

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.

Además, todas las cuestiones administrativas de esas operaciones, se hacen por debajo de las *apps* e iconos, como explica José María López. El uso de computadoras personales implica, con su mayor rango de acción en sus quehaceres, mayor trabajo administrativo por parte del usuario.

Entonces, acá hay una buena diferencia: los alumnos tienen mucho uso de dispositivos móviles, como indica la encuesta de *Motorola* y cada vez menos uso de dispositivos de escritorio.

Esto plantea una situación más profunda: el conservadurismo tecnológico. La mayoría (grandes, chicos, nativos, migrantes) sienten temor a manejar un dispositivo desconocido, a pesar de que sea muy parecido al que manejan desde que nacieron. Este conservadurismo crece ante el cambio de sistema operativo (aunque supongo que esto no es sólo de los nativos digitales sino de todo ser humano). El solo hecho de no tener un botón de digita "Inicio" para ejecutar un programa o hacer lo que sea en una computadora, hace que el usuario deje de pensar en la foto a trabajar para desconcentrarse buscando donde está lo que está acostumbrado a ver en ese lugar. Es muy común que en los estudios de diseño o de fotografía se trabaje en entorno Mac. Históricamente, estos dispositivos, que sirven para lo mismo que las Pc, fueron más confiables y durables en el tiempo y sus diferencias con *Windows*, apenas diferencias formales, ya que ambos hacen lo mismo: enmascarar un sistema de códigos para hacerlo visual e intuitivo. Pero algo tan sencillo se vuelve una barrera inexpugnable para los alumnos/as: ¿dónde pongo el pendrive? ¿Dónde leo el pendrive? ¿Dónde están los programas?

Cómo coinciden varios artículos al respecto, estas diferencias no son enormes, pero plantean miedos y dudas difíciles de llevar adelante en el ámbito de clase.

Esta clase de situaciones hace que la enseñanza de la materia en cuestión se retrase, pierda su eje y se transforme en enseñanza de asuntos relacionados con la tecnología. No es enseñanza de tecnología pura, como sería explicar qué sucede dentro del sistema operativo al apretar cierta tecla, sino una consultoría privada de dónde está cada cosa que antes estaba en otro lado.

Quizás se podría decir, en defensa de los migrantes digitales, que los nativos son iguales de conservadores que ellos, sólo que, en general, más jóvenes. Pero, ¿qué sucede con los que no se ven afectados por este conservadurismo? Ya sea porque tuvieron acceso a multiplicidad de plataformas (y no solo al "celu") o porque se las arreglen mejor, va a haber gente que no sufra esta problemática. Habría que buscar un equilibrio para que no pierdan el ímpetu por razones ajenas.

¿Cómo hacer lo que quiero hacer?

Parece lógico que la democratización del acceso a la tecnología y a las herramientas necesarias para su comprensión son fundamentales para el desarrollo de la actividad docente. Una persona que tiene miedo de tocar cualquier botón desconocido es alguien que no está utilizando el 100% de sus recursos en la disciplina que vino a aprender, sino que está siendo frenada por la falta de relación con la tecnología. Está claro que el miedo a lo que no conocemos nos condiciona como humanos, pero la información es lo contrario del miedo. Esa infor-

mación podría llegar de manera sencilla con profesores capacitados, reflexivos e inmersos profundamente en su ámbito de enseñanza.

En el ámbito de actividades creativas, que requieren en muchos casos de expresividad y espontaneidad, las distintas herramientas tienen que llegar a manejarse de una forma completamente internalizada. Sería difícil manejar un auto pensando todo el tiempo donde está tal pedal. Manejar no es una disciplina importante por sí misma, sino que lo hacemos para llegar a algún lado. En esta línea, manejar un *software* tampoco lo es, lo hacemos para llegar a tal resultado. El docente debería hacer de puente, guiando en las reflexiones, explicando que sucede y no pidiendo solamente tocar tal o cual botón. La comprensión de las herramientas profundiza el conocimiento porque no estamos pensando en dónde clicar, sino en qué necesitamos hacer.

Bibliografía

- Enseñar a tener ideas maravillosas: Melina Furman at TEDxResistencia. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dGRsICboJ6k>
- Maggio, M. ¿Las nuevas tecnologías nos están permitiendo configurar enseñanza potente? Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Musud7c-oP0>
- Maggio, M. La clase reconcebida. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=ntc_pmGCQ40
- Spiegel, A. Nativos e inmigrantes digitales. Algunas reflexiones
- Vainsencher Asallas, A. El docente como facilitador del aprendizaje. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=691&id_articulo=14507

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 preconceptions surrounding the relationship of teachers and students with technology and how to take better advantage of it. How do I do what I do? ... and then, all that information is saved in the folder on the hard disk that we chose when starting the import. Be quiet. - Do you remember in which folder we put the work at the beginning? More silence. "Do you know what a folder is?" More silence still. Do you know what a hard drive is? Infinite silence.

Keywords: Digital natives - mobile devices - desktop devices - technological conservatism

Resumo: Este ensaio tem como objetivo refletir sobre os preconceitos que cercam a relação de professores e alunos com a tecnologia e como melhor aproveitá-la. Como faço o que faço? ... e então, todas essas informações são salvas na pasta do disco rígido que escolhemos quando iniciamos a importação. Silêncio. - Você se lembra em qual pasta colocamos o trabalho no início? Mais silêncio. ¿Você sabe o que é uma pasta?" Mais silêncio ainda. ¿Você sabe o que é um disco rígido? Silêncio infinito.

Palavras chave: Nativos digitais - dispositivos móveis - dispositivos desktop - conservadorismo tecnológico.

(*) **Duarte, Christian:** Diseñador Gráfico (Universidad de Buenos Aires). Fotógrafo. Retocador. Docente Educación Superior.

Una aventura tecnológica hacia la motivación

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Mariela Fajbuszak Bercum (*)

Resumen: Una actividad de aprendizaje es transformadora, la buena experiencia educativa se encuentra en la interacción con el lenguaje de la tecnología, un terreno poco explorado, pero enriquecedor y confortable para las nuevas generaciones. Contempla variadas modalidades de aprendizaje significativo, una travesía hacia los estímulos y la motivación en la enseñanza.

Palabras clave: Motivación – tecnología – creatividad – construcción – retroalimentación - pensamiento crítico - aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 184]

La actividad educativa transforma al individuo, lo modifica y, si está en compañía de una motivación genuina del sujeto, se vuelve aún más significativa. Cuando el aprendizaje tiene lugar se transforman los procesos de comprensión, se amplían las interpretaciones del universo que rodea al sujeto y hasta admite una manera diferente de observar la realidad con una mirada más activa, participe y personal que se vio transformada por ese proceso de aprendizaje. No se es igual luego de una actividad educativa significativa, se despierta la motivación personal por seguir adelante con ese aprendizaje, sin dudas el mejor motor.

La docencia en la actualidad afronta múltiples interrogantes acerca de la mejor modalidad de enseñanza en estas nuevas generaciones que parecen tener otro tipo de motivaciones, gustos, deseos, expectativas ¿Cómo es posible alcanzar de mejor manera a estas nuevas expectativas? ¿Cuáles son los mejores recursos pedagógicos para lograr ese aprendizaje significativo que esperamos? ¿Cuál es la mejor manera de incentivar una retroalimentación más enriquecedora en el proceso de enseñanza? Estos y otros variados interrogantes atraviesan la planificación del currículo docente. Es importante entender que los intereses y la autoconfianza que posee el sujeto no son innatos y que siempre se crean en las interacciones, entonces los docentes son participes de crear aquellos contextos que puedan favorecer el interés al aprender (Carlino, 2005).

Si la interacción es aquello que fomenta el interés se ve imperioso re-pensar espacios de interacción, nuevas modalidades y propuestas que sean conocidas, pero a la vez desafiantes para el estudiante y el docente. Es muy importante motivar también el pensamiento lateral y la búsqueda de múltiples alternativas de aprendizaje, no repetir estructuras, no caer en patrones establecidos para que la motivación pueda ser genuina.

La tecnología: una travesía al infinito

Las herramientas tecnológicas fueron y serán instrumentos para crear mejores procesos de enseñanza. Su utilización resulta de vital importancia incluso porque en la actualidad las nuevas tecnologías de información atraviesan el modo de conocer lo que nos rodea, pensar y también el aprendizaje (Maggio, 2012). La presencia de Internet, redes sociales y herramientas de interacción tecnológica en el espacio del aprendizaje no solo puede propiciar un contexto de comodidad sino también de libertad de interacción, entretenimiento y por consecuencia de motivación (Spiegel, 2009).

La travesía hacia la incorporación de herramientas tecnológicas puede ser un camino muchas veces arriesgado y de variadas incertidumbres, pero si se lo incorpora pensando en las infinitas posibilidades que brinda de diálogo, conexión y flujo de intercambio entre: profesores y estudiantes, entre los estudiantes y con la institución de enseñanza, estamos en un sinnúmero de alternativas que facilitan las diferentes formas de aprendizaje y las inteligencias múltiples de los estudiantes en el acercamiento al contenido del currículo. Alicia Camilioni (2007) en su escrito “Una buena clase” propone un espacio de clase diferente y que podrían estar planificadas utilizando herramientas a nuestro alcance que las haga estimulantes y atractivas, las nuevas tecnologías pueden colaborar para

Poner en juego nuestras habilidades y conocimientos, a buscar nueva información, a razonar, a ver nuevas perspectivas de los asuntos, a aportar ideas y propuestas, a pensar solos y con otros compañeros en la búsqueda del camino que nos conduzca a soluciones aceptables (p.6).

Solo se trata de indagar, de arriesgarse y de torcer el camino ya transitado.