

La experiencia del aula taller en Comercialización II

Ripoll, Paula

Resumen

La modalidad del aula taller es una estrategia de enseñanza ligada a materias de carreras proyectuales como arquitectura y diseño. Sin embargo a la hora de proyectar negocios, es muy útil utilizar un espacio de enseñanza y aprendizaje en donde los alumnos adquieran conocimientos a través de procesos creativos. En este proceso el docente guía la reflexión de los estudiantes en busca de la solución a un problema específico –desarrollar un nuevo emprendimiento– y así lograr el objetivo de aprender haciendo.

Introducción

La modalidad del aula taller es una estrategia de enseñanza ligada a materias de carreras proyectuales como arquitectura y diseño. Sin embargo a la hora de proyectar negocios, es muy útil utilizar un espacio de enseñanza y aprendizaje en donde los alumnos adquieran conocimientos a través de procesos creativos. En este proceso el docente guía la reflexión de los estudiantes en busca de la solución a un problema específico –desarrollar un nuevo emprendimiento– y así lograr el objetivo de aprender haciendo.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Utilizar una metodología proyectual para incubar y posteriormente validar la idea emprendedora de un producto y/o un servicio.
- Comprender la importancia del aula taller como una estrategia que propicia un trabajo colectivo, dado que en ella se organizan tareas a partir de un hacer grupal.

La metodología del aula taller

El aula taller puede ser entendida como un espacio de enseñanza y aprendizaje conjunto, en donde se promueve la participación activa de estudiantes y docentes con el objetivo de crear ideas de manera colaborativa y participativa. Desarrollarlas, implementarlas y evaluarlas a partir de los objetivos establecidos, resolver problemas reales a través del trabajo por proyectos.

El taller mismo es el que genera un ámbito pedagógico cuya propia lógica de organización y funcionamiento posibilita compartir los conocimientos y perspectivas de cada uno de los integrantes determinando una experiencia colectiva superadora.

A menudo el aula taller suele entenderse como una experiencia que se reduce a la elaboración de productos. Prescinde de la valoración del proceso de enseñanza y aprendizaje y deja de lado la formación integral de los alumnos. Sin embargo, es el docente quien asume el rol de un coordinador que guía el proceso de diseño y posibilita el desarrollo de actitudes críticas, reflexivas, participativas, solidarias y protagónicas. La relación del docente con los alumnos queda enmarcada en la realización de una tarea en común.

Vale la pena pensar entonces que el taller es el camino a recorrer con un conjunto de procedimientos para alcanzar un determinado fin.

Aprender haciendo

En los talleres los conocimientos se adquieren a través de prácticas concretas que implican la inserción en un determinado campo de actuación, directamente vinculado con el futuro quehacer profesional.

Dice Friedrich Froebel, pedagogo alemán: “aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas” (1826).

Este aprender haciendo o aprender por descubrimiento implica una superación entre la formación teórica y la formación práctica integrando ambas a través de la realización de un proyecto de trabajo – un proyecto de diseño.

Aprender juntos

Como el taller es un área de aprendizaje colectivo, el proyecto se realiza de forma común y supone en muchas partes del desarrollo al trabajo grupal. Si bien éste es una de las características del aula taller, no excluye tareas que se realizan individualmente, pues al final de la cursada cada alumno desarrollará su propio proyecto. De ahí la importancia de poder complementar lo individual con lo grupal. Y aprender a pensar, hacer y a actuar juntos para posteriormente proyectar de manera personal.

La propuesta pedagógica de esta experiencia pretende integrar las tres dimensiones del proceso de aprendizaje que interactúan en el aula taller: teorizar, investigar y actuar.

El rol del docente es definir el problema a resolver y proporcionar a los alumnos el marco teórico, metodológico y bibliográfico con los que construir los saberes esperados. Demuestra, guía, sigue, aconseja, plantea problemas y hace críticas a las producciones de los estudiantes.

El rol del alumno responde al sujeto activo del aula. Construye haciendo un plan para poder resolver el problema planteado por el docente junto con los demás estudiantes.

Proyecto propuesto a los estudiantes

El proyecto consiste en la realización individual de una aplicación (APP) que resuelva una necesidad surgida en la etapa de aislamiento social preventivo obligatorio ocasionado por el Covid 19 en el AMBA.

Previo relevamiento del mercado y público objetivo propuesto por el docente se seleccionan en grupos de tres alumnos las necesidades encontradas en relación a la problemática propuesta.

Se identifican, analizan y describen desde el marco teórico las necesidades latentes o manifiestas en un mercado objetivo en el que se segmenta y se proyectan al menos tres posibles resoluciones a partir de productos y servicios.

Terminada esta primer etapa, cada alumno sigue su proyecto de manera individual, volviendo a conformarse el grupo en la etapa final del desarrollo cuando se plantea la problemática de la competencia, referida a productos similares ya existentes en el mercado y se valora la mirada de cualquier participante del grupo, en función de agregar valor al proyecto.

Propuesta pedagógica y metodológica

Esta experiencia pedagógica se divide en cuatro etapas. Dos de las cuales se desarrollan en grupos y dos de manera individual.

Etapa 1 (grupal): capacidad para teorizar y plantear hipótesis, conceptualización de los saberes disciplinares.

Los alumnos, en equipo, deben poder identificar al menos tres necesidades latentes o manifiestas del público objetivo sin, a priori, pensar con qué productos o servicios satisfacerlas. Solo deben enfocarse en determinar qué tipo de necesidades tiene un público objetivo (nicho). Determinada la necesidad y corroborada mediante algún tipo de estudio de mercado a baja escala (encuestas) y tendencias registradas en medios periodísticos, cada alumno determinará con cuál necesidad seguirá desarrollando el proyecto de manera individual.

Etapa 2 (individual): capacidad para investigar y validar una de las necesidades relevadas y detectar oportunidades de negocio.

En esta segunda etapa cada estudiante debe seguir aportando datos sobre la necesidad relevada para comenzar a pensar de qué manera y con qué producto o servicio puede ser resuelta. Se propone presentar al docente al menos tres formas distintas de materializarla, a través de un producto y/o servicio que pueda comercializarse mediante una App.

Etapa 3 (individual): capacidad para desarrollar un producto y/o servicio innovador que satisfaga la necesidad y validar ésta como una idea posible de generar un futuro negocio, estudiar factibilidades estratégicas en el ámbito de los negocios en medio de una pandemia.

De una de esas tres propuestas de diseño el alumno y el docente deben consensuar cuál es la que tiene mejores chances de ser desarrollada en función de las propias ventajas del producto y de la situación competitiva. Finalizada la etapa de investigación previa comienza la etapa de la acción y se plantea el desarrollo del prototipo.

Etapa 4 (grupal): capacidad para identificar semejanzas entre el producto y/o servicio propuesto y otros existentes.

En esta última etapa el grupo vuelve a conformarse y cada uno de los alumnos debe ser el supervisor del producto y/o servicio de uno de sus compañeros en función de identificar las semejanzas que puedan existir en el mercado como competencia directa, indirecta o sustituta y mejorar la propuesta de valor determinada.

Tanto en la instancia del trabajo grupal como individual, cada equipo o alumno explica y fundamenta la categorización conceptual y presenta a consideración del docente y los demás grupos sus hipótesis y el plan de acción. Una vez evaluado por el docente, entre pares y auto evaluado se contempla una instancia de revisión y mejora (de ser necesaria) por parte del alumno sobre lo propuesto originalmente.

El resultado de esta experiencia es un modelo de negocios que sirve como mapa conceptual para desarrollar prototipos de aplicaciones para teléfonos celulares.

El Proyecto Integrador de la asignatura Comercialización II valida una idea emprendedora para un micro emprendimiento escalable en el tiempo.

Modos de evaluación

Se evalúa la conceptualización y la producción en cada una de las cuatro etapas e incluye:

- Una autoevaluación
- Una evaluación entre pares
- La evaluación del docente

Todas las evaluaciones utilizan rúbricas / matrices como herramientas para registrar y valorar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Recursos pedagógicos y material didáctico que ayudan a los alumnos a resolver el problema planteado por el docente

- Bibliografía del curso y material adicional orientador a través de *papers* actualizados (*Harvard Business Review*)
- Casos de estudio recientes
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-52495847>
- Videos motivadores de otros jóvenes emprendedores
- Cuestionarios
- *Brainstorming*
- Simuladores de costos
- Metodología para discusión y toma de decisiones en grupo: 6 sombreros de Bono

Relación de la experiencia con el Proyecto Integrador

Finalizada las 4 etapas de la experiencia registrada con anterioridad, cada alumno debe terminar de definir y redactar su plan de negocios tomando como idea rectora las sugerencias que el compañero supervisor haya hecho sobre su aplicación, producto y/o servicio.

Es fundamental sumar una segunda opinión en la construcción de la ventaja competitiva. La mayoría de las veces el alumno emprendedor está demasiado enamorado de su propio producto y le cuesta identificar que todavía no supera a la competencia. La mayoría de las veces está negado a creer que exista algún tipo de competencia.

El intercambio de ideas entre alumnos es fundamental a la hora de terminar de definir el prototipo y de conseguir un diferencial verdadero en el mercado.

Para completar el proyecto y entregar como producción en la etapa final del desarrollo previa al Momento 3 (Evaluación de Fin de Cursada), cada alumno define las factibilidades técnicas, económicas y financieras, le da nombre a su proyecto y diseña un plan de comunicación que integra medios tradicionales y sociales (*on* y *offline*).

Seis sombreros para pensar

La técnica de los seis sombreros para pensar desarrollada por Edward de Bono es una herramienta que le permite a los alumnos ver sus proyectos desde diversos enfoques y perspectivas aplicando el pensamiento lateral y favoreciendo la comunicación entre pares, les enseña a pensar mejor y también a llegar a acuerdos en grupo.

“Generalmente, los únicos que están satisfechos con su capacidad de pensamiento son aquellos pobres pensadores que creen que el objetivo de pensar es probar que tienen razón, para su propia satisfacción” (De Bono, 1985).

En el aula taller es sumamente importante pensar y también aprender a pensar. ¿Cómo se hace para lograrlo? Abriendo perspectivas que posibilitan nuevos enfoques y siendo flexibles, reflexivos y originales en el desarrollo de las ideas que no solo permiten tomar decisiones mejores sino incrementar el valor diferencial de los proyectos.

Cuando aparece un problema o intentamos tomar una decisión para solucionarlo, cada sombrero nos ofrece una premisa, una visión, un encuadre concreto. Una vez los hayamos usado todos de forma proactiva, nos sentiremos más capacitados para tomar una decisión.

El sombrero blanco nos enseña a ver las cosas desde un punto de vista objetivo, neutro y vacío de sesgos.

El sombrero negro nos enseña a comprender por qué las cosas pueden salir mal, no funcionar o no acontecer de la forma que nosotros pensamos.

El sombrero verde exige originalidad y creatividad para cruzar fronteras y hacer posible lo imposible. No es bueno sentirse satisfecho rápidamente siempre hay que encontrar más rutas, más alternativas, generar más propuestas.

El sombrero rojo nos enseña qué nos apasiona, conmueve, inquieta o emociona.

El sombrero amarillo nos enseña a aplicar un enfoque de pensamiento lógico-positivo.

El sombrero azul representa el pensamiento estructurado que nos centra y guía en cada paso, señalando alternativas para crear nuevas estrategias y mantiene el control en cada secuencia para que progreseemos.

Conclusión

Dado que en el segundo cuatrimestre del 2020 las clases fueron seguidas de manera remota, se ha logrado una experiencia enriquecedora para todas las partes (alumnos y docentes) permitiendo desarrollar proyectos que cumplen o superan en la mayoría de los casos los objetivos propuestos por el docente.

Se ha logrado en el proceso de diseño de las aplicaciones:

- Trabajar de manera sincrónica y asincrónica tanto a nivel grupal como individual a través de un proyecto aunando el conocimiento teórico con el práctico en el ámbito de un “aula taller”
- Teorizar, investigar y actuar siguiendo una metodología proyectual.

Los estudiantes han tomado un verdadero rol activo, guiados y motivados por sus pares y su docente. Han sabido escuchar, experimentar, valorar sus decisiones y poner en practica un pensamiento lateral que los ha llevado a resolver de manera sumamente creativa el problema planteado inicialmente.

Ejemplos de Proyectos Integradores que cumplen con las pautas planteadas en la experiencia

- Ducot – App decoración – Damián Pucciarelli

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/detalle_proyecto.php?id_docente=85173&idportfolio=38429&idmateria=28

- turisteAR – App turismo – José Zamora Torfe

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/detalle_proyecto.php?id_docente=85173&idportfolio=39235&idmateria=28

- Guía sostenible – App proyectos argentinos – Micaela Pardini

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/detalle_proyecto.php?id_docente=85173&idportfolio=39221&idmateria=28

Referencias bibliográficas

Ander-Egg, E. (1991). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.

Basabe, L. y Cols, E. (2008) “La enseñanza”, en Camilloni, A. (comp.), *El saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós.

De Bono, E. (1985) *Seis sombreros para pensar*. Malta: Little Brown and Company.

De Vincenzi, A.(2009). La práctica educativa en el marco del aula taller. *Revista de Educación y Desarrollo*.

Fernández, B. (1992). *Aula taller: sinónimo de hombre abierto*. Buenos Aires: Bonum.

Gonzalez Cuberes, M. T. (1987). *El taller de los talleres*. Buenos Aires: Editorial Estrada.

Masip, C. (1995). *Aula Taller, una propuesta de educación alternativa*. Ediciones Novedades Educativas.

Pasel, S. (1993). *Aula Taller*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Referencias en línea

https://es.wikipedia.org/wiki/Seis_sombreros_para_pensar

<https://hbr.org>