

Palavras chave: Identidade - Kitsch - Popular - Design - Cultura - Lembrança

(*) **Franco Chimento:** Diseñador industrial por la Universidad Nacional de Mar del Plata. Es becario de investigación graduado de la misma en donde también desempeña funciones docentes en la

cátedra de Proyecto de Graduación Textil y forma parte del Grupo de Investigación en Diseño y Sociedad (Gidys). Es maestrando en la Maestría en Diseño Orientada a la Estrategia y Gestión de la Innovación por la Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires y Doctorando en el Doctorado en Arte de la Universidad Nacional de la Plata. Es también Voluntario Ejecutivo en Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino) y ejerce profesionalmente en su propio estudio.

¿Qué es el diseño gráfico? Un ejercicio reflexivo, dialógico y discursivo desde la actividad y práctica disciplinar

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 191-195. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2021

Gabriel Martín García Reynoso (*)

Resumen: A través de un ejercicio reflexivo, dialógico y discursivo desde la actividad docente y el ejercicio disciplinar, se busca llegar hacia algunas aproximaciones sobre el Diseño Gráfico como disciplina no en un estado puro, sino en la transición de discursos, diferencias, semejanzas, posibilidades, experiencias, pertenencias, pertinencias, saberes y prácticas, desde el plano de lo evolutivo, mutable, complejo, expandible, es un acercamiento a la epistemología de la disciplina que la ubique, valores y reposicione.

Palabras clave: disciplina - trascendencia - discurso - polisemia - acto humano - creatividad.

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 194]

Introducción

Establecer algunas aproximaciones que delimiten o encuadren al Diseño Gráfico como disciplina, es ubicar la mirada, pensamiento y profesión alejado de un estado puro, ya que generar discursos desde las semejanzas, posibilidades, experiencias, pertenencias, pertinencias, saberes, prácticas y realidades; es entrar en el campo de lo mutable, complejo, evolutivo, expandible, de lo análogo y digital, de la actividad e interactividad, hasta de lo efímero; es sin duda *acercarse una cosmogonía con pinceladas epistemológicas de la disciplina* que reconozca la inherencia de la dimensión humana cargada de devenir, sueños, instintos, conocimientos, potencialidades, de una intrínseca y compleja realidad cognitiva y metacognitiva. Es un ejercicio de múltiples encuadres y miradas, focalizando análisis y reflexión desde el escenario de la *vida cotidiana y sus paradojas*, como un ejercicio autopoietico que ayude a recuperar nuestra humanidad en nuestra disciplina y nuestra profesión, con la oportunidad magnífica de un protagonismo que desafíe la lógica y se inserte desde la multiplicidad, la inspiración, la creatividad, la innovación, la inteligencia, el profesionalismo y la libertad ilimitada fuera de lo ordinario con la habilidad de poder trascender el yo, el aquí y el ahora, gozando del desarrollo, reconocimiento y respeto de nuestra disciplina, al ser un *acto humano y un*

acto creador. El presente ensayo es un ejercicio dialógico y discursivo de actividad y práctica disciplinar desde la docencia, la formación y la profesión, que en un genuino ejercicio reflexivo desde el *ser y hacer*, busca generar pautas de diálogo sin posturas, perfiles o estereotipos, es un espacio de apropiación y conciencia crítica.

Dualidad sin Fronteras

El Diseño Gráfico es una disciplina de carácter dual entre la actividad teórica y la práctica, que se complementan y significan; es una profesión independiente en el espectro de las ciencias, ubicada en la cuarta área del conocimiento de las Ciencias y Artes para el Diseño, es racionalizar la significación, a través de la forma y la función (Herrera, 2003) es una disciplina con su aparición en la escena de la enseñanza superior a nivel nacional en la década de los 70s, con su fuerte antecedente que fue la generación de la Identidad gráfica para los Juegos Olímpicos de México 68. Anteriormente su práctica era un oficio, una artesanía, era un saber-hacer que se aprendía en la imprenta entre el offset, las serigrafías y los grabados, era desde el plano de las agencias un ejercicio hermanado con la publicidad, en la que sus programas formativos fundamentalmente eran prácticos con énfasis en el desarrollo de destrezas y

habilidades, más vistos como un oficio, como un artista o un artesano de la gráfica.

Considerar algunas de las acepciones del verbo “diseñar” permite profundizar en la inherencia de todos ellos en su carácter simbiótico y polisémico como signar, proyectar, coordinar, designar, seleccionar, planificar, crear, idear, significar, desarrollar, prefigurar, producir, etc. Se trata entonces de un proceso, una práctica y una forma de pensar, que define la forma y la función con carácter sustantivo; pero que es un resultado y a la vez una secuencia al entender que en medio del proceso creativo, diseñar puede ser un encadenamiento de sucesos, formas de ver y entender, es referenciar las sensaciones, emociones, valores y actitudes,.

Es la conjunción de la memoria personal y del colectivo social que se transmite mediante una gráfica estratégica visual en un equilibrio estético-funcional con lo demandado o problematización, a través de signos y símbolos icónicos, englobando temática, intención, composición, discurso, retórica, diálogo, intelectualidad, conciencia, experiencia, estrategia, saberes, ubicuidad, alteridad, la razón-emoción y la emoción-razón en una creativa innovación, con flexibilidad, amplitud, adaptabilidad y recursividad en cercanía con la realidad y la diversidad del que diseña y del usuario de lo diseñado, en un tangible como una etiqueta, revista, identidad, envase, fotografía, empaque, infografía, logotipo o en un intangible constructo de un discurso o una estrategia, analítica y sistematizada; por lo que deja espacio para considerar y repensar si en el acto creativo el mensaje tiene prioridad sobre la forma, la creatividad sobre la estética y la expresión sobre la perfección de lo propuesto o diseñado. Diseño Gráfico es un acto creativo y/o recreativo que sin duda provoca identidad, pasión y compromiso, al involucrar el gusto por la curiosidad, observación, investigación, cultura, innovación, la educación visual y un fundamento humanista sin restricciones que compromete con el otro, con el alterno y con el próximo, poniendo a la ética en la actividad en un plano angular. El Diseño Gráfico como una disciplina, focaliza sus procesos en la resolución de problemas o mejoras de comunicación gráfica generando nuevos marcos racionales y persuasivos, al ser un acto creativo, social y de comunicación; parte de la persona en su dimensión transversal y social, de los objetos y sus contexto o mundos sustanciales y significativos; es buscar mejorar las relaciones entre las personas y las comunicación con las cosas, es entrar en un grado de complejidad que supera la visión de un traductor visual, al ser un generador y transmisor de saberes y conocimientos, un constructor de variables de cambio y de consecuencias eficaces en el plano social, pues sin duda considerando la inteligencia emocional es un espacio privilegiado para la generación de nuevos modelos, discursos y paradigmas con eminente humanismo.

Massimo Vignelli en Gavin (2011), expresa que el Diseño Gráfico es un organizar información que semánticamente es correcta, sintácticamente coherente y pragmáticamente comprensible. Es un proceso creativo que se debe a la exploración de la creación, que cuestiona los paradigmas preestablecidos, desmantela convenciones que inhiben la búsqueda de nuevas formas o formas innovadoras

de decir lo pertinente sobre un tema, al dejar fluir los discursos y mensajes visuales desde lo connotativo y denotativo con algunas pistas de novedad e imaginación. Es interpretar enunciados lingüísticos, costumbres y consensos y traducirlos en enunciados y discursos gráficos, icónicos, plásticos, a través de recursos expresivos como líneas, planos, formas, tipografías, texturas y colores, en ritmo, simetría, equilibrio, ubicación, dirección, escala, tamaño, profusión, irregularidad, exageración, yuxtaposición, economía, predictibilidad, agudeza, unidad, espontaneidad, etc.

Pese a que el Diseño Gráfico está de forma tangible en las personas en su realidad individual y grupal, en lo intrincado de sus rutinas, contextos y consensos, marcas, productos, servicios y negocios, bombardeando su visión y órganos sensoriales de forma gratuita e indiscriminada, en las relaciones desde la práctica de la multidisciplinariedad se le considera como algo banal, que queda en el rango de lo sencillo, predictable, en el uso experto de programas apoyados desde la tecnología pese a sus fundamentos teóricos, metodológicos, estéticos, semióticos, retóricos, técnicos, tecnológicos, estratégicos y sintácticos, reduciendo la práctica de la disciplina al saber hacer, punto en el que el ejercicio disciplinar a través de su práctica cognitiva-constructivista y humanista, permite generar conciencia, crítica, costumbres, re valoraciones, argumentos, pues el Diseño Gráfico crea además de que diseña, al construir nuevas estructuras cognitivas, nuevos paradigmas y nuevos marcos explicativos, articulados y coherentes desde la las personas y la realidad.

Lo entendemos también como una disciplina sustentada en premisas de raciocinio-intuición, funcionalidad-demanda, intencionalidad-propósito, estética-sinestesia, interpretación-persuasión, objetividad-subjetividad, metacognición-metalenguaje, construcción-deconstrucción; con preponderante función comunicativa, coincidente con sustentos satisfactorios, de pertinencia y responsabilidad social. Es expresión de una semiótica plástica y una praxis retórica que busca tópicos como argumentos pertinentes, generadora de acciones de interconexión entre los usuarios, los diseños y su consumo. Es eminentemente una práctica centrada en el aprender haciendo, con una condición disciplinar altamente significativa de diferenciación al producir y trabajar con saberes específicos que favorecen la teorización y sistematización de su ejercicio, como lo es la capacidad representacional de una gráfica intencionada, diferenciada, contextualizada y proyectual, porque parte de contextos o situaciones iniciales humanas y posee un conjunto de prácticas estratégicas que le ayudan a operar en el intercambio dialéctico con componentes hasta opuestos, algunos externos como: ideologías, posturas, contextos, auto percepciones, representaciones, entendimientos, modas, servicios, políticas, mercados, públicos, tópicos, tradiciones, audiencias, mercados, negocios, productos, etc.; e internos de complejidad racional como operaciones mentales, procesos cognitivos simples y complejos, metacogniciones, significados y significantes, intenciones y objetivos, que sin duda abonan a la fundamentación argumentativa, como en la práctica-funcional-creativa al sortear los propios límites y flexibilizar las propias estruc-

tura mentales, focalizado en la generación de objetivos actitudinales, conceptuales y simbólicos del ejercicio disciplinar, ya que al final los resultados generarán acciones transformadoras de carácter pragmático. Aunque vale la pena dejar claro que el Diseño Gráfico posee de manera inherente un poder autoritario y/o inteligente que puede abonar o menoscabar la dignidad, el bien común, los ambientes, ideologías, tendencia y cultura.

Trascendencia Creativa

Diseño Gráfico es una actividad creativa e innovadora, fenomenológica y hermenéutica (Vilchis, 2006) en una concepción de una hermenéutica análoga desde la interpretación metafórica, de la proporción, de la atribución, la interpretación abierta con una característica flexible de con-creación cognitiva, con manejo discursivo, pensamiento sistémico, en la que no solo se cumple con acciones cognitivas de ingreso y registro de información al interior de la mente, es una actividad productiva individual en la que la realidad en análisis y comprensión, ya no se entiende como algo externo y común a todos, siendo también una parte de apropiación de la realidad, es estar inmerso y vinculado desde lo personal en un acto de conciencia, pero con una connotación específica en sentido personal y particular al distinguir el mundo real y la realidad concebida del mundo, siendo una secuencia de acciones con operaciones mentales articuladas y sincronizadas como parte de la misma persona y su proceso creativo, es el desarrollo de habilidades cognitivas de complejidad definidas a nivel de procesos mentales, en las que la persona de forma sincrónica articula ejecuciones y acciones significativas desde su individualidad y su mundo, comprendiendo, restableciendo, transformando, interpretando, integrando, dialogando y conceptuando. Diseño Gráfico es una simbiosis, una re-cursividad, un movimiento de oscilación, de vaivenes en sus intervenciones diseñistas entre lo generado y construido, y lo que está en la posibilidad de ser generado como construcción creativa e innovadora que implica la conjunción de diferentes conexiones y connotaciones a diferentes niveles discursivos y de anclaje en conceptos y referencias, en la que no todos los mensajes son reconocidos e identificados de la misma manera por cada persona o usuario, aunque el diseñador se debe a la escucha de las audiencias y a la traducción de sus expresiones lingüísticas en plásticas, pues como actividad humana el diseño también en términos hermenéuticos abre una perspectiva epistemológica a la exégesis, a las interpretaciones lejos de la univocidad, en la que los procesos cognitivos del público espectador, también participan de forma simbiótica en la generación, lectura e interpretación de la información generada y sugerida, atractiva en su estética, pragmática en su operación y propositiva en su construcción.

Diseño Gráfico es un proceso de conversación reflexiva, dialógica, disruptiva, por su capacidad de desordenar, recomponer, romper el orden de lo ordinario o coherente; de la articulación de binarios, circulando entre lo lógico y lo ilógico, las semejanzas y diferencias, lo singular y lo múltiple, lo convergente y lo divergente, las imagerías

y la realidad; de transducción como una actividad transformadora de realidades y sensaciones a otra categoría, y de permanente construcción del conocimiento sobre el mundo: abstrayendo, esquematizando, iconizando los significados abstraídos de la realidad y de la mente en nuevas propuestas de composición estética conceptualizada, que desde la codificación de la información sensorial y racional-lógica desarrolla el pensamiento y la imaginación.

Es un proceso dialéctico de cognición y transformación de situaciones y contextos, es un proceso dinámico de representaciones con las que el hombre comprende, modifica y transforma el mundo disponible e interpretado al generar nuevas propuestas y asociaciones, es un razonamiento en y desde el mundo disponible para las interpretaciones y en el que sus productos transitan entre el discurso poético, la causalidad del no ser, al ser y desde la retórica en la connotación y la denotación de la imagen y la reconstrucción discursiva.

El Diseño Gráfico está basado en las influencias eclécticas y en las relaciones simbióticas de re-lectura, de re-interpretación, de re-significación, de re-cursividad, de re-construcción y encadenamientos semánticos de los discursos, sumatoria de significaciones y convenciones. Esto sin duda abona a las decisiones y análisis que marcan los contenidos de cada mensaje, evitando los paradigmas de lo previsible y dando paso a lo imprevisible, a la innovación, originalidad, pertinencia e idoneidad de la propuesta desde la correlación y coparticipación de varios procesos cognitivos, cuya complejidad se genera por coordinación y protagonismo de la persona, dando amplitud a la capacidad de intervenir el mundo y transformar universos.

En Diseño Gráfico lo empírico puede ser representado por asociaciones simbólicas, pero en un discurso visual gráfico, lo empírico se representa con técnicas visuales y figuras retóricas (exageración, simplicidad, economía, profusión, yuxtaposición, equilibrio, tensión, analogías, metáforas, antítesis, elipsis, hipérbaton, hipérbole, etc.), planteamientos icónicos, narrativas visuales, retóricas proyectuales, dialécticas discursivas, pluralidad de lenguaje, todas presentes en el imperativo de lo comunicable, es la racionalización disciplinar que da al diseño un contenido diferencial, posible y teorizado; alejándose de la banalidad y sin sentido de la mera expresión holística creativa.

Diseño Gráfico retomando las características funcionales mencionadas, es trascendencia al considerar una argumentación multimodal sin miedo a los enfoques distintos de los discursos construidos desde las interacciones de los elementos de una composición gráfica, cargada de elementos racionales teóricos, estéticos, propositivos, emotivos, cinéticos y prospectivos, permitiendo como unidad dialéctica el pintar sonido, colorear sentimientos, dibujar sabores y trazar olores, todo como un acto creativo e innovador que pueda transmitir un mensaje desde la interacción de la abstracción y el concepto con trascendencia a la fenomenología y a la representación misma a través del lenguaje.

Diseño Gráfico es el espacio intencionado para aplicar fundamentos disciplinares de la teorización de una prác-

tica comprobada (Wong, 2005) como lo son el punto, la línea, el plano y el volumen, las imágenes, las formas, las abstracciones, el color, la tipografía, las leyes compositivas y de sintaxis de la imagen, el branding, los métodos estratégico, la mercadotecnia, entre otros, así como de otras disciplinas como lo es la semiótica y la retórica. Todo ello en un conjunto y una complejidad simbiótica, eficaz y pertinente que da como resultado puentes comunicacionales e informativos que se reflejan en los discursos visuales, que sin duda los receptores del mensaje lograrán interpretar y resignificar. Por tal motivo podemos entender que el elemento gráfico puede transmitir más de lo que aparenta a primera vista, añadiendo por su estilo de representación niveles de significación y re-significación al contexto inicial, es adquirir habilidades para saber estructurar y confeccionar lo comunicable a un público, siendo un facilitador de ideas y de conversaciones de terceros, que adopta un enfoque tangencial al generar una propuesta entre muchas posibles como solución a los problemas, demandas o desafíos planteados.

Desde el Diseño Gráfico las vivencias en el tiempo se temporaliza a través de los elementos básicos de diseño en una composición y su representación, sin duda es una actividad de trascendencia dentro del quehacer profesional; al permitir al ser humano separarse de la corriente de los fenómenos, al ordenarlos, categorizarlos y clasificarlos; por la palabra, el hombre se fija en el mundo, pero al mismo tiempo logra distanciarse y diferenciar su yo, acto concreto en la esencia del hacer disciplinar; por la palabra, el hombre se manifiesta como un ser que puede inquirir más allá de sí mismo y hasta liberarlo del mutismo de su intimidad, revelando y manifestando rasgos de la realidad de forma simbólica y al elevar en esencia la inteligencia que rebase su individualidad y que permite la interacción con los otros.

Al ser el lenguaje un medio al servicio de la comunicación, del pensamiento, de la categorización, mediante la fijación, codificación y recuperación de la información, como un proceso noético, un conocimiento interno de lo inteligible, donde se da la conciencia del mundo y la orientación en él, es la forma de expresión de la aprehensión intelectual, Acha (2008), ya menciona esta idea al expresar que los lenguajes enseñan a representar la realidad y luego a percibirla. Es entonces el lenguaje una expresión del pensamiento que favorece la formación de conceptos, juicios y raciocinios que se hallan ligados al desarrollo de la representado en la palabra, que se habla o se escribe, de forma verbal o no verbal, y por la cual el mundo puede ser designado, además de presentarse como un símbolo de la permanencia en el fluir de los fenómenos y por la cual se detiene la fugacidad y lo volátil de las ideas al quedar contenida y conceptualizada. Al referenciar el lenguaje del Diseño Gráfico a un gran número de canales para su expresión y manifestación como expresión del pensamiento, de manifestaciones y del trascender de la individualidad que se antepone a la fenomenología del mundo, del descubrirse siendo en medio del otro; el Diseño Gráfico como disciplina es un lenguaje estructurado en diferentes niveles que comunica mensajes más centrado en el uso de elementos icónicos, signos y símbolos con representación gráfica en estructu-

ras discursivas visuales no verbales, entendido también como el lenguaje del diseño.

En acento, el ejercicio reflexivo de profundizar y revalorar al Diseño Gráfico desde una perspectiva cognitivista y humanista, en la que su fundamento y validación epistemológica está en su ser y hacer, ya que es reconsiderarlo no como un acto de simple inspiración tocado por lo estético o la genialidad, sino como una praxis que nace desde lo inherente del acto cognitivo humano, de su inherencia social con su diversidad de realidades, y que se expresa desde la individualidad en un acto creativo humano de construcción simbiótica y discursiva de manera, fáctica, lúdica, innovadora, apelativa, proyectual, metacognitiva y metalingüística con formas, colores, imágenes y tipografías para significar o resignificar las múltiples realidades es hablar del diseño como una disciplina y algo más.

Referencias bibliográficas

- Acha, J. (2008) *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.
- Diaz, B., (2003) Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo.
- Revista electrónica de investigación educativa, 5(2), consultada el 10 de junio de 2013 en <http://redie.ens.uabc.mx/vil5no2/contenido-arceo.html>.
- Gavin, A., Nigel, A. (2011) *Enfoque y lenguaje*. Barcelona: Parramón Ediciones. vol.29.n.1(enero),159-170, consultado en <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.1.124651>
- Herrera, L. & Neve, M. (2011) *Laboratorio de diseño en el currículo de diseño gráfico sustentado en el aprendizaje situado y la metacognición*. En el Congreso nacional de investigación educativa/2. curriculum/ponencia (pp. 1-10).
- Maturana H. y Varela F. (1980). *Autopoiesis y Cognición*, Dordrecht. Holanda: D. Reider.
- Piaget, J. (1968.) *Psicología y Epistemología, Obras maestras del pensamiento contemporáneo*. Editorial Planeta-Angostini.
- Vilchis, L. (2002). *Diseño Universo del conocimiento, Investigación de los proyectos en la comunicación gráfica*. México: Centro Juan Acha A.C.
- Vilchis, L. (2006) *Relaciones Dialógicas en el Diseño Gráfico*. México: ENAP.
- Villegas, C., Judith, A., Acuña & Edna (2011). Secuencia de acciones cognitivas involucradas en el diseño gráfico creativo de una cubierta para libro. V Encuentro latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo", Primer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, año V, Vol. 10, Marzo 2011, Buenos Aires.
- Wong W. (1995) *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Abstract: Through a reflexive, dialogic and discursive exercise from the teaching activity and the disciplinary exercise, it is sought to reach some approaches about Graphic Design as a discipline not in a pure state, but in the transition of discourses, differences, similarities, possibilities, experiences, belonging, pertinences, knowledge and practices, from the evolutionary, mutable, complex and expandable level, it is an approach to the epistemology of the discipline that locates it, values and repositioning.

Key words: discipline - transcendence - discourse - polysemy - human act - creativity.

Resumo: Através de um exercício reflexivo, dialógico e discursivo da atividade docente e do exercício disciplinar, procuramos alcançar algumas abordagens sobre o Design Gráfico como disciplina não em estado puro, mas na transição de discursos, diferenças, semelhanças, possibilidades, experiências, pertences, pertinências, conhecimentos e práticas, a partir do nível evolutivo, mutável, complexo, expansível, é uma abordagem à epistemologia da disciplina que a localiza, valoriza e reposiciona.

Palavras chave: disciplina - transcendência - discurso - polissemia - ato humano - criatividade.

(*) Gabriel Martín García Reynoso: Licenciado en Psicología Educativa, Licenciado en Diseño Gráfico, Especialidad en Enseñanza Superior Especialidad en Fotografía Profesional, Maestría en Educación en el Área de Gestión Educativa. Actualmente jefe de la licenciatura de Diseño Gráfico y Digital y de la licenciatura de Productos de la Universidad La Salle México. Ponente presencial en el IX Congreso Latinoamericano de la Enseñanza del Diseño, Universidad de Palermo con la ponencia “La expansión constructiva y metacognitiva del Diseño Gráfico, como una disciplina cognitiva”.

Design de interfaces de interação de objetos de aprendizagem aplicados no ensino de desenho técnico

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 195-198 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Gilberto Balbela Consoni, Paulo Edi Rivero Martins,
Adriana Eckert Miranda (*)

Resumo: A presente pesquisa busca investigar e desenvolver padrões de interfaces educacionais aplicados em objetos de aprendizagem interativos no ensino de desenho técnico em cursos de graduação de design, arquitetura e engenharias. A pesquisa mapeia objetos de aprendizagem existentes e, por meio de observações empíricas diretas na pesquisa de experiência de usuário, desenvolve diretrizes para o projeto de objetos aplicados no ensino de técnicas e no desenvolvimento de habilidades para o desenho técnico. Como resultado aplicado desta investigação, será desenvolvido sistemas digitais destinados para o ensino de desenho técnico a mão livre.

Palavras chave: Objetos de Aprendizagem - Design de Interação - Design de Interfaces - Desenho Técnico - Experiência do Usuário.

Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 197]

1. Introdução

Os Objetos de Aprendizagem (OA) são recursos digitais utilizados de acordo com uma metodologia pedagógica no processo de educação e diferem-se dos instrumentos tradicionais pela virtualização dos recursos pedagógicos. Paralelo à incorporação das novas tecnologias de informação e comunicação na rotina dos professores, dos alunos e da sociedade de uma forma geral, estes recursos digitais permitem que “novas práticas ampliem antigas possibilidades” (Behar, Torrezan e Rückert, 2008, p. 2). Dessa forma, segundo Behar, Torrezan e Rückert (2008, p. 2), estes recursos: “Surgem como uma ferramenta capaz de possibilitar a reestruturação de práticas pedagógicas, originando novos pensares a respeito do uso da comunicação, da ciência da informação da construção do conhecimento e a sua interação com a realidade”.

As possibilidades de simulações, animações e representações são recursos atrativos para o uso deste material educacional, que proporciona ao aprendiz experiências que não poderiam ocorrer no presencial, como a realização de experimentos com produtos inflamáveis, uma viagem espacial, ou mesmo uma aula de anatomia onde todos os envolvidos podem, ao mesmo tempo, ter a mesma e privilegiada visão em 3D de um órgão ou aparelho. Aplicam-se neste cenário as potencialidades proporcionadas pela realidade aumentada. A utilização do OA coloca o estudante em contato com a informática na educação de uma forma prática e lúdica. Sabe-se que os instrumentos de ensino tradicionais podem fomentar a curiosidade, a descoberta de novas perspectivas sobre um tema e o desenvolvimento da representação do imaginário do aluno, contudo, quando bem estruturados os