

Conclusión

En conclusión, la realidad aumentada abarca más que la realidad virtual porque les da la posibilidad a los estudiantes – y al docente – de estar presentes en la clase y de comunicarse entre ellos pero, al mismo tiempo, de disfrutar de una experiencia transformadora. La realidad aumentada permite interactuar con el mundo físico de forma directa y también aprovechar las ventajas del mundo virtual sin perder la conexión con el mundo real. Si el propio packaging aplica la realidad aumentada para brindar más información al consumidor acerca de un producto y su marca a través del envase, ¿por qué no utilizarla para reinventar la clase de diseño y enriquecer los aprendizajes de los estudiantes?

Referencias bibliográficas

- Lion, C. (2021). *La enseñanza universitaria: Tablero para armar*. Buenos Aires: Universidad Nacional de La Plata.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

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

Abstract: There is no longer a clear division between the analog and digital worlds. In line with the concept of a classroom without walls, the challenge for educators in today's education system is to reinvent the class beyond the university's physical confines. The use of virtual reality and augmented reality applied to packaging design classes provides students with formats that transcend the physical realm and invite them to engage with packaging through immersive and interactive experiences.

Keywords: Hangings - design - teaching - assessment - metaverse - visual presentations - augmented reality - virtual reality - technology - three-dimensionality.

Resumo: Não existe mais uma divisão nítida entre o mundo analógico e o mundo digital. Em consonância com o conceito de sala de aula sem paredes, o desafio do professor no sistema de ensino atual é reinventar a aula para além dos muros da universidade. O uso da realidade virtual e da realidade aumentada aplicada às aulas de design de embalagens proporciona ao aluno formatos que transcendem o físico e o convidam a se envolver com a embalagem por meio de experiências imersivas e interativas.

Palavras chave: Suspensão – design – ensino – avaliação – metaverso – apresentações visuais – realidade aumentada – realidade virtual – tecnologia – tridimensionalidade.

(*) **Paloma Rivas:** Diseñadora Gráfica con especialización en Diseño Editorial (UP, 2016). Productora de Moda (UP, 2019). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Como el ecosistema digital puede colaborar con el proceso pedagógico y de transmisión de contenidos

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Roberto Manfrini^(*)

Resumen: El presente desarrollo académico tiene por objetivo el de indagar y generar algunas aproximaciones reflexivas sobre el momento coyuntural que atraviesa la sociedad y las nuevas generaciones respecto de las plataformas digitales y entornos online. También aborda la problemática que enfrentan educadores y alumnos en los espacios de estudio y la participación de las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Ecosistema digital – pedagogía – plataformas - nativos digitales – convergencia – medios de comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 74]

Introducción

Las personas de 35 años en adelante, por marcar un punto de partida etario, laboral, profesional y técnicamente activas, se encuentran cotidianamente con la particularidad de tener que descubrir, necesitar, indagar, conocer, aprender y de implementar nuevas herramientas de

índole digital y tecnológica para desarrollar sus actividades especializadas y poder así mantenerse actualizados en materia de tendencias y nuevos modos de hacer las cosas. Se trata de herramientas de las cuales no son nativos y generan una disrupción en todo lo aprendido, tanto que en muchas oportunidades no llegan a adaptar-

se al cambio. Se encuentran en la obligación de obtener resultados mediante caminos totalmente desconocidos y que plantean nuevas lógicas que requieren de una mentalidad muy abierta para poder adoptarla en el mediano plazo. Para algunos, un desafío interesante, para otros, una barrera compleja de franquear. En este grupo de personas, aún convive una decisión personal de adaptarse al mundo contemporáneo con la necesidad y obligación de hacerlo de manera consistente.

En contrapartida, aquellos que deben obtener un resultado laboral o técnico y que han nacido desde la década del '90 hacia el presente, son personas que disponen de una empatía particular hacia los sistemas informáticos, entornos gráficos, dispositivos tech y plataformas digitales. Cuentan con una metodología de pensamiento y resolución de asuntos constituida desde su nacimiento por la inclusión digital. Ya esperan ser asistidos por estas herramientas para encontrar soluciones. Ponen el foco en aspectos diversos de la mano de la creatividad, el entusiasmo y la motivación y llevan el proceso a un plano más humano, partiendo de una base completamente algorítmica, y en muchos casos basada en la nube de almacenamiento de la *www*. En este grupo de personas, no media una toma de decisión respecto de la adopción de una época y sus particularidades tecnológicas y digitales. Son parte de ella y están para empoderarla y profundizarla a partir de ceros y unos.

Desarrollo

Francisco Álvarez Cienfuegos Ruiz (2006), jefe de servicio de la Secretaría General para el Territorio y la Biodiversidad de Sevilla, afirmaba allá por el 2006, respecto de la adaptación al cambio tecnológico, que la convergencia digital es el uso a escala masiva de los desarrollos innovadores en materia de tecnología digital incorporada de forma interoperable en la mayoría de los nuevos bienes y servicios producidos, siendo los pilares básicos las telecomunicaciones y la informática.

La consecuencia fundamental ha sido el incremento de la comunicación y de la información a nivel universal, en aspectos básicos como son las formas de producirla, distribuirla y consumirla, dando paso a lo que se ha llamado la Sociedad de la Información: voz y datos, elementos audiovisuales y conocimiento escrito disponibles en multitud de plataformas y aplicaciones interrelacionadas. Se trata de la convergencia digital. Punto de confluencia al que se llega desde las empresas, desde la vida doméstica y familiar en el uso cotidiano, desde el estado, desde el desarrollo científico y por supuesto, desde el sistema educativo que debe apoyar, acompañar, profundizar y preparar a las personas para que descubran su potencial y obtengan el mayor provecho a partir de metodologías de enseñanza contemporáneas y vigentes. Tal es el caso de la adaptación de la experiencia áulica a entornos 100% virtuales, que incluyen el desarrollo de pedagogías y políticas educativas consistentes y sustentables, profesional y técnicamente.

Existen en la actualidad y desde hace más de una década, diversos centros de estudio y espacios académicos, técnicos, terciarios, universitarios y de pos grado que han basado este recorrido en una mixtura entre el *on* y el *offline* tanto para el alumno como para el profesor.

Esto no solo pone en juego el desafío de hacer de esta experiencia un proceso apropiado para la burocracia educativa como para la experiencia del estudiante, sino también para la sociedad que debe ahora permitir la inserción de un nuevo profesional formado y apto para el mundo laboral. De este modo, el día a día del alumno irá suponiendo la superación de determinados hitos planteados, analizados y desarrollados desde y con diversas herramientas digitales para la elaboración de contenidos, investigación, práctica y evaluación.

Por su parte, está el rol del sector corporativo, que cuenta con gran capacidad de adaptación al cambio en pos de mantener niveles de competitividad y rentabilidad. Por lo tanto, es uno de los primeros sectores en avanzar hacia la innovación y nuevas tecnologías digitales. Sistemas de información y gestión, completamente desarrollados en base informática; procesos comunicacionales basados en redes sociales, procesos humanos conversacionales de atención al cliente, implementados en sistemas automatizados digitales como los chatbots; todos entornos que requieren de un modo de pensar determinado, distinto al que se conocía. En un recorte histórico en el que las personas son las que deben pensar en relación y función de los sistemas con los que conviven para obtener su mayor provecho. Así, las posiciones laborales se van adaptando a una nueva forma de hacer las cosas, que requieren tanto de nuevas incumbencias técnicas como de blandas y que, consiguientemente, van marcando el rumbo laboral, incluyendo y excluyendo a las personas según se encuentren aptas para subirse al ritmo propuesto. Por supuesto que este camino no es lineal ni falto de saltos importantes. Existe un elevado consenso de que la brecha entre la demanda de habilidades del mercado de trabajo, y las competencias disponibles y conocimientos que tienen quienes buscan y aspiran a un trabajo determinado, es un escalón difícil de sortear para muchos.

Este es el tramo central al que convoca el presente desarrollo académico. Se trata de la brecha, de la inclusión, de las dificultades propias de cada actor involucrado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero con mayor énfasis en los jóvenes que buscan salir al mercado laboral, desarrollarse profesionalmente, encontrar su punto de relevancia y razón de ser aparejado a su propuesta de valor en un mundo que no deja de cambiar y moverse a lo nuevo en muy poco tiempo. Así, se tomará como punto de partida a aquellos que aún están por el camino formativo y que desde este punto todavía disponen de la oportunidad de sumar, en lo académico, de herramientas, aptitudes, metodologías e idiosincrasias propias del momento que corren, en materia de digitalización.

Juan Manuel Rodríguez (2020), consultor de la CEPAL, realiza una indagación muy importante respecto del momento en que las generaciones actuales que comienzan a producir y generar, deben empezar a involucrarse en esta revolución del conocimiento tecnológico, no solo a partir de las instancias terciaria o universitaria, sino desde las etapas más tempranas como la escuela primaria; pero también afirma que esto debe ocurrir no como algo complementario sino como parte fundamental del proceso educativo. Algo que el Plan Ceibal propone en su proceso de renovación educativa y que abre

una nueva puerta de desarrollo indagatorio respecto del desafío para las instituciones formadoras y más específicamente, del espacio áulico, en manos de los profesores y profesoras que llevan el día a día. Un espacio y un método que, ante todo, debe siempre evitar ser anacrónico. Debe pensar a futuro porque las generaciones que comienzan a formarse hoy, estarán insertándose en el mercado dentro de 10, 12 o 18 años. Y para aquel entonces, la cosa habrá cambiado de seguro. No obstante esto, la propuesta educativa se enfocará en proveer una estructura básica que contemple aptitudes como adaptación al cambio permanente, evolución continua, predisposición a nuevas tecnologías y visión de futuro. En todo lo presente, se debe considerar que sirva dentro de dos décadas de algún modo que permita mantener la inclusión. Entre estas competencias previstas, se menciona al pensamiento en términos de procesos digitalizados, lógico binario, de tiempos de entrega académico que prepare para lo laboral, en formatos y plataformas de desarrollo de contenido áulico que emule al espacio de trabajo, en que las recompensas educativas en la infancia, niñez y adolescencia se centren en el desarrollo emocional de la persona y no en el cumplimiento de una burocracia de los educadores. Un punto de partida a tener en cuenta como aporte positivo a este dilema que plantea la brecha es la forma de generar contenidos de estudio y transmisión de cultura, para que estén disponibles en formatos actuales y no excluyan áreas temáticas en función del formato o plataforma en que se los debe consumir.

Estas herramientas deben ser consideradas de acceso universal y código abierto, implementado a partir de políticas públicas a largo plazo porque la necesidad está puesta en la democratización de estos métodos, formatos y plataformas provenientes del ecosistema digital, adaptados y puestos al servicio de la educación. Dado que el mejor camino de enriquecimiento en el desarrollo de las herramientas tecnológicas educativas se basa a partir de que todos los interesados puedan participar, sumar sus producciones, involucrarse desde diferentes ángulos, generar valor en lo diverso y en la competencia contributiva para un fin común entendido como una coyuntura social que no deja de mirar hacia adelante. La aplicación de diversos métodos, tácticas y herramientas tomadas del ecosistema digital para aplicación intra áulica pone en juego el presente y el futuro. Es un dilema que se dirime en formato de metaverso, entre personas de la vida real y un ámbito creado en un entorno gráfico digitalizado.

En la actualidad se pueden aprovechar, con gran utilidad educativa, una variedad de aplicaciones desarrolladas para achicar la grieta que separa y aleja, tales como Moodle, Canvas, Google Classroom y Schoology que son ejemplos de plataformas de aprendizaje en línea que permiten a los educadores compartir materiales, crear y asignar tareas, calificar trabajos y fomentar la comunicación con los estudiantes. Herramientas de colaboración como Google Docs, Microsoft Teams, Slack y Trello son herramientas que facilitan la colaboración en línea entre profesores y estudiantes. Estas herramientas permiten la creación y edición simultánea de documentos, la comunicación en tiempo real y la organización de tareas

y proyectos. Para las videoclases se dispone de Zoom, Microsoft Teams y Google Meet como plataformas que permiten a los profesores impartir clases en línea, realizar reuniones virtuales, proyectar presentaciones, armar grupos de trabajo separados, generar votaciones, hacer dibujos en pizarras online y compartir la pantalla de la clase que está en curso. Al momento de evaluar se pueden aprovechar herramientas en línea tales como Kahoot, Quizizz, Socrative y Google Forms que permiten a los profesores crear cuestionarios y evaluaciones interactivas en línea. Estas herramientas brindan retroalimentación inmediata a los estudiantes y facilitan la evaluación formativa. Hablamos de disponibilizar la información desde su concepción y para esto se puede aprovechar Khan Academy, TED-Ed, YouTube Edu y Open Educational Resources (OER) que son plataformas que ofrecen una amplia variedad de recursos educativos, como videos, lecciones interactivas, cursos en línea y materiales descargables, que se pueden utilizar en el aula para complementar la enseñanza. Además, el profesor y los alumnos pueden hacer uso de diversas herramientas de organización y gestión como Evernote, Google Drive, OneNote y Trello.

Como se puede apreciar, todas herramientas que pueden ser utilizadas en el espacio áulico, durante la experiencia de enseñanza - aprendizaje y que contribuyen directamente al triángulo pedagógico en el que el conocimiento es parte activa y el aprendizaje se ocupa de modificar o instalar creencias y métodos preconcebidos, enriquecer y aportar los estímulos precisos para que la voz y los datos, los elementos audiovisuales y el conocimiento escrito discurren en entornos digitalizados de manera orgánica, natural y contemporánea.

A todo esto, se puede plantear una última idea, respecto de lo que la sociedad espera y está realmente haciendo en materia cultural, operativa y laboral. Hoy se posicionan marcas a través de Instagram, se venden productos a través de Facebook, se insertan tendencias en TikTok, se buscan ideas comerciales en Pinterest y se enriquece el mercado profesional en LinkedIn. Ya la hoja de antecedentes laborales y académicos no es más en formato papel. Los portfolios de trabajo están en Behance o Canva y el mundo gira cada vez más al ritmo de estas plataformas. Y quien no se encuentre presente allí, tiene menos chances de salir favorecido.

Conclusión

Se dice entonces que el ecosistema digital ya es parte de la vida y se es testigo a diario de un momento histórico en el que el cambio está ocurriendo (siempre lo está haciendo) en términos digitales y conviven todas las partes mencionadas con anterioridad: los nativos digitales, la generación bisagra y quienes ya están excluidos. Acá es adónde no se debe perder de vista que los inmigrantes digitales no están, a razón de su denominación, excluidos del cambio, de lo nuevo o venidero, tal es el caso de posicionarse de un lado o del otro de una determinada dicotomía; sino que entre las generaciones se deben enriquecer mutuamente. Algunos generando la demanda de la necesidad, y otros, la oferta. Tal parece que las costumbres ancestrales de que los más jóvenes aprenden de los mayores del clan contaba con claros benefi-

cios. Esta exposición llega a su fin con una referencia a alguna película en la que un tren avanza en un mundo que está congelándose y pronto cambiará radicalmente, dejando helados a todos aquellos que no pudieron subir a la formación. El mundo está cambiando. Y no necesariamente depende de las personas, no perder el tren que inexorablemente continúa su recorrido hacia adelante.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Cienfuegos Ruiz, F. A. (2006) “*Adaptación al cambio tecnológico y desarrollo de la sociedad de la información*”. Comunicación 188. Tecnimap Sevilla.
- Rodríguez, J. M. (2020) “*Cambio tecnológico y adaptación de la oferta educativa a la nueva demanda de habilidades en el Uruguay*”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/82), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2020.

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

Abstract: This academic development aims to investigate and generate some reflective insights into the current moment that society and new generations are going through regarding digital platforms and online environments. It also addresses the challenges that educators and students face in study spaces and the involvement of new technologies.

Keywords: Digital ecosystem - pedagogy - platforms - digital natives - convergence - social media.

Resumo: O objetivo deste desenvolvimento acadêmico é investigar e gerar algumas abordagens reflexivas sobre o momento atual que a sociedade e as novas gerações atravessam no que diz respeito às plataformas digitais e ambientes online. Aborda também os problemas enfrentados por educadores e estudantes nos espaços de estudo e na participação das novas tecnologias.

Palavras chave: Ecosistema digital – pedagogia – plataformas – nativos digitais – convergência – mídias sociais

(*) **Roberto Manfrini:** Comunicación y Relaciones Públicas (UADE, 2015). Diplomado en Comunicación Digital (UES 21, 2015 y Coder 2020). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La construcción de comunidades de aprendizaje a través de la modalidad asincrónica: Publicidad.

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Romina Débora Rovagnati(*)

Resumen: En la actualidad, con el creciente avance de la tecnología y la expansión de la educación en línea, cada vez es más común encontrar asignaturas impartidas en modalidad asincrónica. Esta modalidad presenta desafíos particulares en cuanto a la construcción de comunidades de aprendizaje, ya que la interacción entre estudiantes y profesores se produce de manera diferida en el tiempo. Este ensayo se centra en analizar la importancia y las estrategias para construir comunidades de aprendizaje efectivas en este tipo de entorno educativo.

Palabras clave: Autonomía - comunicación – asincrónico – presencial - virtual – aprendizaje – metodologías - comunidades - tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

Introducción

En la actualidad, las comunidades de aprendizaje se definen como grupos de individuos que se reúnen con el propósito de compartir conocimientos y experiencias, con el objetivo de aprender de manera colaborativa y enriquecedora. Dichas comunidades pueden formarse tanto en entornos presenciales como en entornos vir-

tuales, y están basadas en la interacción, el diálogo y la participación activa de todos sus miembros. En una comunidad de aprendizaje, los participantes no solo adquieren conocimientos de manera individual, sino que también se comprometen en un proceso de construcción conjunta del conocimiento, donde se comparten ideas, se discuten conceptos y se generan nuevas perspectivas.