

Alfabetización digital en la formación del Diseño y la Imagen: Tecnologías 3.0 en el aula

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

Carolina de la Paz Ceballo^(*)

Resumen: El campo del diseño abre puertas al mundo virtual como un espacio de infinitas posibilidades en el cual poder desarrollar carreras profesionales. Desde la perspectiva de los profesores universitarios es interesante pensar cómo acercar a los y las estudiantes a estas posibilidades, plantear herramientas digitales que enriquezcan, favorezcan y contemplen esta potencialidad para formar profesionales y/o artistas que puedan desenvolverse en la comunidad virtual. Entender la importancia de la virtualidad y las posibilidades que ésta brinda en el campo de las artes audiovisuales y, por otra parte, pensar en la implementación de dichas herramientas en el aula, es la propuesta que brindará este ensayo.

Palabras clave: Alfabetización digital - herramientas digitales - aulas virtuales - portafolios digitales - aprendizaje colaborativo en línea - arte digital - virtualización del trabajo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 153]

Introducción

Podemos enriquecer la enseñanza para que sea más poderosa, amplia, perdurable, profunda y, así, aproximarnos a nuestros sueños como docentes (...) Las aulas con alta disposición tecnológica son una oportunidad. No la dejemos pasar. (Maggio, 2016)

Durante los dos últimos años, ha sido inevitable el cambio de hábitos en el campo educativo a partir de la pandemia: clases virtuales, inclusión de herramientas digitales en el aula para, por ejemplo, realizar actividades grupales; en definitiva, avances tecnológicos que fueron pensados centralmente con el fin de enriquecer la tarea pedagógica.

Hoy, con la aparente mirada en retrospectiva a ese período de cambio forzado e improvisado, es menester ya no seguir adecuándose al sucedido advenimiento, sino aprovechar su potencial. Enfocarse entonces en los beneficios con los que los docentes universitarios cuentan no sólo para lograr lo que la autora Mariana Maggio (2016) conceptualiza como educación poderosa y perdurable, sino también para proveer a los estudiantes herramientas que los ayuden a desempeñarse en sus respectivos ámbitos de interés el día de mañana.

Esta inclusión también puede pensarse en clave pedagógica, ya que implementar acercamientos a nuevas tecnologías en el aula implica hablar el mismo idioma que las nuevas generaciones. Así, el o la docente puede tomar una actitud empática al dar lugar a una expresión con la que puedan sentirse cercanos/as e identificarse. Lograr una motivación y un contexto en el que los y las estudiantes puedan desarrollar un interés genuino y ganas de aprender en el espacio educativo para consecuentemente afianzar los conocimientos. El/la docente de esta manera pondera el protagonismo de los y las estudiantes en las clases, y a la vez les provee control sobre su propio aprendizaje.

Desarrollo

Al pensar en tecnologías aplicadas a lo disciplinar, es altamente probable que los futuros profesionales del diseño y la imagen encuentren útiles y cotidianas determinadas herramientas digitales. Parece una obviedad mencionar la necesidad de un acostumbramiento e incluso una virtuosidad a la hora de manejarlas en este campo de estudio. Por esto, resulta interesante pensar en su implementación en los momentos iniciales de sus formaciones universitarias.

Por otro lado, durante los años de pandemia se desarrolló y sigue en desarrollo una virtualización del trabajo y la cultura que parece haber llegado para quedarse. El trabajo en remoto y en modalidad *freelance* son métodos cada vez más usuales, al igual que en el dictado de clases. En este ámbito de enseñanza, lo coyuntural y lo obligatorio parece converger en una necesidad de seguir en búsqueda de avances tecnológicos que enriquezcan el desarrollo de estos profesionales.

Entonces se puede pensar en determinadas herramientas que son de uso cotidiano tales como los portafolios digitales, o los softwares de trabajo colaborativo. Estos son haberes intelectuales (o *skills*, en la jerga de las herramientas digitales) que podrían considerarse obligatorios para la inserción laboral y cultural de los futuros diseñadores o artistas digitales. Como también la utilización de redes sociales a la hora de visibilizar sus creaciones, procesos y proyectos. Todas herramientas que pueden ser incluidas en el aula, por ejemplo, en instancias de entregas, o a la hora de favorecer procesos sociocognitivos, pensando en las plataformas de trabajo colaborativo: Figma, Padlet o Jamboard, por nombrar algunas que tienen relevancia en el ámbito educativo y laboral, las cuales tienen como principal finalidad la instancia de trabajo en grupo de manera sincrónica y colaborativa.

Incluso se puede encontrar una virtud en el acercamiento a tecnologías innovadoras como la *blockchain* en pos de la creación del arte digital, una poderosa herramienta que también genera un impacto en el campo del diseño y la imagen. La utilización de la *blockchain* para los diseños digitales o NFT puede brindar protecciones en términos de derechos de autor, un aspecto que siempre fue un factor preocupante para los artistas y profesionales de la imagen, como también ser una valiosa herramienta de comercialización. (Jiménez Serranía, 2020). Resulta importante entonces pensar en la comunicación e inserción de estos recursos en el aula, que pueden ser de gran utilidad para los y las jóvenes profesionales.

Para poder fomentar y llevar a cabo esta alfabetización digital, necesaria para los profesionales del futuro, los docentes deben seguir en constante formación, aprendizaje e investigación, como lo dispone la autora Paula Carlino:

(...) la práctica docente -como cualquier otra práctica profesional-, si se convierte en rutinaria pierde su capacidad productiva. El buen docente es el que continúa aprendiendo, no sólo sobre los temas que enseña sino sobre la propia forma de enseñar. En ambos casos, precisa leer bibliografía, intercambiar con sus compañeros docentes, indagar en la práctica y escribir. (Carlino, 2005, p.179).

Conclusión

Así, el/la docente en el ejercicio de constante renovación y resignificación de la práctica educativa, debe aportar nuevas concepciones sobre los viejos paradigmas que proponen las dicotomías de nativos o inmigrantes digitales; entender que las nuevas generaciones tienen otra relación con las herramientas tecnológicas y que éstas modelan su accionar presente y futuro. Como también tener en cuenta que la comunidad educativa llegó a un valioso consenso: el aula es una instancia de aprendizaje mutuo. Los y las estudiantes también pueden brindar conocimientos. En este caso sobre determinados avances tecnológicos, ya que es un lenguaje que, a lo sumo, encontrarán más a mano.

Referencias bibliográficas

Carlino, Paula (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
Jiménez Serranía, V. (2020). *La Blockchain como medio de protección del diseño: "Design blockchain by de-*

sign". Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (106). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi106.4041>.

Maggio, M. (2016). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

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: The field of design opens doors to the virtual world as a space of endless possibilities for developing professional careers. From the perspective of university professors, it is interesting to consider how to introduce students to these possibilities, provide digital tools that enrich and harness this potential to educate professionals and/or artists who can thrive in the virtual community. Understanding the importance of virtuality and the opportunities it offers in the field of audiovisual arts, and, on the other hand, contemplating the implementation of these tools in the classroom, is the proposal presented in this essay.

Keywords: Digital literacy - digital tools - virtual classrooms - digital portfolios - online collaborative learning - digital art - virtualization of work.

Resumo: O campo do design abre portas para o mundo virtual como um espaço de infinitas possibilidades para desenvolver carreiras profissionais. Na perspectiva dos professores universitários, é interessante pensar em como aproximar os estudantes dessas possibilidades, para propor ferramentas digitais que enriqueçam, favoreçam e contemplem esse potencial para formar profissionais e/ou artistas que possam atuar na comunidade virtual. Compreender a importância da virtualidade e as possibilidades que ela oferece no campo das artes audiovisuais e, por outro lado, pensar na implementação dessas ferramentas em sala de aula, é a proposta que este ensaio irá oferecer.

Palavras chave: Alfabetização digital - ferramentas digitais - salas de aula virtuais - portfólios digitais - aprendizagem colaborativa online - arte digital - virtualização do trabalho.

(*) **Carolina de la Paz Ceballo:** Licenciada en Fotografía (UP, 2021). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual en la Facultad de Diseño y Comunicación.