

## Entre inmigrantes y nativos logramos el conocimiento

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Fernanda Ciccolella (\*)

**Resumen:** En este ensayo se ponen en debate dos autores que postulan distintas vertientes sobre los nativos digitales. Uno es (Spiegel, 2009) en su texto *Nativos e Inmigrantes digitales* y otro es (Scolari, 2020) en su paper “*Desde hace un siglo la comunicación trata infructuosamente de construir algo coherente*”. Se introduce en este diálogo de qué manera influye en la tecnología educativa y en el campo del diseño gráfico e indaga a través de (Serres, 2016) sobre el significado de estar permanentemente conectados teniendo acceso a la información.

**Palabras clave:** Inmigrantes digitales - nativos digitales – conocimiento - tecnología educativa - desafío

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 177]

### Desarrollo

Según Spiegel, el continuo desarrollo de las tecnologías no sólo plantea la brecha digital; sino también enfatiza o profundiza de manera paradójica la relación entre menores y mayores. Así desde que Marc Prensky acuñara en 2001 el rótulo de *nativos digitales* para describir la aproximación intuitiva que hacen los niños y jóvenes a estas tecnologías, también apareció (en una especie de contrapunto) el rótulo para los mayores, para los padres y maestros que tenemos que atravesar diversas dificultades (tomar cursos, superar inhibiciones, enfrentar el miedo al error, etc.) para nunca llegar a usar las tecnologías como los jóvenes. En este sentido, la idea de inmigrante, con sus dificultades, pérdidas, inferioridades, es tan fuerte que, a la manera de una profecía autocumplida, ya es común, por ejemplo, que muchos docentes describan y justifiquen las dificultades para aprovechar el potencial de las computadoras e Internet en la escuela a partir de su condición de inmigrantes digitales. Al mismo tiempo, y en el polo opuesto, los alumnos, los nativos digitales son presentados como seguros, cómodos y poderosos detrás de sus muchas y diversas pantallas.

A diferencia de Spiegel, Scolari declara sobre la necesidad de una alfabetización transmedia en algunos sectores. En este sentido manifiesta que el proyecto *Transliteracy* que dirigió entre 2015-18 hacía referencia a un conjunto de competencias que los jóvenes han desarrollado en entornos informales, fuera de la escuela (por ejemplo, en las redes sociales o en comunidades en línea). Las competencias transmedia incluyen desde la creación de memes o vídeos hasta la escritura de *fanfiction* o la capacidad de gestionar su propia identidad en las redes sociales. Los conocimientos relativos a la tecnología (como saber descargar una película de manera ilegal) o el respeto a la privacidad en el uso de las redes también forman parte de las competencias transmedia. Una de las cosas que emergieron de esta investigación es que no existen nativos digitales que sepan hacer de todo: se puede afirmar que hay topografías muy variadas, desde adolescentes muy buenos en ciertas áreas de la producción mediática, pero con pocos conocimientos en otras, hasta jóvenes que realizan un uso casi pasivo de los nuevos medios digitales interactivos. En este contexto, *YouTube* aparece

como la gran escuela de aprendizaje informal de nuestro tiempo. No solo para los adolescentes.

Ahora bien, ¿cómo se pueden leer los resultados de esta investigación desde el punto de vista de las empresas y otras organizaciones adultas? Por un lado, muchos de los jóvenes considerados para este análisis ya están en la universidad o trabajan en diferentes entornos laborales. Se trata de una generación acostumbrada a resolver problemas de forma inmediata a través de la búsqueda de información en línea, y hasta cierto punto considera una pérdida de tiempo la permanencia dentro de un aula. Muchas empresas y otras organizaciones necesitan formar a sus empleados ¿Cómo lo harán? ¿Los encerrarán en un aula con un instructor, un *Power Point* y un puntero electrónico? Esta generación necesita estrategias y formatos educativos diferentes.

Para Serres, se cree que olvidar es un defecto. Pero en realidad es lo contrario, es una cualidad. Cada vez que se pierde algo, se gana infinitamente más de lo que uno cree. El libro, al reemplazar a la memoria, permite olvidar. Ya no es necesario recordar, lo cual hace más liviano el paso del conocimiento. Cuando la memoria está adentro de la computadora, esa liviandad se acrecienta. Descargando la información de Internet se libera la mente de un peso. Este *download* permite nuevas posibilidades. Podemos mantener la intuición, la invención. Desde el momento en que las nuevas tecnologías nos aligeran, estamos condenados a convertirnos en inteligentes.

En este sentido manifiesta que cuando estamos permanentemente conectados teniendo acceso a la información, descargamos información en soportes como el *hardware* y el *software*. La cuestión ahora es preguntarse cómo gobernar esta información. Con Wikipedia y las nuevas tecnologías tenemos acceso a toda la información posible. Preguntarse si lograremos controlar toda esa información no es una pregunta nueva. Cuando se creó la imprenta, velozmente se imprimieron millones de libros y nadie estuvo en condiciones de leer todo lo que se imprimía. El volumen de la información era tal, que era imposible contenerla toda. La transformación de la información en saber también es vieja como el mundo. Existe el acceso a la información, pero se necesita que alguien colabore con su explicación. Esta es la labor del maestro, del mensajero, del intermediario, del filósofo.

En este mismo sentido, Serres manifiesta la importancia de la labor docente de explicar todo el volumen de información que circula en la web y de acuerdo con Scolari esta generación necesita estrategias y formatos educativos diferentes.

Ese volumen de información necesita un docente guía que analice junto con los alumnos los contenidos para poder lograr el conocimiento. Cabe destacar la etimología de la palabra inmigrante, se aplica a la persona que ha abandonado su zona de origen para instalarse en otra. En este sentido el docente no abandona su zona de origen, que es lograr la tríada didáctica entre los alumnos, los docentes y el conocimiento.

Así pues, en la materia Historia del Diseño I a partir de algunas preguntas que fueron realizadas a los alumnos sobre vanguardias y el inicio de las mujeres en el diseño ha disparado una investigación, un interés y cuando finalizó el cuatrimestre mujeres que eran desconocidas para ellos dejaron de ser anónimas para incorporarlas y mencionarlas en la historia del diseño gráfico de principios del siglo XX.

Este trabajo de investigación se logró con la incorporación de la tecnología, pero con una búsqueda guiada teniendo en cuenta la información dada en clase, de países referentes del diseño, vanguardias, períodos en donde las guerras influyeron en el diseño, y el surgimiento de escuelas de diseño. Con esta información la búsqueda en Internet es más específica para los alumnos y no es la rápida búsqueda en *YouTube* como menciona Scolari o en *Wikipedia*, como declara Serres.

Lo enriquecedor de la experiencia con la incorporación de tecnología aplicada a la educación es el aprendizaje e intercambio entre los alumnos y docentes, ya sea desde cómo y dónde buscar información, analizarla y procesarla hasta arribar al análisis exhaustivo de la incorporación de mujeres en el diseño. Cabe destacar que este año tuvo la particularidad de las clases no presenciales debido al contexto de pandemia, pero a pesar del formato nuevo para todos se pudo lograr ese intercambio.

### Conclusiones

En virtud de los resultados investigados y de acuerdo con (Lakoff y Johnson, 2018) cuando señalan que gran parte de nuestras realidades sociales se entienden en términos metafóricos, y dado que la concepción del mundo físico es esencialmente metafórica, la metáfora desempeña un papel significativo en la determinación de lo que es real para el individuo. Las metáforas pueden crear realidades, especialmente realidades sociales. Lo hacen por medio de una red coherente de implicaciones que destacan algunas características de la realidad y ocultan otras. En este sentido la metáfora inmigrante digital y nativo digital puede dar luz a la cuestión de la relación entre el conocimiento y la tecnología educativa.

En esta relación se puede concluir que la tecnología es una herramienta que el docente utiliza en la clase para guiar a sus alumnos a encontrar el camino del conocimiento y construir un compromiso con el aprendizaje. Este año 2020 debido a la pandemia mundial de covid-19, toda la cursada de Historia del Diseño I, en donde la autora se desempeña como ayudante de

cátedra, fue virtual en la plataforma *Blackboard* de la Universidad de Palermo. Los desafíos, que propone esta nueva modalidad es uno de los paradigmas que entre inmigrantes y nativos se logró atravesar. Una vez más la tecnología educativa tuvo que hacer un giro, un giro para repensar la bibliografía que estaba en papel, las consignas grupales e individuales, el tiempo de atención en una clase virtual y su percepción y el modo de comunicación con los alumnos a través de otras plataformas que en la clase presencial no se utilizaban.

En consecuencia, este giro en la tecnología educativa interroga un proceso de reflexión, la retórica de los nativos digitales, lejos de ser útil, a menudo es una distracción para comprender los desafíos que enfrentan los jóvenes en un mundo interconectado, manifiesta Danah Boyd, investigadora por Estados Unidos del proyecto *Transmedia Literacy*.

En este proyecto el equipo de investigación no encontró nativos digitales sino un mundo complejo de interacciones, prácticas, miedos, conflictos, alegrías, participación y colaboración. En este sentido la devolución del final de la cursada, en los *nativos digitales* revela un reconocimiento al desafío compartido este año y expresan: “me recordó porque me gusta tanto el diseño, genial la cursada, extrañaré esta clase, gracias profes, imprimí en papel algunas bibliografías porque estaba agotado de la pantalla”. Así pues, el docente no desaparece con la tecnología, actúa de mediador y facilitador para alcanzar el conocimiento.

Y tal como declara Moholy Nagy, profesor de la Bauhaus, “el diseño no es solo una profesión, es una actitud”. Los nativos este año 2020 la han tenido.

### Bibliografía

- Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. (2018). Disponible en: [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_whit\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf)
- Capriotti, P. y Silva Pintos, V. (2020). Entrevista a Carlos A. Scolari: “Desde hace un siglo la comunicación trata infructuosamente de construir algo coherente”. *In Mediaciones De La Comunicación*, 15(1), 203 - 215. <https://doi.org/10.18861/ic.2020.15.1.2964>
- Lakoff, G. y Johnson, M. (2018). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Maggio, M. (2016). *La clase reconcebida*. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=ntc\\_pmGCQ40](https://www.youtube.com/watch?v=ntc_pmGCQ40)
- Scolari, C. (2018). *Algunos consejos antes de comenzar*. Disponible en: <http://transmedialiteracy.upf.edu/es>
- Serres, M. (2016). Los méritos del olvido. *Clarín*. Disponible en: [https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido\\_0\\_SkQJh9uwmg](https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido_0_SkQJh9uwmg).
- Spiegel, A. (2009). Nativos e inmigrantes digitales. *Novedades educativas*.

**Nota:** Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** In this essay, two authors who postulate different aspects of digital natives are debated. One is (Spiegel, 2009) in his text *Natives and Digital Immigrants* and another is (Scolari, 2020) in his paper “For a century communication has tried unsuccessfully to build something coherent.” It is introduced in this dialogue in what way it influences educational technology and the field of graphic design and investigates through (Serres, 2016) about the meaning of being permanently connected having access to information.

**Keywords:** Digital immigrants - digital natives - knowledge - educational technology – challenge

**Resumo:** Neste ensaio, dois autores que postulam diferentes aspectos dos nativos digitais são debatidos. Um é (Spiegel, 2009)

em seu texto *Nativos e Imigrantes Digitais* e outro é (Scolari, 2020) em seu artigo “Durante um século a comunicação tentou, sem sucesso, construir algo coerente.” Introduce-se nesse diálogo de que forma influencia a tecnologia educacional e o campo do design gráfico e investiga por meio (Serres, 2016) o significado de estar permanentemente conectado para ter acesso à informação.

**Palavras chave:** Imigrantes digitais - nativos digitais - conhecimento - tecnologia educacional - desafio

(\*) **Fernanda Ciccolella:** Diseñadora Gráfica (Universidad de Palermo): Maestranda en Diseño Comunicacional (FADU, UBA)

## Virtualizarnos. Aprender diseño a través de Blackboard

Fecha de recepción: junio 2021  
Fecha de aceptación: agosto 2021  
Versión final: octubre 2021

Jésica Daiana Conde (\*)

**Resumen:** El presente ensayo pretende reflexionar sobre enseñar y aprender carreras en las que se aprende haciendo. Teniendo en cuenta las prácticas propias del diseño, mediante el aula taller, como crear y materializar (crear y virtualizar), qué posibilidades tenemos con la plataforma utilizada.

**Palabras clave:** Enseñanza – aula taller – modalidad virtual - prácticas - diseño de indumentaria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 178]

### Desarrollo

Pensando en el cambio abrupto de la modalidad de enseñanza del ciclo lectivo 2020 a raíz de la pandemia del COVID19 y a partir del libro de Mariano Magglio *Reinventar la clase en la Universidad* (2018) en el que menciona la importancia de reconocer los cambios culturales que se producen en la sociedad que además son atravesados por las tecnologías, surge la siguiente pregunta: ¿Cómo afrontar la virtualidad en asignaturas proyectuales como diseño de indumentaria?

Se presentó un nuevo desafío: que los/las estudiantes asuman un rol activo frente al cambio, en carreras basadas en el aprender haciendo con el docente como guía, representado ahora por la virtualidad.

¿Qué significa la virtualidad en asignaturas como diseño, particularmente diseño de indumentaria? Podríamos decir que significa desarrollar aún más nuestra capacidad de abstracción y reflexionar sobre los métodos de enseñanza propios de la disciplina.

En asignaturas como diseño, la presencialidad física del aula es insustituible, pero con un gran reto por delante: crear en esta modalidad virtual un nuevo espacio que permita desarrollar la modalidad taller.

Para contextualizar lo que significa dictar clases de aula taller, es importante comenzar mencionando lo que requiere crear un proyecto de diseño. En primera instancia se plantea un problema, una temática para analizar

y resolver a través de un producto de diseño. A partir de una reflexión colectiva, se aborda el proyecto desde la forma, la función (pensar el para qué y para quien) y su materialización. El taller permite discutir estos abordajes para llevar adelante el proyecto en todo su proceso. A raíz de esta práctica, surge la siguiente pregunta: ¿Se puede recrear este espacio de manera virtual? Recapitando y repensando en las posibilidades que brinda la plataforma utilizada, Blackboard, se puede pensar que es posible, que el aula virtual además brinda la posibilidad de disponer de una clase a través de su grabación para su posterior análisis.

En una clase de diseño, la presentación de lo trabajado en el proyecto se realiza a través de la exposición oral para todo el grupo. Esto permite que colectivamente se evalúe y analice hasta donde llegó y como lo proyectó cada estudiante. De esta forma, se construye el conocimiento llegando a todo el curso en simultáneo y logrando una devolución enriquecedora. En el aula virtual, las devoluciones suelen ser individuales a través de las entregas de paneles con todas sus especificaciones, para que el docente deje sus comentarios por escrito. En la etapa de proceso de diseño, estos comentarios privados por escrito, son resueltos en la misma clase y en menos tiempo, ya que el error de una estudiante puede ser el de otra. Es decir, de manera virtual, el *feedback* con las estudiantes a través de la plataforma utilizada puede ser