

- Restrepo, B. (s.f). "Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa". OEI-Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de <http://www.rioei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>.
- Rivera, A. (en prensa). El diseño en tres dimensiones: proyecto, investigación e innovación.
- Schön, D. (1998). "Educating the Reflective Practitioner". Presentation to the 1987 meeting of the American Educational Research Association. Washington, D.C.
- Schunk, D. H. (1991). *Learning theories. An educational perspective*. New York: McMillan.
- Tarbox, J. (2006). "Activity theory: A model for Design Research" en *Design Studies. Theory and research in graphic design a reader*. New York: Princeton Architectural press. 75-84.
- Valle, A., González, C., Cuevas, L., Fernández, A. (1998) "Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar" en *Revista de Psicodidáctica*, Vitoria-Gazteis: Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. 6, 53-68.
- Weinstein, C. y Mayer, R. (1986). "The teaching of learning strategies". En *Handbook of research on teaching*. New York: McMillan.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.

Abstract: The purpose of this article is to contribute to the discussion about the development of pedagogical strategies that respond to the design of effective learning environments in front of the teaching of the discipline. It was proposed to approach the design of a pedagogical strategy that enhances the development of competences in design making use of investigative skills and visibility, based on the relationships found between them and considering as hypothesis that the pedagogical use of visibility has a positive influence in the development of the competences in design and also that the investigative competences strengthen the methodological processes proper to the design. The methodology applied from a qualitative approach, is based on ethnography and Educational Action Research

(IAE), the study was carried out with a group of graphic design students from the Polycolic University Grancolombiano Institution.

Key words: Pedagogy - Competencies - Research - Visibility - Design methodology.

Resumo: O propósito do presente artigo é contribuir à discussão sobre o desenvolvimento de estratégias pedagógicas que respondam ao design de ambientes de aprendizagem eficazes em frente ao ensino da disciplina. Propôs-se abordar o design de uma estratégia pedagógica que potencie o desenvolvimento de concorrências em design fazendo uso das concorrências investigativas e a visibilidade, baseando nas relações encontradas entre elas e considerando a modo de hipótese que o uso pedagógico da visibilidade tem uma influência positiva no desenvolvimento das concorrências em design e igualmente que as concorrências investigativas fortalecem os processos metodológicos próprios do fazer do design. A metodologia aplicada desde um enfoque qualitativo, está baseada na etnografia e a Investigação Ação Educativa (IAE), o estudo realizou-se com um grupo de estudantes de design gráfico da Instituição Universitária Politécnico Grancolombiano.

Palavras chave: Pedagogia - Competências - Pesquisa - Visibilidade - Metodologia de Design.

(*) **Alejandro Rivera-Plata.** Diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Pedagogía del diseño y maestrando en Diseño. Docente en varias instituciones universitarias de la ciudad de Bogotá, e investigador en Diseño enfocado actualmente en las practicas situadas y periféricas del Diseño. Miembro de la Asociación de Diseñadores Gráfico de Colombia -ADG Colombia -; de la Asociación Colombiana de Estudios en Semiótica, ACES; de la International Association of Visual Semiotics AISV-IAVS; de la Design History Society; y de la Design Research Society.

Hibridación en manifestaciones artísticas digitales

María Isabel de Jesús Téllez García (*)

Actas de Diseño (2017, Julio)
Vol. 23, pp. 159-163. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: junio 2013
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: diciembre 2016

Resumen: Hablar de hibridación en el arte involucra necesariamente la evolución tecnológica y su relación con la ciencia, ambos importantes en el desarrollo de estas nuevas formas de expresión. Su estudio nos conduce a reflexionar acerca de la palabra hibridación, como la mezcla de elementos, influencias o fusión de estilos, que no siempre son asimilados correctamente, de lo que puede resultar en falta de unidad y desarmonía. Asimismo, su aplicación en el arte cada vez más común en nuestros días, emplea información digital y analógica en diferente medida, inserta en disímiles manifestaciones digitales que constituyen el centro de la presente comunicación.

Palabras clave: Tecnología - Arte - Expresión - Diseño - Actualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 162-163]

Desarrollo

El surgimiento de los nuevos medios a partir de los considerados viejos medios y su implicación en la transformación hacia nuevas estéticas y procesos de producción del arte, sin olvidar los cambios generados en la percepción de la sociedad y la evolución de la cultura, invitan a reflexionar acerca de algunas de las manifestaciones artísticas actuales y de las posibilidades de generar productos a partir de la hibridación. De la misma manera, se destacan las probables áreas de aplicación y se abordan aspectos importantes de Internet, considerados desde la percepción tanto técnica y social como individual de diversos investigadores y su importancia actual como medio de comunicación, distribución y acercamiento entre las culturas. Así, tomando en cuenta las premisas anteriores y atendiendo a la búsqueda de qué tanto la tecnología de los nuevos medios ha representado una revolución en el arte, es importante realizar el planteamiento de la siguiente pregunta: ¿La tecnología de los nuevos medios implica un factor de cambio en la expresión y percepción artística actual, hasta qué punto ha generado nuevas manifestaciones?

De esta forma es inevitable hablar de hibridación en el arte, específicamente digital, la cual implica dos acepciones interesantes, por una parte, al mencionar la palabra híbrido, necesariamente se hace referencia como ya se mencionó a la mezcla de elementos, influencias o fusión de estilos, que de acuerdo con el *Diccionario Akal de Estética* (Soriau, 1990, p. 646), no siempre son asimilados. Por otra parte, involucra necesariamente al tratarse de obras digitalizadas, proyección de imágenes sobre un soporte específico, ya sea una pantalla, un lienzo o una pared. Finalmente, ambas se unen para lograr una corriente artística cada vez más común en nuestros días, la cual incluye información digital y analógica en su expresión.

Por tradición, el arte y la ciencia se perciben como disciplinas contrarias, ya que a la ciencia se le considera racional y objetiva, en contraposición con el arte, subjetivo y emocional. Sin embargo, no siempre fue así, “durante la antigüedad, no había ninguna separación entre artistas y científicos. Los griegos no hacían distinciones, todo era *techné* (arte, habilidad, técnica, destreza). En este sentido, Leonardo da Vinci representa una culminación espléndida de la síntesis de los dos oficios” (Berenger, 2002), su trabajo y obra han trascendido más allá de su época, abarcando áreas tan disímiles como el arte, la física, la astronomía, entre otras.

De acuerdo con Berenger (2002) la separación comenzó gracias al modelo mecanicista del Universo de Newton y se consolidó hacia el siglo XIX, etapa en que las diferencias se hicieron aún más notorias gracias a la Revolución Industrial, en contraposición a la mencionada separación, Berenger sostiene, que la línea entre el arte y la ciencia cada vez se hace más corta.

En este sentido, un acontecimiento trascendental que propició la disminución de esta separación lo constituye probablemente el surgimiento de una herramienta que en un principio era de uso exclusivo de sectores con elevado poder adquisitivo y al transcurrir el tiempo, los avances tecnológicos han permitido la reducción tanto de costos como de tamaño, lo cual hace que encontremos esta he-

rramienta en prácticamente todos los hogares actuales. La computadora, posee una amplia gama de acción en la actualidad, desarrolla desde las actividades más sencillas hasta las más complejas, de esta forma, comprende para el arte hoy en día un instrumento indispensable en la expresión creativa de profesionales del diseño, artistas visuales, escenógrafos, arquitectos y músicos, sólo por mencionar algunos.

A finales de los años setenta surge una herramienta revolucionaria que permite ubicar al Arte y a la Ciencia en un marco común evidente: el ordenador [...] su práctica constituye un claro ejemplo de fusión entre Arte y Ciencia a través de la tecnología. (Portalés Ricart, 2008)

De acuerdo con Zapett (1998, p. 23-25) esta fusión, ha generado un cambio en la percepción de la realidad, debido a que ésta se forma a partir de lo físico, lo biológico y lo psicológico, de nuestras imágenes mentales y culturales, es decir, posee memoria gracias a que la representación tradicional de las manifestaciones artísticas no sufre variaciones constantes, lo cual facilita su inserción en el espacio tiempo que consideramos real, sin embargo, en la representación virtual, la percepción es alterada por una visión instantánea conjunta o no a una evolución arbitraria, por tanto, la representación virtual es fugaz, más cercana al terreno del olvido.

En este siglo las aplicaciones técnicas en el trabajo fotográfico o fílmico producen cambios notorios en la representación estética. La reproductibilidad de la obra y la propuesta de un concepto distinto de espacio/tiempo que no plantea como única finalidad la reproducción de lo real, transforma principalmente el proceso de producción artística. (Zapett, 1998, p. 13)

Uno de los procesos de producción artística con mayor integración entre arte y tecnología lo constituye el vídeo, su dependencia de los desarrollos técnicos, generó entre otras manifestaciones, el nacimiento del videoarte favoreciendo el empleo de ambientes analógicos incorporados a la producción digital en búsqueda de una nueva expresión, generada a partir de diversos medios y aplicaciones. (Martin, 2006)

Sin embargo, es importante comentar que en algunas ocasiones esta fusión no es clara y provoca problemas de comprensión en el observador, no obstante es una forma de expresión en crecimiento, probablemente gracias a su naturaleza reproducible a causa del uso de la computadora.

La producción de la obra infinita, de perspectivas infinitas o de un infinito sin perspectivas, sin signo, sin sentido, sin fin, es la obra reprogramable y reproducible que se obtiene por medio de la computadora. (Zapett, 1998, p. 26)

De esta forma, podemos comprobar que el arte digital vinculado a los avances de la informática y a la producción de la obra sin fin, genera en el espectador nuevas

significaciones que traen como consecuencia formas de percibir diferentes. Así, es posible hablar de algunas manifestaciones, producto de esta fusión, de ellas la realidad virtual, la virtualidad aumentada y la realidad aumentada entre otras. Cada una con características y aplicaciones que las distinguen.

De tal manera, la Realidad Virtual (RV), se caracteriza porque en ella la computadora es capaz de simular un entorno alternativo a nuestro medio físico y generar artificialmente estímulos sensoriales, se suele emplear en el campo del arte, en videojuegos, en educación, entre otras aplicaciones. (Portalés Ricart, 2008)

Por su parte, la Virtualidad Aumentada (VA), define un entorno principalmente virtual, el cual es aumentado mediante la inclusión de texturas o vídeos del mundo real. (Portalés Ricart, 2008, p. 59-61)

Es a partir de la Realidad Virtual (RV) que nacen nuevos conceptos y tecnologías, entre ellos la Realidad Aumentada (RA), la cual posee aplicaciones en áreas muy disímiles, tales como el arte, la educación, la medicina, la ingeniería, entre muchas otras.

La forma más sencilla de entender el concepto de Realidad Aumentada (RA) es considerarla como una ampliación de la realidad mediante la inserción de imágenes sintéticas, las cuales son empleadas como complemento de la escena del mundo real. La relación espacial establecida entre el entorno real y el virtual requiere forzosamente de algún censor que regule esta relación. Por otra parte, es importante considerar que no debe entenderse como exclusivamente visual, sino que debe incluir también información táctil y auditiva. (*Ibid*, p. 61-63)

Portalés Ricart (2008, p. 65), coincide con el estudio realizado por Ronald Azuma en 2007, donde define que los sistemas de Realidad Aumentada siguen tres características de forma simultánea: la primera implica necesariamente la mezcla de lo real y lo virtual, la segunda menciona la indispensable necesidad de la interacción en tiempo real y finalmente la existencia del registro tridimensional.

Acerca de estas características podemos mencionar algunas aplicaciones para teléfono celular, que cumplen con los aspectos antes mencionados. La primera se llama *Layar*, la cual a partir del uso de capas que van agregando información adicional, permite localizar casas en venta, restaurantes cercanos, consultar la red, entre otras opciones. (Acevedo, 2010)

Otra aplicación de uso totalmente diferente, enfocada al ocio, es *Konstruk*, se basa en una imagen QR, este Código QR por sus siglas Quick Response es una especie de código de barras, diseñado en una matriz cuadrada a base de puntos. Cuando este código es apropiadamente leído por una webcam o por la cámara de un teléfono móvil, permite acceder a información adicional, es importante hacer hincapié en lo siguiente: para que esta información pueda ser decodificada es imprescindible su observación a partir de los objetos antes mencionados sin olvidar la posibilidad de configurar formas y colores deseados, de esta forma el programa reacciona a la emisión de sonidos en tiempo real, detecta la altura y volumen con lo cual va trazando figuras tridimensionales que se acomodan de

manera aleatoria, ya sea en un eje vertical, horizontal, en un punto o sin seguir un esquema establecido.

A partir de los ejemplos anteriores, podemos establecer de alguna manera, las áreas de aplicación de este tipo de tecnología, en el arte, el entretenimiento, la medicina, en psicología, ingeniería y arquitectura, en robótica y tele-robótica, en la industria, entre otras. Asimismo, en otras áreas como la educación existen también esfuerzos por incorporar esta tecnología a sus aulas, tal es el caso de la Universidad Politécnica de Valencia, a partir de un proyecto educativo desarrollado por los investigadores de la Unidad LabHuman, dicho proyecto consiste en el diseño de un cuaderno al que agregan cartulinas con códigos que pueden ser leídos por una webcam y desplegar una imagen 3D del tema estudiado, la cual se puede acercar, rotar, alejar y observar desde diferentes perspectivas.

Finalmente, es posible enfatizar que en nuestros días los avances tecnológicos han logrado construir y utilizar aquello que antiguamente sólo era un sueño, interacciones con las máquinas que en este momento constituyen una realidad nos han permitido gozar de mundos hasta ahora inexistentes, entre ellos los generados a través del diseño de juegos cada vez más competitivos surgidos probablemente de las experiencias humanas, los cuales han llegado a formar parte de episodios de interés no sólo para los usuarios sino para los científicos, tal es el caso de World of WarCraft, videojuego de rol multijugador en línea.

En el libro *Conectados* sus autores Nicholas A. Christakis y James H. Fowler (2010) documentan un panorama que vincula el mundo virtual y el real, a partir de World of WarCraft un juego de internet al cual once millones de personas de todo el mundo se conectan cada mes. En este juego la gente adopta una identidad virtual, conocida como avatar, el cual permite convivir e interactuar con otros jugadores. La apariencia del avatar puede ser modificada a gusto del jugador y en el transcurso del juego va adquiriendo cualidades, propiedades, poderes e incluso mascotas. Estos avatares viven en diferentes latitudes del mundo virtual y cuando mueren durante un combate son devueltos a casa donde retornan a la vida para reintegrarse al juego. En este punto es posible observar como los roles que desempeñamos en el mundo real pueden trasladarse al virtual agregando algo de contenido de ficción.

En septiembre de 2005, los programadores agregaron una zona para jugadores avanzados, habitada por una serpiente de grandes poderes llamada Hakkar la cual entre sus muchas habilidades estaba equipada con un virus capaz de propagar una enfermedad denominada *sangre corrupta* con la cual podía contaminar a sus enemigos. Cuando uno de sus adversarios se contaminaba, todos los avatares cercanos se contagiaban. Se suponía que este reto generaría interés en el combate para los jugadores. Una vez muerta la serpiente, los jugadores podrían abandonar el área y la enfermedad remitiría. Sin embargo la respuesta al contagio no estaba prevista, en lugar de seguir luchando con la serpiente se trasladaban a otra zona, como resultado, la infección se extendió por todo el juego, no sólo entre los que se enfrentaban a Hakkar, lo que se diseñó como un pequeño obstáculo, no tardó en convertirse en una epidemia mundial que aniquiló a centenares de miles de jugadores virtuales más débiles.

Ante estos resultados, los programadores buscaron la forma de frenar la pandemia aplicando cuarentena a los jugadores infectados, todo fue inútil. Con este episodio, fue posible observar que entre los jugadores había sanadores que buscaban ayudar sin lograr un cambio debido a que su organismo aún después de ser curado conservaba el virus y podía continuar contagiando a aquellos que permanecían impasibles ante el fenómeno, incluso las mascotas era posible contagiarlas. Para detener el acontecimiento fue necesario como último recurso: desenchufar el mundo virtual, después de que la epidemia de *sangre corrupta* llevará una semana extendiéndose sin pausa. Este episodio permitió estudiar tanto la reacción de las personas como el avance de un virus en una zona determinada, para los científicos este suceso constituyó un tema de estudio con numerosas aplicaciones reales desarrolladas en un mundo virtual. Es indiscutible que la tecnología ha traído grandes cambios tanto en el arte como en la ciencia, las áreas de desarrollo y aplicación son infinitas, solo es necesario voltear la mirada a un tema en particular para detectar en pocos minutos su aplicación y uso, sin embargo es importante aclarar que así como tiene muchos aspectos positivos también debemos entender que posee otros que pueden calificarse de negativos, estos ya los estudiaremos en otra ocasión pues se encuentran fuera de los límites del presente estudio.

Conclusiones

A partir de este breve panorama es posible concluir que los cambios derivados del desarrollo tecnológico en las manifestaciones artísticas han traído consigo multitud de posibilidades en las expresiones actuales, éstas pueden ser observadas en ámbitos tan disímiles como la escenografía, la arquitectura tal es el caso de las intervenciones en edificios antiguos como la Iglesia de San Agustín en Zacatecas, la publicidad o la educación, sólo por mencionar algunos. Las posibilidades de comunicación han favorecido de igual forma el surgimiento de aplicaciones en dispositivos móviles que emplean la RA para localizar sitios de interés en espacios urbanos, tal es el caso de Layar aplicación a partir de la cámara del teléfono y un GPS que permite colocar una capa informativa sobre la realidad para localizar sitios de interés como restaurantes, teatros, cines, entre otros o que permiten interactuar en tiempo real a partir de la emisión de sonido para generar imágenes abstractas como en la aplicación Konstruct. En la actualidad, los entornos reales mezclados con información virtual son cada vez más frecuentes por sus probabilidades de interacción con el público al que van dirigidos, las posibles aplicaciones son enriquecedoras en cualquier área, así podemos mencionar aquellos dispositivos que reaccionan con las emisiones de calor del cuerpo humano, empleados con frecuencia en museos y escaparates interactivos. No hay que olvidar mencionar el crecimiento y desarrollo en esta materia implementado en el séptimo arte, el cual lo hemos podido comprobar en películas tan comerciales como *El señor de los anillos* o *Harry Potter* donde el empleo de la pantalla verde ha logrado la vinculación entre un mundo generado por computadora (virtual) y actores reales. Indudablemente

el arte ha visto los beneficios de su implementación, generando una nueva corriente de expresión rica en creatividad y uso de elementos y herramientas. Su caudal es inagotable y su estudio y aplicación se encuentran en crecimiento constante.

Referencias Bibliográficas

- Azuma, R. (2007). "A Survey of Augmented Reality". En: Teleoperators and Virtual Environments Vol. 6 No. 4. Citado en: Portalés Ricart, Cristina (2008). *Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte*. Tesis Doctoral. Inédita. Universidad Politécnica de Valencia / Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es>
- Berenguer, X. (2002). Arte y tecnología; una frontera que se desmorona. *Revista ArtNodes*. Disponible en: <http://www.uoc.edu>
- Christakis, N. A. y Fowler, J. H. (2010). *Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. México: Taurus.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.
- Portalés Ricart, C. (2008). *Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte*. Tesis Doctoral. Inédita. Universidad Politécnica de Valencia / Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es>
- Souriau, E. (1990). *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Ediciones Akal.
- Zapett, A. (1998). *Arte Digital*. México: CONACULTA.

Recurso electrónico

- Acevedo, I. (2010): *Las 5 mejores aplicaciones de realidad aumentada para celulares*. Disponible en: <http://alt1040.com/2010/01/las-5-mejores-aplicaciones-de-realidad-aumentada-para-celulares>.
- Escenografía virtual*. <http://www.youtube.com/watch?v=gTy5zGSGR30>
- Espectáculo multimedia Extemplo de San Agustín*. <http://www.youtube.com/watch?v=ZHSQnHTyPm4&feature=endscreen&NR=1>
- Hermes Escaparate Ginza* - www.publicidadjapon.com Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=NP93pjfMV_A
- "Inédito proyecto virtual en ex templo de San Agustín en Zacatecas" En: *El mexicano*. Disponible en: <http://www.oem.com.mx/elmexicano/notas/n1298469.htm>
- Interactive Shop window*. <http://www.youtube.com/watch?v=W0kBCFUtb34&feature=endscreen&NR=1>
- Konstruct AR 3D Sculpture app*. Disponible en: <http://apps.augmatic.co.uk/konstruct>
- Layar, demostración en la calle*. <http://www.android.es/layar-demostracion-en-la-calle.html#axzz1kPxx5X1e>
- LCD Through Window Touch* <http://www.youtube.com/watch?v=ywOoia0o4qg&feature=endscreen&NR=1>
- Nike Run On Air*. <http://www.youtube.com/watch?v=60oWxLv-VOA>
- 2011 Halloween House Projection Live - Full Show In HD* http://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_699679&feature=iv&src_vid=OOTqutD9Vh0&v=b2MBBq2BZ7A
- Realidad aumentada, la última revolución digital*. <http://www.muyinteresante.es/realidad-aumentada-la-ultima-revolucion-digital/imprimir>

Abstract: Talking about hybridization in art necessarily involves technological evolution and its relation to science, both important in the development of these new forms of expression. Their study leads us to reflect on the word hybridization, as the mixture of elements, influences or fusion of styles, which are not always properly

assimilated, which can result in lack of unity and disharmony. Also, its application in the art increasingly common in our days uses digital and analogical information in different measure, inserted in dissimilar digital manifestations that constitute the center of the present communication.

Key words: Technology - Art - Expression - Design - present.

Resumo: Falar de hibridação na arte envolve necessariamente a evolução tecnológica e a sua relação com a ciência, ambos importantes no desenvolvimento destas novas formas de expressão. Seu estudo conduz-nos a refletir a respeito da palavra hibridação, como a mistura de elementos, influências ou fusão de estilos, que não sempre são assimilados adequadamente, do que pode resultar em falta de unidade e desarmonia. Assim mesmo, seu aplicativo na arte a cada vez mais comum em nossos dias, emprega informação digital e analógica em diferente medida, insere-se em diferentes manifestações digitais que constituem o centro da presente comunicação.

Palavras chave: Tecnologia - Arte - Expressão - Design - Atualidade.

(*) **María Isabel de Jesús Téllez García.** Doctor en Imagen Tecnología y Diseño por la Universidad Complutense de Madrid. Magister en Escenografía por la misma universidad. Licenciado en Música, Cantante por la Escuela de Música de la Universidad de Guanajuato. México. Licenciatura en Diseño Industrial por la Universidad DeLaSalle Bajío. Campus León. Ha trabajado como profesor en instituciones públicas y privadas en México y el extranjero. Desde el año 2007 es profesor investigador de tiempo completo en el Departamento de Diseño de la División de Arquitectura, Arte y Diseño del Campus Guanajuato de la Universidad de Guanajuato. Cuenta con el Perfil Deseable, es responsable del grupo de investigación Diseño y Artes y es Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. Ha publicado artículos de temáticas diversas, tales como: La importancia de las nuevas tecnologías en la enseñanza del diseño; Espacios Efímeros: Escenografía; La cultura iconográfica Chupicuaro. Una aproximación al diseño mediante la aplicación de las nuevas tecnologías; Elementos Escenográficos; Consideraciones para el diseño de sillas a partir del cartón.

Los modelos pedagógicos como estructura para el desarrollo de campañas publicitarias de orden social y comercial

Actas de Diseño (2017, Julio)
Vol. 23, pp. 163-169. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: junio 2013
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: diciembre 2016

Rafael Vargas Cano (*)

Resumen: Este artículo es resultado de la reflexión en torno a procesos investigativos en publicidad social y comercial, vistos desde la concepción creativa y estratégica, pero direccionados desde lo educativo como estructura, particularmente a partir de la perspectiva de los modelos pedagógicos y su participación e incidencia en la organización y desarrollo de campañas sociales y comerciales.

En esta línea, los modelos pedagógicos ofrecen otra perspectiva en torno al desarrollo de campañas partiendo del consumidor como eje del proceso de comunicación publicitaria, y la unión significativa entre publicidad, educación y modelos pedagógicos.

Palabras clave: Publicidad - Publicidad Social - Modelos Pedagógicos - Educación- Campañas Publicitarias.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 169]

La Publicidad, a partir de la estructura discursiva que propone, logra incentivar, persuadir e invitar al consumidor a adquirir productos, servicios e ideas que llevan implícito estilos de vida y concepciones de orden social que se evidencian en el ejercicio propio de la actividad publicitaria. Estas situaciones y vivencias comunes, presentan una recreación o reconstrucción de lo que sucede en un entorno social determinado.

De manera singular, el proceso publicitario, y en general la publicidad, puede ser comparada con la acción o función de un espejo, el cual refleja objetos existentes en la realidad circundante, así mismo, la publicidad (espejo), muestra o devuelve al consumidor una imagen

o imágenes a través de las cuales un grupo de referencia u objetivo se siente identificado con productos, servicios o ideas, que en síntesis, y a partir de una concepción eminentemente social, dichas imágenes o proyecciones, no son otra cosa que un arquetipo representativo de lo que ocurre en un entorno humano determinado.

Ahora, para entender un poco más el campo de actuación de la publicidad en el ámbito social y comercial, se proponen algunas definiciones de autores representativos en el campo publicitario, a través de dichos conceptos, se puede vislumbrar dos enfoques: por un lado, el ámbito netamente comercial de la publicidad, y por el otro, el elementos social implícito en la misma.