

Reconstruir clases diferentes y con nuevas herramientas tecnológicas que motiven una mejor comprensión, que habilite otras maneras de interactuar y de construir el conocimiento. Puede ser un sendero desafiante pero también motivador de la creatividad.

### Un océano de interrogantes

El interés del sujeto viene acompañado de interrogantes, de nuevos caminos no recorridos, de la incomodidad y las inquietudes no resolutas. Por este motivo, la actividad educativa debe tratar de responder con espacios pedagógicos que propongan actividades con un propósito y con una adecuada complejidad que posibiliten los procesos cognitivos y la calidad de construcción del conocimiento. Es menester fomentar la creatividad que está íntimamente relacionada con el interés, donde es más factible que los sujetos realicen tareas más creativas si una fuente de motivación interior las impulsa (Perkins, 1995). La creatividad es un puente hacia una realidad de pensamiento y proporciona un amplio marco cognitivo que involucra la curiosidad, la atención, el aprendizaje, la memoria la emoción, la conciencia y el conocimiento.

Es fundamental crear un espacio áulico donde el profesor pueda ser un articulador y curador de recursos, materiales y actividades para alcanzar un pensamiento verdaderamente crítico; y donde el estudiante encuentre un espacio que lo incentive a descubrir nuevos caminos y enfrentar desafíos que lo involucren, con el uso de herramientas que lo estimulen y despierten su inquietud, promoviendo la búsqueda del conocimiento en un terreno que le proponga enigmas para explorar.

### Bibliografía

- Camilioni, A. (Agosto de 2007). Una buena clase. *12 (ntes), papel y tinta para el día a día en la escuela. Número 16*, p.10
- Carlino, P. (2005). *Enseñar, evaluar, aprender e investigar en el aula universitaria... de la mano de la lectura y la escritura. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa.

Spiegel, A. (Marzo de 2019). Nativos e inmigrantes digitales. Algunas reflexiones. *Novedades Educativas Nro 219*.

**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:** A learning activity is transformative, the good educational experience is found in the interaction with the language of technology, a little explored field, but enriching and comfortable for the new generations. It contemplates various modes of meaningful learning, a journey towards stimuli and motivation in teaching.

**Keywords:** Motivation - technology - creativity - construction - feedback - critical thinking - meaningful learning

**Resumo:** Uma atividade de aprendizagem é transformadora, a boa experiência educacional encontra-se na interação com a linguagem da tecnologia, um campo pouco explorado, mas enriquecedor e confortável para as novas gerações. Contempla vários modos de aprendizagem significativa, um percurso em direção a estímulos e motivação no ensino.

**Palavras-chave:** Motivação - tecnologia - criatividade - construção - feedback - pensamento crítico - aprendizagem significativa

(\*) **Mariela Fajbuszak Bercum** : Directora y Productora de cine, video y tv (Buenos Aires Comunicación). Diseñadora Multimedia (Escuela de Arte Multimedial Leonardo Da Vinci). Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UADE). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Multimedia Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Un nuevo rol docente para una nueva clase. Tecnología, memoria, y creación

Andrea Falsetti (\*)

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

**Resumen:** Se busca entender cuál es el nuevo rol docente en un contexto donde la información es accesible, pero no por ello comprensible. A su vez, se plantea analizar el papel que juega la memoria y cómo, un cambio en su concepción y aplicación puede contribuir a una nueva manera de pensar la clase.

**Palabras clave:** Rol – docente – información – memoria – construcción – tecnología – clase

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 186]

*“La transformación de la información en saber también es vieja como el mundo. Tenemos siempre necesidad de alguien que nos la explique”*  
(Michel Serres, 2016)

El presente ensayo se propone entender el papel del docente como el que orienta al estudiante respecto de hacia dónde y cómo aplicarlo y, en consecuencia, da lugar a construir nuevos conocimientos. A su vez, se analiza una nueva manera de dictar la clase ponderando, ya no cuánto recuerda el estudiante, sino cómo aplica aquel conocimiento que incorpora, descubre y construye en la clase a partir de la guía del docente y a través del uso de la tecnología.

El contexto de pandemia y la virtualidad a la que nos vimos forzados a adaptarnos desde el mes de marzo de 2020, trajo luz sobre alguno de los ejes de la enseñanza y la posibilidad de hacer cambios. Podría pensarse que, para aquellas clases que reproducen el modelo de transmisión, la virtualidad fue de gran ayuda. Ya que el propósito es que el docente transmita el contenido de la clase y la interacción con los estudiantes y su proceso de comprensión no es del todo atendida. En este sentido, invitamos a pensar al estudiante de una manera distinta y ver cómo la virtualidad también puede servir a los fines de otros modelos de enseñanza y potenciar, también, el intercambio. Se propone concebir al estudiante como quien puede tener un rol activo en su propio proceso de aprendizaje y que no debería considerarse como un mero receptor. Lo ideal sería repensar, no sólo el rol del estudiante, sino también el del docente. Para que el estudiante pueda participar e intervenir respecto de lo que aprende, el docente necesita moverse del centro y oficiar de guía en este proceso. En palabras de Paula Carlino, “nadie aprende por recepción pasiva: para apropiarse de un saber colectivo, los estudiantes han de transformarlo. Los docentes tienen que prever esta acción cognitiva del sujeto y propiciarla” (2010, p.2). Se trata aquí de una invitación en dos aspectos. Por un lado, se propone romper con el criterio que pone al docente como el dueño del conocimiento y como el eje de la clase. Por otro lado, se deja entrever que, parte del aprendizaje, implica una apropiación, adaptación e intervención del estudiante para con ello que recibe. Es decir, que la clase sea un espacio para construir conocimiento.

Ahora bien, ¿cómo puede intervenir el docente en una clase, cuando la virtualidad y multicanalidad a partir de la que se comparte información está al alcance de todos?, ¿puede todo ello reemplazar su rol? Siguiendo con lo que afirma Carlino y con la propuesta de este ensayo de migrar a un modelo de enseñanza constructivista diremos que no. En su lugar, consideramos que es necesario definir un nuevo rol docente. Es primordial su intervención, ya no como emisor, sino como facilitador de la apropiación de la información que se comparte en la clase. La mayoría de los estudiantes sabe navegar por Internet, descargar archivos y leer un texto. Pero es el docente el que puede intervenir como mediador entre ese contenido y lo que los estudiantes pueden conocer y, mejor aún, descubrir por sus propios medios a partir de él. En su rol de facilitador, puede hacer un uso distinto de la clase, organizando actividades donde inter venga el debate, el análisis y puede hacerlo también con

el tiempo y espacio destinado al aprendizaje por fuera de la clase. Puede diagramar estrategias que contemplen la mejor manera de aprovechar el tiempo compartido, así como orientar la apropiación de conocimiento y contribuir al aprendizaje por descubrimiento. Puede alentar a los estudiantes más tímidos a intervenir en el *chat* del aula virtual o a hablar sin prender la cámara y, de esta manera, contar con su aporte. Quizás, si el encuentro hubiera sido presencial, esos estudiantes no hubieran participado, por ejemplo. Por ello hablamos de un estudiante activo y ya no pasivo y de un docente que puede acercarse a la tecnología para probar y descubrir qué necesidades puede atender con ella en lugar de considerarla como un sustituto de su función.

Junto con este cambio de roles y en relación con lo mencionado anteriormente, se sugiere repensar la valoración de la memoria en el proceso de aprendizaje, así como aprovechar las bondades de la tecnología. Con esto no hablamos de desestimar o denostar la buena memoria, sino de correrla del lugar de protagonista y situarla como actriz de reparto en el acto de evaluación. Evidentemente, es necesario recordar lo que trabajamos en clase, pero ello no debería ser la unidad de medida para corroborar si el estudiante comprendió lo transmitido. Como indica Mariana Maggio, “sería interesante debatir seriamente en cada campo cuál son aquellas (explicaciones) que vale la pena recordar de memoria antes de insistir sobre ellas, especialmente a la hora de evaluar” (2018, p.23).

En este sentido, liberar la memoria y hacer uso de la tecnología como espacio de almacenamiento del conocimiento dado y también del generado, entre otras posibilidades que ofrece, nos abre la posibilidad de incentivar la creación de nuevos conocimientos. Tal como sostiene Michel Serres: “descargar la información de Internet se libera la mente de un peso. Este *download* permite nuevas posibilidades. Podemos mantener la intuición, la invención” (2016). En lugar de evaluar cuánto recuerdan los estudiantes, podemos poner en juego las tecnologías que ellos ya tienen al alcance y que utilizan para fines de esparcimiento y generar, en simultáneo, espacios que hagan uso de ese conocimiento almacenado externamente y ponerlo en debate, relacionarlo con otros conceptos, discutirlo, crear nuevas maneras de interpretarlo. Para ello, el docente debe tener en claro que la tecnología llegó para quedarse pero que él puede implementarla teniendo como norte los fines del aprendizaje de manera que contribuya a la creación. Desatender su existencia contribuiría a formar estudiantes ajenos a su contexto y, en ese sentido, hasta podría ser perjudicial para su vida profesional.

Estos cambios resultarán necesariamente en el nacimiento de un nuevo tipo de clase. Nuestros estudiantes ya saben dónde está el contenido y cómo conseguirlo. Ya no basta con compartir un documento o indicar ciertos capítulos para leer. Los docentes necesitan ir un paso más adelante y brindar aquello que no está en los libros. Nos referimos a la orientación y guía, así como también a la invitación a no conformarse con lo que es dado y alentar y generar nuevos interrogantes respecto de ese conocimiento. Ese es el diferencial que aportan los docentes y por eso la tecnología nunca podrá reemplazarlos. En ese sentido, es ideal que adopten una ac-

titud permeable a lo que los estudiantes les devuelven y no enamorarse de un método que supo funcionar algunas veces y otras no. Como sostiene Mariana Maggio, “lo que queda es inventar: reinventarnos como docentes, pero también reinventar las organizaciones en las que trabajamos, las asignaturas que damos y, mientras lo hacemos, inventar en cada clase” (2018, p.28). Es sabido que la propuesta es atractiva y a su vez, demanda un esfuerzo mayor por parte del docente ya que “implica poner el cuerpo en cada clase, sabiendo que saldremos agotados” (2012a, p.31). El intento no garantiza el éxito. No animarse a hacerlo nos aleja de contribuir a un aprendizaje significativo.

En resumen, se propone pensar al docente desde un nuevo rol: como facilitador que interviene para orientar al estudiante en varios sentidos. Por un lado, en relación con el uso de las tecnologías que puedan contribuir al proceso de aprendizaje, hacer de ellas sus herramientas y no sus enemigas. Por el otro, a resignificar el papel de la memoria y no tomarlo como aquello que distingue a los buenos estudiantes de los malos. Si prestamos atención a ambos aspectos, estaremos más cerca de una nueva manera de concebir la clase, aquella que prepare a los alumnos para cuestionar, innovar y crear conocimiento más que para reproducirlo.

#### Referencias Bibliográficas

- Carlino, P. (2010). *Escribir, leer y aprender en la Universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

Serres, M. (2016). *Michel Serres, los méritos del olvido*. [Diario en línea]. Disponible en [https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido\\_0\\_SkQJh9uwmg.html](https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido_0_SkQJh9uwmg.html).

**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:** It is sought to understand what the new teaching role is in a context where information is accessible, but not understandable for that reason. At the same time, it is proposed to analyze the role that memory plays and how, a change in its conception and application can contribute to a new way of thinking the class.

**Keywords:** Role - teacher - information - memory - construction - technology - class

**Resumo:** busca entender qual é o novo papel docente em um contexto onde a informação é acessível, mas não compreensível por esse motivo. Por sua vez, propõe-se analisar o papel que a memória desempenha e como, uma mudança na sua concepção e aplicação pode contribuir para uma nova forma de pensar a aula.

**Palavras chave:** Papel - professor - informação - memória - construção - tecnologia - aula

(\*) **Andrea Falsetti:** Locutora (COSAL, 2015. M.N.: 11796). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Desfile virtual como nueva herramienta que nos ofrece la tecnología

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

Victoria Florencia Gabriel (\*)

**Resumen:** En el ensayo se desarrollará la nueva herramienta que nos ofrece la tecnología, desfile virtual. Durante toda la cursada presencial el alumno desarrolla su proceso de diseño de manera individual, es decir la elección del concepto hasta la realización de sus prototipos. Como trabajo final, el alumno muestra su trabajo en el desfile. Sin embargo, los tiempos cambiaron y debemos implementar dicho recurso pedagógico en la virtualidad. ¿Se podrá obtener los mismos resultados?

Palabras clave: Diseño - indumentaria – desfile – virtualidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

Como reflejo del contexto social, la clase de Diseño de Indumentaria, como de la mayoría de las carreras, fue adaptándose a los cambios y situaciones que la sociedad atravesó a lo largo del año 2020. Si hay algo que la educación sabe es que, al finalizar la pandemia, nada será igual. La clase virtual vino para quedarse.

La cuarentena forzada, por la pandemia, tuvo dos efectos contrapuestos: mientras que algunas actividades se detuvieron por completo, otras se vieron transformadas a un ritmo sin precedentes, como es el caso de la educación. Si bien hace más de una década que se habla de innovación educativa, hasta el momento casi no se habían