



LOS CONCURSOS: ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS PROFESIONALES.

Cristina Iranzo Reig
ciranzo@uch.ceu.es



Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas
UNIVERSIDAD CARDENAL HERRERA CEU

RESUMEN

Los concursos pueden considerarse como una estrategia para la enseñanza-aprendizaje de competencias profesionales y, como tal, como una metodología activa para la formación en competencias ya que fomentan el acercamiento del alumno a la realidad industrial y la adaptación de sus propuestas a las tendencias actuales del mercado, potenciando, además, la implicación del alumno, el trabajo autónomo, la adquisición de destrezas y habilidades personales y la mejora de la calidad en el trabajo desarrollado.

Contests can be considered as a strategy for teaching and learning skills and as such, as an active methodology for skills training and to encourage students to approach the industrial reality and adapt their proposals to the current trends market, encouraging further student involvement, self-employment, acquisition of skills and personal skills and improving the quality of work performed.

DESCRIPCION

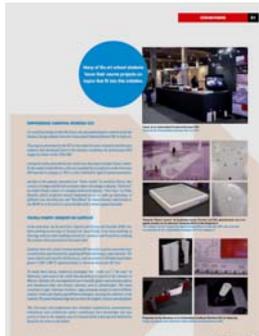
La experiencia que se presenta se ha acometido en la asignatura *Diseño Cerámico* impartida anualmente como asignatura optativa de nueve créditos teórico-prácticos en el segundo y tercer curso de la titulación de Ingeniería del Diseño en la Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas de la UCH-CEU. Esta asignatura persigue dar al alumno una formación básica y específica en el diseño de productos cerámicos para la arquitectura; aportar una visión global y multidisciplinar de este sector industrial y lograr una mayor aproximación a la realidad actual del mismo. Para ello, se llevan a cabo breves exposiciones teóricas que se apoyan con material didáctico, recursos de proyección visual y muestras de producto; visitas de carácter relevante para la comprensión de los contenidos del curso; y talleres creativos en el que los alumnos participan activamente mediante la realización de prácticas experimentales y el desarrollo de un proyecto final con prototipo a escala real que es presentado al **Concurso Internacional de Diseño Cerámico en CEVISAMA INDI** por ajustarse éste perfectamente a los planteamientos de la asignatura.



Las clases teóricas constituyen el marco necesario para la exposición de los contenidos, conceptos y fundamentos; así como para la presentación de trabajos en los que el alumno debe buscar, analizar y exponer información a los compañeros. Las clases prácticas se desarrollan en un taller cerámico con grandes mesas de trabajo y equipamiento especial donde los alumnos pueden experimentar con el material y las técnicas cerámicas, así como desarrollar prototipos a escala real. En una primera fase, se realizan ejercicios de manipulación formal y experimentación con los materiales cerámicos tanto en el espacio bi- como en el tri-dimensional; ejercicios que permiten la exploración y adquisición de los conceptos teóricos, pero que, por otra parte, no constituyen en sí propuesta proyectual –de producto- alguna, por lo que el alumno no llega, en ocasiones, a comprender la finalidad de los mismos o no les otorga la debida importancia para el desarrollo futuro de su profesión.

Objetivo principal de esta asignatura es, pues, descubrir, conocer y manipular los materiales y técnicas cerámicos; así como concebir productos cerámicos de aplicación arquitectónica y fomentar la gestión autónoma de los procesos creativos para el futuro desarrollo de proyectos innovadores en este sector industrial.

ESTRATEGIA Y METODOLOGIA ACTIVA

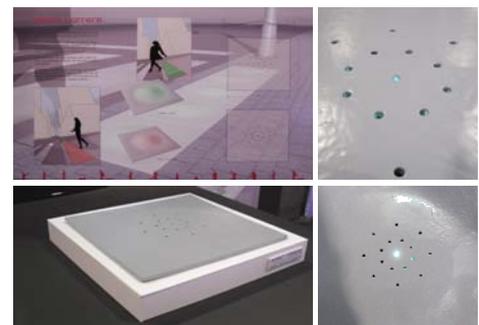


Ante esta situación, actualmente esta asignatura considera indispensable para la adquisición de las competencias buscadas, la aplicación y transferencia de los conceptos experimentados en los distintos ejercicios al diseño de producto mediante una "buena práctica" ya conocida y utilizada en el campo de la docencia en Diseño, sobre todo en asignaturas proyectuales: la presentación de los alumnos a CONCURSO, que plantea a los alumnos un objetivo común de aplicación de los conceptos experimentados en el aula, estimulando el aprendizaje y motivando la mejora en la calidad de los trabajos, así como la adaptación de las propuestas generadas a las tendencias actuales del mercado. Por otra parte, esta práctica conlleva además la difusión de los resultados y el reconocimiento del trabajo de los alumnos en los medios especializados.

Para conseguir este propósito se ha desarrollado una metodología propia de trabajo que consiste en:

- trabajo individual y cooperativo en grupo, con lo que se consigue un proceso de aprendizaje activo, esencialmente social y con dimensiones afectivas y subjetivas; además, de este modo, los estudiantes maximizan su aprendizaje y el de los otros miembros del grupo.
- establecimiento de un hilo conductor para todos los ejercicios que se realizan a lo largo del curso con ese objetivo común de aplicación final de los conceptos tratados a la temática del concurso. Así, el alumno comienza por la realización de ejercicios de manipulación formal sin una aparente finalidad y poco va desarrollando un proceso creativo que le lleva a la aplicación directa de los conceptos experimentados y a la concepción del producto que será presentado a Concurso..

Para las presentes Jornadas sirva de ejemplo el **CONCURSO DE DISEÑO CERAMICO CEVISAMA INDI'10** donde la alumna de esta asignatura, Isabel Herrero Castellote, consiguió el 2º premio en la categoría de cerámica prensada con el proyecto *Avant i Arre*.



Más información en la web CEVISAMA
En la revista docu CEU: <http://www.uch.ceu.es/principal/docu/noticia.aspx?notID=1274&seccionID=1>
<http://www.uch.ceu.es/principal/docu/CEU/index.aspx?blog=45&categoria=136>
Así como en la revista AZULEJO Nº 151: <http://issuu.com/publicas/docs/az-151?viewMode=mapazine&mode=embed>

BIBLIOGRAFIA

PERICOT, Jordi. *La pedagogía del diseño*. En HERNANDEZ, Fernando, JODAR, Asunción, MARÍN, Ricardo (Coords.), *¿Qué es la educación artística?*; Barcelona, Sendai ediciones, 1991.

DE MIGUEL Díaz, Mario (coord.), *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior*, Madrid, Alianza Editorial, S.A. 2006.

GIMA (Grupo de innovación en Metodologías Activas), *Metodologías Activas*; Valencia, Ed. UPV, 2008.

CONCLUSIONES

Los Concursos constituyen una estrategia para la enseñanza- aprendizaje, un recurso que facilita:

- la integración de los conceptos experimentados en el aula
- la transferencia de conocimientos y procedimientos al diseño de producto
- la investigación e innovación de soluciones formales
- la implicación del alumno y la mejora en la calidad del trabajo
- el reconocimiento público de los resultados

De esta forma, los alumnos adquieren competencias específicas (aprenden y aplican los fundamentos del diseño en esta materia concreta y los transfieren al desarrollo de productos) y generales (mejoran sus destrezas profesionales....).