

# El ejercicio de la creación como motor de cambio en la clase universitaria y en la práctica proyectual. Inventar atendiendo a lo contextual, lo reflexivo y lo tecnológico

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

Adriana Cuadrado (\*)

**Resumen:** Este ensayo se propone reflexionar en torno al concepto elaborado por Mariana Maggio de inventar la clase. Para ello, se intenta hacer dialogar a dicha autora con algunas reflexiones elaboradas por el diseñador argentino Norberto Chaves en su libro “El diseño invisible”. Tres ejes de análisis permiten profundizar éste diálogo propuesto: el contexto como determinante, la reflexión como instancia en el inventar y la tecnología como herramienta

**Palabras clave:** Inventar – creación – educación – diseño – clase universitaria – tecnología

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 181]

*“Se trata de un arte difícil: prever una escena y arreglar el escenario, pero sin mutilar lo imprevisible”.*  
 (Chaves, 2005, p.54).

## Desarrollo

El lugar de la creación ha sido estudiado por diferentes disciplinas a lo largo de la historia. La autora Mariana Maggio en su libro *Reinventar la clase* propone aplicar el ejercicio creativo en los ámbitos de enseñanza. Éste texto propone preguntarse si el marco teórico elaborado por autores vinculados a las disciplinas proyectuales, en éste caso Norberto Chaves, pueden aportar reflexiones en éste sentido y ampliar la mirada en la aplicación de la propuesta de Maggio.

## Crear en el hacer. La importancia del contexto

Tanto la clase, en éste caso la universitaria, como un objeto diseñado se completan como tales en un devenir posterior a la planificación. Los objetos proyectados una vez materializados verifican o no ciertas características funcionales y comunicacionales cuando entra en escena el usuario y se interrelaciona con dichos objetos. Chaves dirá al respecto:

La primera condición para el ejercicio de un diseño culto es comprender que intervenir sobre el hábitat no es crear un objeto sino un entorno. No se trata de una ‘cosa’ sino del contexto en que se produce el conjunto de comportamientos humanos que denominamos ‘vivir’ (2005, p.53).

Lo mismo sucede en la proyección de un curso o una clase, en palabras de Camilloni: “pero tampoco se puede olvidar que la programación de un curso y de sus unidades no es más que una hipótesis. No es sino una conjetura que debe ser comprobada y validada en la práctica” (2007, p.5). Podríamos agregar que dicha conjetura también puede incluir posteriores refutaciones. Los espacios librados a la improvisación dentro del espacio áulico pueden determinar posteriores reformulaciones ya que Maggio nos señala que el inventar implica tomar riesgos. Chaves nos aporta en éste sentido:

“crear un entorno culto implica poner en acción una sensibilidad capaz de prever las condiciones óptimas de habitabilidad (en el sentido ‘duro’ del término, o sea, el ‘cultural’) y traducirlas en un proyecto concreto.” (2005, p.53).

Dado que, tal como se expresó anteriormente, habrá un espacio para lo imprevisible dentro de la clase, es necesario ejercer la creación también en el momento previo, en la planificación. Es pertinente retomar a Camilloni cuando cita a Bordenave en su definición de las actividades de aprendizaje como “instrumentos para crear situaciones y abordar contenidos que permiten al alumno vivir experiencias necesarias para su propia transformación” (Camilloni, 2007, p.6). Aplicar de manera constante la invención en la selección o reformulación de las herramientas didácticas existentes le permite al docente dos cosas. Por un lado, dar cuenta de un contexto social que de por sí es dinámico, de ésta manera la clase deja de ser un espacio cerrado para expandirse hacia el afuera. Y por otro lado, encontrar y llevar a cabo las estrategias de enseñanza más adecuadas según cada grupo de estudiantes.

## Reflexión e investigación previa

Abordar el análisis de los momentos de reflexión e investigación previos a la clase se torna imprescindible ya que es uno de los recursos con los que cuenta el docente para poder prever la escena, como mencionábamos anteriormente. Es en esa instancia en donde el docente determina las actividades de aprendizaje que define Bordenave. Más allá de los esfuerzos realizados por la comunidad educativa la mayor parte de las clases universitarias están dominadas por un amplio espacio de presentaciones expositivas que en algunos casos se expande hacia un momento para aplicar o verificar lo expuesto. Ahora bien, dado el avance tecnológico en donde con tan solo un dispositivo móvil es factible grabar y reproducir una explicación de determinado objeto de estudio, el espacio clase pierde sentido si su único objetivo es transmitir determinado contenido a través de la mera explicación. Aquí es donde vuelve a hacerse evidente la importancia de poner el foco en la enseñan-

za en función del aprendizaje que se pretende generar. Y también aquí es donde se libera el espacio para el momento de la invención, nos indica Maggio. Pero, tal como en el ejercicio proyectual, la invención no implica esperar de forma pasiva el momento de la inspiración, sino ejercitar de manera activa lo creativo. Para ello, es imprescindible la instancia reflexiva y de investigación. A modo de ejemplo, si un diseñador se propone diseñar un objeto (sea una pieza gráfica, una mesa, un zapato o una heladera) iniciará el proceso investigando sobre dicho objeto y se abrirán así un abanico de preguntas: ¿cuáles son los materiales con los que se ha construido históricamente y en la actualidad?, ¿cuáles han sido y son sus funciones de uso?, ¿en qué entorno será utilizado?, ¿cuáles son las características socioeconómicas de las personas que harán uso de él?, ¿a qué tipo de desgaste se va a poner a prueba?, etc. En el caso de una clase, el docente también debería iniciar su ejercicio creativo recorriendo el mismo camino. Y es en ésta instancia es en donde surgirán las preguntas: ¿cómo dictó anteriormente el mismo u otros contenidos?, ¿cuáles fueron los resultados?, ¿qué tipo de herramientas didácticas llevó a cabo?, ¿qué características tenía el grupo de estudiantes al cual ofreció dicho contenido?, ¿cómo enseñan dicho contenido otros docentes?, etc.

El momento reflexivo es determinante en la práctica proyectual y en la práctica docente, ya que es lo que permitirá que el objeto que se diseñe no sea copia fiel de productos ya realizados y que la clase, con un determinado contenido curricular, no se repita de la misma forma: “ya no habrá dos clases iguales” en palabras de Maggio. El problema de la repetición no es la repetición en sí misma ya que puede ser una herramienta válida en la docencia en determinadas situaciones. Pero en ámbitos educativos de nivel superior las necesidades concretas de enseñanza y de aprendizaje varían en virtud de las potenciales aplicaciones de determinado contenido curricular en un específico momento histórico, económico y social. Por ésta razón las respuestas, herramientas y prácticas de enseñanza deberían variar. Y para ello el metaanálisis realizado en un tiempo posterior a la ejecución de las clases funciona como un constructo que posibilita el distanciamiento (Maggio, 2005, p.29). En la práctica profesional proyectual dicho ejercicio reflexivo es también lo que permite que surjan diseños que puedan responder a nuevas necesidades que no están siendo satisfechas.

### El inventar y la tecnología

La tecnología es una de las herramientas que puede favorecer a la inclusión del ejercicio del inventar, tanto en clase como en el ejercicio profesional del Diseño. Sin embargo, es necesario detenerse a reflexionar al respecto ya que los avances realizados en éste ámbito en las últimas décadas han generado distintas consecuencias en la praxis. La reflexión que realiza Maggio (2012) al respecto es pertinente. La autora señala dos tipos de inclusión tecnológica en el ámbito docente: la inclusión efectiva y la inclusión genuina. Describe a la primera como aquella que se impone y a la segunda como aquella que se elige en función de los objetivos de enseñanza y aprendizaje. En paralelo Chaves advierte sobre el peligro de fetichizar la tecnología en la práctica del Diseño.

La segunda versión del mandato de actualidad podría formularse del siguiente modo: todo proyecto debe apelar, para cada solución constructiva, a la última tecnología disponible, la más avanzada, aunque no la necesite; pues la tecnología es también un indicador de la época y condiciona y sostiene su estética. (...) Queda en ello supuesto que en el desarrollo tecnológico están contenidos, latentes o manifiestos, los principios que regulan la cultura: un reduccionismo mecanicista, en todo sentido de la palabra, sustentado en la fetichización de la tecnología. (2005, p.112).

Pareciera que la fetichización de la que habla Chaves no es más que la elección efectiva de la que habla Maggio. Un uso no reflexivo de los últimos avances tecnológicos no potencia entonces el quehacer docente sino que termina siendo contraproducente.

En el contexto pandémico del corriente año, el uso intempestivo de herramientas digitales que tuvo que realizar la comunidad educativa universitaria da cuenta de ello. En el caso de la Universidad de Palermo, el uso de la plataforma educativa *Blackboard* impuesto por razones sanitarias y en tiempos acotados determinó una utilización intuitiva en las primeras semanas. Luego fue necesario un estudio detallado de la plataforma y sus posibilidades para poder elegir cuál de todas sus funcionalidades colaboraba a la enseñanza de cada contenido (debates, clases sincrónicas, ejercicios asincrónicos, divisiones en grupo, etc.). Lo creativo como motor de búsqueda colabora ya que aparecen así posibles usos hasta incluso no definidos originalmente por la plataforma. El inventar puede hacer ejercitar un uso de la tecnología a conciencia y en función de los objetivos pedagógicos propuestos. Lo humano continúa siendo central aún en entornos digitales. Por un lado, el pensamiento definirá un uso de la tecnología no meramente operativo y por el otro, el factor relacional definirá la posible creación de vínculos sociales fortalecidos, en el caso educativo la interrelación entre docentes y estudiantes.

Cualquier reflexión en torno a la inclusión tecnológica no debe dejar de lado la paradoja de la cual nos habla Palamidessi (2006). Lo tecnológico es amplificador y democratizador, y a la vez da cuenta de las desigualdades sociales. Por ésta razón el acceso a la conectividad y a los dispositivos necesarios debe estar garantizado por parte del Estado.

### Conclusión

Como se señaló al inicio del texto, la creación ha sido estudiada por múltiples disciplinas. El diálogo propuesto entre dos autores provenientes de distintos ámbitos da cuenta de la importancia de lo interdisciplinario en la reflexión académica. Las disciplinas proyectuales aportan un estudio metódico del ejercicio de lo creativo en la creación de objetos con fines funcionales y dichos aportes pueden potenciar el ejercicio docente. Ahora bien, ¿cómo podrían funcionar dichos aportes en la praxis docente? ¿Cómo se inventa en una clase en donde se enseña a inventar? ¿Qué pueden aportar las nuevas tecnologías en las clases-taller? Pareciera que sería necesario indagar en distintos campos de estudio como la Didáctica para poder arribar a nuevas reflexiones.

**Referencias Bibliográficas**

- Chaves, N. (2005) *El diseño invisible*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Camilloni, A. (2007, agosto) Una buena clase. *Revista 12 (ntes)*, Año 2.
- Maggio, M. (2018) *Reinventar la clase en la Universidad*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Palamidessi, M. (2006) *La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

**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:** This essay aims to reflect on the concept developed by Mariana Maggio of inventing the class. To do this, an attempt is made to make this author dialogue with some reflections ela-

borated by the Argentine designer Norberto Chaves in his book "The invisible design". Three axes of analysis allow deepening this proposed dialogue: context as a determinant, reflection as an instance in inventing and technology as a tool.

**Keywords:** Invent - creation - education - design - college class - technology

**Resumo:** Este ensaio tem como objetivo refletir sobre o conceito desenvolvido por Mariana Maggio de inventar a aula. Para tanto, procura-se fazer com que este autor dialogue com algumas reflexões elaboradas pelo designer argentino Norberto Chaves em seu livro "O design invisível". Três eixos de análise permitem aprofundar este diálogo proposto: o contexto como determinante, a reflexão como instância de inventar e a tecnologia como ferramenta.

**Palavras chave:** Invento - criação - educação - design - aula universitária - tecnologia

(\* **Adriana Cuadrado:** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## ¿Son realmente digitales los nativos digitales?

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

Christian Duarte (\*)

**Resumen:** Este ensayo pretende reflexionar sobre los preconceptos que rodean la relación de docentes y alumnos con la tecnología y cómo aprovecharla mejor. ¿Cómo hago lo que hago? ... y entonces, toda esa información se guarda en la carpeta del disco rígido que elegimos al comenzar la importación. Silencio. ¿Recuerdan en qué carpeta pusimos el trabajo al comenzar? Más silencio. ¿Saben qué es una carpeta? Más silencio aún. ¿Saben qué es un disco rígido? Infinito silencio.

**Palabras clave:** Nativos digitales – dispositivos móviles – dispositivos de escritorio - conservadurismo tecnológico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 182]

En el ámbito de la clase definido por Camilloni, surgen cuestiones que a veces exceden las previsiones de quienes diseñan los currículos y de quienes las planifican. Situaciones como el diálogo del comienzo no son extrañas en los comienzos de año. Adolescentes, alentados por un marketing que dice que la fotografía es una profesión libre, glamorosa y bien paga, se agolpan en las universidades o terciarios para estudiar fotografía. Para otro momento quedará la discusión de si este tipo de carreras se estudia o se vivencia. Cuán abstractos son los datos teóricos y cuán compleja y enmarañada es su bajada en la disciplina. En principio, estas personas están claramente capacitadas para manejar una computadora, aunque en la realidad deban controlar distintos *softwares*, sistemas operativos y cámaras. Así como los nacidos en la dé-

cada de los 80 nacieron con el control remoto en la mano, los nativos de los 2000 lo hicieron con el celular / *smartphone* (el *iPhone*, lanzado en 2007). Si comparamos los años de experiencia del docente y como en ellos ha logrado dominar la tecnología en su rubro, pone a los alumnos en un posición de clara ventaja ante los desafíos tecnológicos.

Ahora bien, ¿son realmente digitales los nativos ídem? El diálogo del comienzo plantea un interrogante: ¿el que estén familiarizados en lo formal con el uso de recursos tecnológicos, los hace familiarizados en el contenido de lo que manejan? Una cuestión importante es la diferencia entre el manejo de *smartphones* y el de computadoras. El *smartphone*, con sus *app*, está pensado para que cada una de ellas haga una pequeña cantidad de cosas.