

questioned rationalism and proposed new forms of expression. Antonin Artaud, a central figure in Surrealism, inspired Argentine musician Luis Alberto Spinetta, who named his first solo album Artaud. Released in 1973, the album broke with traditional formats, both in its content and in its physical form, designed in collaboration with artist Juan Gatti. Artaud was an artistic manifesto that celebrated discomfort, difference, and proposed art as a remedy for madness. Beyond the album, it was a declaration of principles: to live in transformation and reject labels. That gesture turned Spinetta into a symbol of the avant-garde.

Kweyword: Artaud – Avant-Gardes – Dadaism – Surrealism – Spinetta

Resumo: Há pouco mais de um século, a humanidade enfrentava uma profunda crise com a Primeira Guerra Mundial, cujas consequências alimentaram outras tensões, como a Segunda Guerra. Em meio a esse caos, a arte tornou-se um espaço de resistência e reflexão. Surgiram as vanguardas artísticas, como o

Dadaísmo e o Surrealismo, que questionavam o racionalismo e propunham novas formas de expressão. Antonin Artaud, figura central do Surrealismo, inspirou o músico argentino Luis Alberto Spinetta, que batizou seu primeiro disco solo como Artaud. Lançado em 1973, o álbum rompeu com os formatos tradicionais, tanto no conteúdo quanto na forma física, desenhada em parceria com o artista Juan Gatti. Artaud foi um manifesto artístico que celebrou o incômodo, o diferente, e propôs a arte como remédio contra a loucura. Mais do que um álbum, foi uma declaração de princípios: viver em constante transformação e rejeitar rótulos. Esse gesto transformou Spinetta em um símbolo da vanguarda.

Palavras chave: Artaud – Vanguardas – Dadaísmo – Surrealismo – Spinetta

(*) **Rodrigo Tellechea**, Diseñador Gráfico (UBA), docente en el Área Diseño Gráfico + Ilustración en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2017.

Aprender con información, proceso y gestión

Martin Traina(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: Las nuevas modalidades de incorporar información, su procesamiento y el posterior uso de la misma es un desafío constante en los modelos de enseñanza. En la actualidad la cantidad de información disponible es asombrosa. Nuestra capacidad para incorporarla a nuestro sistema de almacenamiento o memoria se adapta a nuestras vivencias. Con todo esto tratamos de analizarla y sacar conclusiones que faciliten nuestras decisiones. La educación deberá proveer entonces la respuesta para que los estudiantes aprendan y hagan. Las ideas que fomenten la comprensión del funcionamiento humano en la interpretación de la realidad contribuirán sin duda en la educación pudiendo revolucionar la forma en que los estudiantes se involucran con el aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje - Gestión de Información - Interpretación - Educación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 209]

Información, proceso y gestión presentes en el comportamiento humano

En toda acción humana podemos observar la presencia de tres componentes: Información, proceso y gestión. Sin información no es posible actuar y sólo luego de haberla procesado. Esto es tan claro y evidente que cuando una persona que no tiene datos sobre lo que está pasando, memoria sobre situaciones similares, en definitiva sin registro presente o pasado, no puede definir alguna respuesta a lo que se le presenta como circunstancia de vida. No sabe cómo, no tiene la forma de realizar el cálculo lógico que lo proteja de algún peligro o que lo empuje hacia algún nuevo horizonte.

La información la tomamos del mundo externo a través de nuestros sentidos, con la capacidad y limitaciones que tiene cada una de las personas. También de nuestra

memoria. Son recuerdos, información acumulada. También con capacidad y limitaciones según cada uno. Ante una situación de vida, un estímulo externo o interno que se presenta, el individuo se siente con la necesidad de responder, actuar o no pero responder. Para dar esa respuesta debe procesar la información de la cual hablamos y la procesa con su cerebro. Inconsciente, emocional o lógico, siempre con el maravilloso cerebro que tenemos. Entonces actúa.

Nuestro cerebro piensa con la misma naturalidad que nuestro corazón bombea sangre o los pulmones aire. Es decir, es su función. Nosotros no podemos controlar el pensamiento. Pero sí podemos intervenir en el procesamiento. La diferencia es la atención en el proceso.

En general cuando actuamos o gestionamos, nos comportamos como si la realidad fuera como pensamos.

Y defendemos permanentemente que las cosas son como las creemos y ahí se manifiesta la relación entre pensar y sentir. Entre la identidad y los estímulos que recibimos. Entre ese procesamiento que denominamos percepción de la realidad y la gestión de nuestras acciones que administran nuestro tiempo y energías. Nos comportamos como si la realidad fuera aquella que nosotros interpretamos sin darnos cuenta que en definitiva nuestra información es mínima. No sabemos casi nada pero pretendemos tener la verdad.

A nuestro cerebro no le importa la verdad, sino la coherencia. Está diseñado para imaginar el mundo más que para verlo. Sin embargo, nosotros nos comportamos como si nuestro cerebro fuera una máquina capaz de representarnos la realidad. Necesita de esa coherencia para optimizar el uso de las energías, para sobrevivir eficientemente. Somos arquitectos del mundo que percibimos. Arquitectos sin título.

Información, proceso y gestión presentes en la educación

Como sabemos, la educación es un elemento básico y constitutivo del desarrollo personal y social. Para ello las distintas comunidades se organizan para darle forma, contenido y desarrollo.

A partir de las ideas planteadas podemos ser también arquitectos de nuestro aprendizaje, cuestionando nuestras creencias, distanciándonos de la identidad que nos define para que con sentido crítico podamos utilizar de manera eficiente a nuestro cerebro impidiendo que por no saberlo usar, se convierta en un obstáculo para nuestro crecimiento. Saber que no solo se trata de acumular información, sino de cómo procesamos y gestionamos esa información para un aprendizaje significativo y duradero. Tomar nota de la importancia de entender cómo funciona nuestro cerebro para optimizar la manera en que aprendemos. Ser consciente que nuestro cerebro crea una realidad personal para cada uno de nosotros, lo que implica que la percepción individual es clave en el proceso de aprendizaje.

En el contexto universitario, esto podría traducirse en un modelo educativo que fomente la autorregulación del aprendizaje, donde los estudiantes controlen cómo aprenden y cómo se sienten mientras lo hacen. Esto implica un cambio desde un enfoque centrado en la enseñanza hacia uno centrado en el aprendizaje, donde el estudiante es el protagonista de su propio proceso educativo. La idea es pasar de ser receptores pasivos de información a ser participantes activos en la construcción de su conocimiento. Un aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajan juntos para aprender cosas nuevas, compartiendo y contrastando sus realidades personales y enriqueciendo así el proceso educativo. Además, la evaluación del aprendizaje debería ser continua y formativa, monitoreando cómo los estudiantes avanzan en sus estudios a lo largo del tiempo, en lugar de basarse únicamente en exámenes finales.

Otro aspecto importante es la gestión emocional, ya que el conocimiento sobre cómo pensamos y sentimos puede influir significativamente en nuestra vida diaria. En la educación universitaria, esto podría implicar la integración de estrategias que ayuden a los estudiantes a manejar el estrés y la ansiedad, que son comunes en entornos académicos exigentes.

La aplicación práctica de estos conceptos puede adoptar múltiples formas, todas orientadas a mejorar el proceso de aprendizaje. Una estrategia es la personalización, donde los cursos se adaptan a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes. Esto podría implicar el uso de tecnología para crear itinerarios de aprendizaje flexibles que permitan a los estudiantes avanzar a su propio ritmo.

También con el uso de técnicas de enseñanza interactivas que fomenten la participación activa de los estudiantes. Esto puede incluir debates en clase, proyectos grupales y aprendizaje basado en problemas, donde los estudiantes aplican lo que han aprendido a situaciones del mundo real. Estas actividades no solo ayudan a consolidar el conocimiento, sino que también desarrollan habilidades de pensamiento crítico y colaboración.

La gamificación es otra herramienta que se puede utilizar para aplicar estas ideas. Al incorporar elementos de juego en el aprendizaje se puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esto también puede ayudar a hacer que el aprendizaje sea más divertido y memorable. Además, la reflexión y la metacognición son fundamentales para un aprendizaje efectivo. Los educadores pueden alentar a los estudiantes a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, establecer objetivos personales y monitorear su progreso. Esto les ayuda a tomar conciencia de cómo aprenden mejor y a ajustar sus estrategias en consecuencia.

La retroalimentación formativa continua es esencial para que los estudiantes comprendan sus fortalezas y áreas de mejora. En lugar de depender únicamente de exámenes finales, los educadores pueden proporcionar retroalimentación regular a través de evaluaciones formativas, como pruebas cortas, ensayos y presentaciones.

Finalmente, la integración de la salud mental y el bienestar en el currículo puede ayudar a los estudiantes a manejar el estrés y la ansiedad. Esto podría incluir talleres sobre técnicas de manejo del estrés, mindfulness y habilidades de comunicación efectiva.

En conjunto, estas prácticas pueden crear un entorno de aprendizaje más dinámico y de apoyo que no solo transmite conocimientos, sino que también prepara a los estudiantes para ser aprendices autónomos y adaptables en un mundo en constante cambio.

Conclusiones

En resumen, la aplicación de las ideas que fomenten la comprensión del funcionamiento humano en la interpretación de la realidad contribuirá sin duda en la educación universitaria pudiendo revolucionar la forma en que los estudiantes se involucran con el aprendizaje.

Al centrarse en la comprensión de la neurociencia y la psicología del aprendizaje, se podrían desarrollar métodos de enseñanza más efectivos que promuevan un aprendizaje profundo y autónomo, preparando a los estudiantes no solo para superar los desafíos académicos, sino también para aplicar esos conocimientos en su vida cotidiana y profesional.

Abstract: The new ways of incorporating information, processing it, and subsequently using it present an ongoing challenge for teaching models. Today, the amount of available information

is astonishing. Our ability to incorporate it into our memory or storage system adapts to our experiences. With all this, we try to analyze it and draw conclusions that help guide our decisions. Education must therefore provide the tools for students to learn and take action.

Ideas that promote understanding of how humans interpret reality will undoubtedly contribute to education, potentially revolutionizing the way students engage with learning.

Keywords: Learning – Information Management – Interpretation – Education

Resumo: As novas formas de incorporar informações, processáveis e posteriormente utilizá-las representam um desafio constante para os modelos de ensino. Atualmente, a quantidade de informação disponível é impressionante. Nossa capacidade de

integrá-la ao nosso sistema de armazenamento ou memória se adapta às nossas vivências. Com isso, buscamos analisá-la e tirar conclusões que facilitem nossas decisões. A educação, portanto, deve fornecer as ferramentas para que os alunos aprendam e ajam. Ideias que promovam a compreensão do funcionamento humano na interpretação da realidade certamente contribuirão para a educação, podendo revolucionar a forma como os estudantes se envolvem com o aprendizado.

Palavras chave: Aprendizagem – Gestão da Informação – Interpretação – Educação

(*) **Martin Traina**, Contador Público Nacional y Lic. en Administración Pública (UBA), docente en el Área Comunicación Corporativa + Empresaria en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2006.

El cartel polaco: del mundo sombrío de la guerra a un mundo de colores, humor y espontaneidad

Belén Usandivaras^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: Lo lúdico en el arte y el diseño gráfico, particularmente en el cartel polaco, ha funcionado como una vía para expresar lo inefable, desafiando las estructuras racionales impuestas por la sociedad. Inspirados por lo imposible y lo infantil, diseñadores como Henryk Tomaszewski utilizaron elementos como el collage, la serigrafía y la metáfora visual para crear imágenes cargadas de simbolismo, que trascendían la función comunicativa tradicional. En el contexto de la posguerra, el cartel polaco se convirtió en una expresión artística resiliente, influenciada por las vanguardias del siglo XX —como el surrealismo, el dadaísmo y el constructivismo—. Estas corrientes permitieron representar tanto realidades sombrías como aspiraciones colectivas, sin recurrir a narrativas literales. Además, se recupera el pensamiento de Schiller sobre el arte como “juego serio”, donde lo lúdico se convierte en una herramienta liberadora y subversiva, permitiendo al ser humano recuperar su unidad perdida y resignificar el entorno a través de la creatividad.

Palabras clave: Cartel polaco - Posguerra - Color - vanguardias - Metáfora Visual

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 211]

Tanto en el mundo del arte como en el del diseño gráfico, encontramos desde el siglo XIX imágenes que articulan lo posible con lo imposible, en las que podemos ver algo del orden de lo lúdico. La creación de este tipo de imágenes no tiene como objetivo “volver a la infancia”, o imitar el juego de los niños. Lo lúdico es pasar sobre los límites que conectan lo posible con lo imposible, lo creíble con lo increíble. Marta Zatoryi (2008) dice en su libro *Una estética del arte y el diseño*, que en el juego creativo el ser humano hace lo que en la “vida real” no puede realizar, y los significantes adquieren significados no avalados por un código: “los objetos y las personas pueden salir de su rol establecido por la cultura, y adquirir una vida propia; donde ya no reina la lógica construida por la sociedad y sus valores ya no imitan las posibilidades.”

Podemos entonces pensar que muchos artistas y diseñadores, se valieron de recursos visuales y gráficos-imáge-

nes de lo imposible del mundo infantil, para “*decir lo que no se puede decir con las palabras del mundo de los adultos*” (Zátonyi, 2008). El diseñador polaco Henryk Tomaszewski fue uno de ellos, pionero del cartel polaco.

El cartel polaco

En septiembre de 1939, con la invasión de Hitler a Polonia desde el norte, sur y oeste sin declaración de guerra, la violencia de la Segunda Guerra Mundial arrasó toda Europa. Días más tarde, las tropas soviéticas entraron a Polonia y siguió una época de devastación que duró seis años. La pintura y el diseño gráfico, como muchos aspectos de la cultura y sociedad polacas, habían dejado de existir. Sin embargo, como un reflejo de la entereza y resiliencia del espíritu humano, de esta devastación surgió la escuela polaca de carteles artísticos, reconocida internacionalmente.