cuerpos, conceptos, categorías.
- d) Debe efectuarse una acción que realice la transformación
- e) Debe asegurarse un movimiento de análisis y un movimiento de síntesis que garanticen la inteligibilidad de la relación mutua entre el proceso, los materiales con los cuales se ha trabajado y los productos.

### ***Competencias en juego y alcance de las realizaciones***

El Taller se ajusta a una forma de conocimiento que se realiza en la acción. Fundamentalmente, el taller pone en juego un hacer del profesor que determina al hacer del estudiante o un proceso orientado por el profesor que determina a otro proceso desarrollado por el estudiante. El hacer técnico o artesanal que caracteriza este tipo de relación es conocido como una modalización factitiva, cuya elaboración discursiva da lugar a la competencia cognitiva (saber-hacer) que se persigue mediante su desarrollo en un contexto educativo. En este sentido, la intervención pedagógica asociada al

## *Lineamientos Pedagógicos para las Modalidades Presencial y Virtual*

dispositivo Taller no puede limitarse a un supuesto efecto directo de la operación realizada, sino que exige la disposición del momento reflexivo que da a la situación un nuevo significado, pues una competencia fundamental que se debe obtener del taller es la relativa a la descripción del propio conocimiento en la acción, expresada mediante palabras o mediante algún sistema simbólico. Este momento está mediado por el análisis retrospectivo que enfoca el proceso de la realización desde el punto de vista del enfoque de la situación, referido a la relación entre los medios, la(s) materia(s) y las acciones y desde el punto de vista de las características de la solución creada, a la luz de su posible uso social.

Si bien pueden realizarse talleres puntuales en el marco de todos los dispositivos pedagógicos, referirse al Taller como un dispositivo en sí mismo, implica que el profesor asuma un trabajo de tutoría que comienza por la observación de la manera como trabaja el estudiante, la orientación para mejorar la técnica empleada por él, el diálogo reflexivo orientado a lograr que el estudiante descubra su propia intención, lo cual da lugar a un problema a resolver conjuntamente, expresado en la pregunta: ¿cómo lograrlo? A partir de esta pregunta, el taller se convierte en un espacio de experimentación del estudiante, que es acompañado por el profesor a través de un intercambio en el cual éste asume la posición de un compañero de la experimentación, que aprecia los resultados del proceso experimental, sugiere alternativas para lograr los efectos deseados, ayuda a acomodar los medios técnicos a ellos, valiéndose, según la necesidad, de la posición de observador, interrumpida ocasionalmente por intervenciones en las cuales “muestra” al estudiante otra alternativa para hacer las cosas. En este proceso, es esencial que el estudiante llegue tempranamente a reconocer cualidades deseables y no deseables de sus ejecuciones, sin lo cual le resulta imposible experimentar con diferentes recursos.

Dado lo anterior, el Dispositivo Taller está asociado a la puesta en juego de todas las competencias específicas para el diseño y la creación.

### *Usos de la lectura*

El uso que el taller hace de la lectura, tiene por finalidad principal incrementar el repertorio de ideas y recursos que el estudiante puede incorporar en su experimentación o en su concepción del objeto o la pieza. Por lo tanto, la lectura que se realiza tiene un

## *Lineamientos Pedagógicos para las Modalidades Presencial y Virtual*

carácter exploratorio de otras producciones que guardan relación con las que pretende realizar, y al análisis de su configuración. Esta lectura debe dar lugar a discusiones que puedan dar mayor agudeza y nivel de detalle a su apreciación de las soluciones y el uso de los recursos.

### *Usos de la escritura*

Los usos que el dispositivo hace de la escritura están asociados a los distintos momentos del desarrollo del taller y, dada la diversidad de campos en los cuales se aplica y la diversidad de materialidades con las cuales opera, puede conjugar todas las formas posibles de escritura. Como mínimo cabe esperar que la escritura opere como medio para la elaboración de los conceptos y para la sistematización de la experiencia de la cual depende la transformación de lo factitivo en competencia cognitiva. Dado que, en muchos casos, el dispositivo taller está inmerso en el interés por el diseño, también la escritura será usada como instrumento al servicio de éste.

### *Otros usos del taller*

Este dispositivo puede ser usado en combinación con seminarios, clases y estudios de caso cuando la producción de algo constituya un recurso eficaz para el proceso.

El dispositivo Taller en la modalidad virtual

Este dispositivo puede asumir alguna de las siguientes formas:

1. El Profesor introduce una guía sobre lo que se va a producir y el resultado del taller se objetivará en esta producción.
2. El profesor introduce una guía de lo que se va a producir. Esta guía contiene los elementos básicos que serán enriquecidos con los aportes de los estudiantes.
3. El profesor introduce los elementos y determina las características de lo que se va a producir y el estudiante debe llegar al resultado por sus propios medios.

### *Mediaciones para el e-learning y el b-learning*

Se pueden usar simuladores, realidad aumentada y diseños en tres dimensiones, todo lo cual está soportado por software especializado.