

algunas cosas: Hacernos comprender un poco más el cine, su estética e historia, transformar de una u otra manera nuestra mirada, acercarnos a determinadas películas que sería difícil conocer a través de la ley de oferta y demanda...

Su utilidad, es cierto, puede ser dudosa. Tan dudosa como la amistad, el amor, los sentimientos de fraternidad, la conciencia ecológica...

Notas

¹ Concepto acuñado por el teórico francés Noel Burch en su texto *El tragaluz del infinito*, Cátedra, 1999. (791.43 BUR)

La enseñanza de publicidad en el entorno telemático. La utilización de internet en el aula

Paula Domeniconi

El presente trabajo parte de la realidad de que las nuevas tecnologías de información y comunicación, conocidas como TIC's están cambiando los procesos de enseñanza aprendizaje, no solo desde la vinculación de las personas con el conocimiento en sí, sino también en lo concerniente a las relaciones interpersonales. Es probable que en el futuro el espacio áulico comience también su propia transformación ya que los nuevos modos que está adquiriendo el proceso harán que la utilización de internet en el dictado de ciertas asignaturas, como la publicidad, se vuelva una herramienta sumamente útil e imprescindible para el dictado de las clases. De hecho, algunas materias relacionadas a este ámbito ya están dictando las clases en laboratorios de computación. La publicidad cuenta con numerosa producción disponible en la red para todo aquel que desee acceder a la misma. Es menester poder recuperar esta producción dentro del espacio y tiempo de las clases, con la finalidad de que el docente pueda ejemplificar lo dicho y por otro lado, dando la posibilidad a los alumnos de que aporten aquello ya visto previamente y que pueda permitir compartirlo con los compañeros. En este escrito se detallan dos herramientas que están siendo utilizadas cada vez más, que permiten al docente poco formado en cuestiones de tecnología educativa, pero con algunos conocimientos algo avanzados de informática, poder aplicar la utilización de internet en el trabajo de la enseñanza en publicidad, así como en otros ámbitos del diseño y la comunicación. La búsqueda de Tesoro y las *webquest* son metodologías para resolver problemas que, con previa planificación del docente permiten de manera cabal tomar información del universo virtual que proyecta internet, evitando el *copy-paste* (copiar y pegar) e incitando a la producción de trabajos concretos acercando a los alumnos a ejercicios similares a los que podría enfrentarse un profesional en la materia. Es importante aclarar que el presente trabajo toma como base y busca profundizar con mayor nivel de detalle al escrito presentado para la materia "Introducción a la didáctica" cursada con anterioridad. Las consideraciones expuestas en el presente escrito se enmarcan dentro del

ámbito de la materia Publicidad I, obligatoria para la mayoría de las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Al ser una materia introductoria se persigue el objetivo de que los alumnos comiencen a ver la publicidad desde un criterio analítico y no de gusto personal.

Seguir utilizando el concepto de nuevas tecnologías para referirnos a internet ya suena añejo y poco convincente. La realidad es que a las famosas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) ya es poco lo que les queda de novedosas. El acceso masivo y la utilización en la vida diaria hacen que la red de redes ya sea una realidad conocida en varios ámbitos. La tecnología en sí misma, ya no es nueva, pero si lo son los distintos posibles usos que va adquiriendo a lo largo de estos últimos años. La utilización de internet en educación está siendo uno de los ámbitos más estudiados dentro del sector. Y en este punto todavía hay trabajo por hacer, es necesario seguir simplificando el sistema, todavía convivimos con programas tediosos y de difícil utilización.

Gran cantidad de docentes de diversos ámbitos están comenzando a utilizar las bondades de la red en y para el dictado de sus clases. Se podría decir que la mayoría recorre el camino más instintivamente que con una convicción certera sobre lo que hace y sobre cómo lo hace. Desde ya, y gracias a la cantidad y calidad de información presente en la web, hay contenidos más propicios que otros para utilizar internet de modo instintivo, tales como historia, geografía, comunicación y diseño entre otras. La existencia de instrumentos como las Aulas virtuales o los *blogs* que arman distintas cátedras ponen a disposición de los alumnos no solo los materiales de cátedra tales como bibliografía, clases o producciones audiovisuales, sino que también proponen leer artículos o visionar materiales mediante la utilización de *links*. Esto permite ir integrando el afuera y las novedades al aula, fuera del espacio delimitado por las cuatro paredes.

Este exceso y democratización de la información hacen necesarios docentes con mayores conocimientos de didáctica, ya que la materia prima de su trabajo estaría basada en el cómo transmitir, mucho más que en el contenido.

La realidad es que internet cambia el rol del docente que, desde la concepción de su tarea, practicaba la enseñanza como fuente y transmisor del conocimiento. Hoy en día, la información es patrimonio de todos, está allí para el que la necesite, para el que la quiera poseer y ese docente pre-tecnológico debe transformarse, adaptarse a las nuevas reglas del juego, saliendo del rol de fuente, para pasar a ser más un facilitador del camino al conocimiento, algo para lo que no fue capacitado. La disponibilidad de conocimientos que trae aparejada la red coloca al maestro en un lugar más cercano del alumno, en el que juntos construyen significados y no como dueño ni como único constructor de la verdad y la realidad. Frente a la máquina, el rol docente debe humanizarse aún más.

Si bien entonces la llegada de la red de redes replantea el rol del docente poniendo en cuestionamiento el lugar tradicional de fuente primordial del saber, no llega a ponerlo en jaque, ya que su nueva posición no es menos importante, porque como guía, orientador, o compañero

a veces, recobra roles absolutamente fundamentales sin los cuales internet perdería en términos de educación todas sus potencialidades.

Este proceso de cambio de rol del docente trae implícitamente aparejado el cambio del rol del alumno. Este nuevo contexto busca apoyar el dictado de las clases mucho más en la participación de los estudiantes, siendo estos también portadores de conocimientos posibles de agregar a los contenidos previamente planificados. También es verdad que si bien la utilización de internet en el espacio áulico puede llegar a enriquecer mucho el dictado de ciertos contenidos, en la misma medida puede llegar a convertir la clase en un caos. La navegación libre, sin un objetivo y pautas claras puede ser muy difícil de manejar para el docente. Dejar que los alumnos encuentren ejemplos a lo que la teoría brinda puede llegar a ser un ejercicio muy interesante, teniendo en cuenta que si bien internet no asegura las respuestas a todos los interrogantes por sí mismos, brinda herramientas para poder ilustrar ejemplos, constituyéndose como una ventana al mundo desde el espacio del aula misma.

Por otro lado, la posibilidad de enfrentarse a un territorio infinito donde el docente pueda llegar a perder su entidad como tal, hacen que el hecho de encarar este tipo de actividades sea todavía un terreno poco transitado.

Para la enseñanza de la publicidad, basar la teoría en ejemplos y poder visualizar campañas y piezas es un pilar fundamental para poder llegar a buen puerto. Desde ya no es lo mismo contar un comercial de televisión que verlo y muchas veces, ejemplos que surgen espontáneamente pierden su potencialidad de ejemplificar la teoría ya que es altamente probable que gran cantidad de la clase no haya visto el comercial, y ni hablar si se trata de un ejemplo añejo o incluso de producción extranjera.

Con la proliferación de YouTube y merced al marketing viral, son muchos los contactos que se pueden tener con la materia, solo con mostrarse algo interesado y se puede llegar mucho más lejos aun si se está hablando de estudiantes de la propia disciplina, que pueden acceder a sitios específicos del mercado publicitario.

Pierre Levy, uno de los más importantes pensadores de la cibercultura, analiza el concepto de inteligencia colectiva y la define como una inteligencia repartida en todas partes. El autor propone que como todos sabemos poco de mucho el lugar de residencia real del conocimiento está en la humanidad misma. "No existe ningún reservorio de conocimiento trascendente y el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente" (Levy 2003 p.2). En un grado bastante alto de concordancia, Perkins se basa en el concepto de inteligencia distribuida, y define que la cognición puede estar distribuida más allá del organismo propio (otras personas, entorno, medio simbólico, artefactos), de este modo, uno de los efectos de trabajar con tecnologías podría definirse en la ampliación de facultades cognitivas del usuario mientras emplea esta tecnología (Perkins 2001).

Desde estas perspectivas, podemos pensar enseñar publicidad permitiendo que los alumnos puedan expresar, mostrar, compartir aquello que ya conocen construyendo conocimiento mediante la suma de las inteligencias

repartidas en todas partes. Este tipo de dinámica más colaborativa sin duda puede llegar a enriquecer las clases anclando el conocimiento mediante la contribución, participación y exposición de las posturas de los estudiantes, teniendo en cuenta no solo aquello que efectivamente está en la "caja negra" del alumnado, sino a todo aquello que ellos conocen y que pueden llegar a compartir con el resto de la clase gracias a la utilización de internet. Teniendo en cuenta esta postura, quizás sería interesante empezar a analizar la posibilidad de encarar la enseñanza de publicidad en un entorno más cercano a lo que hoy conocemos como laboratorio de computación que al aula tal como hoy está concebida. De este modo, el entorno podría participar en la cognición como fuente de entrada, receptor de productos finales y vehículo de pensamiento. Esto permitiría introducir el concepto de persona-más el entorno como un sistema complejo que piensa y aprende, tal como lo propone Perkins (2001).

Hay dos herramientas didácticas que mediante la planificación previa, permiten llevar adelante espacios de trabajo con una real utilización de internet como universo virtual de conocimientos durante la clase, lo que brinda ciertas posibilidades para poder manejar el posible caos desde un lugar constructivo: La búsqueda del tesoro y *webquests*. Mediante la utilización de las mismas, el docente interesado en integrar internet a la currícula podrá ir capacitándose mediante la práctica con la utilización de estas dos herramientas que a continuación se detallan. Obviamente la posibilidad de contar con recursos tecnológicos dentro de los claustros es un requisito indispensable para poder llevar a cabo este tipo de actividades. En la medida en que docentes y alumnos se vayan familiarizando con este tipo de prácticas debería traer aparejado un refuerzo en los equipamientos tecnológicos de las instituciones educativas, así como un cambio en los espacios en donde estas actividades se llevan a cabo.

Ninguna de las herramientas busca habilidades ni destrezas motoras, sino, en coincidencia con las implicancias de los videos interactivos se persigue inteligencia, razonamiento lógico, imaginación e involucramiento desde los sentimientos (Salinas 1998).

Desde el punto de vista del tipo de aprendizaje, ambas herramientas responden a la definición de aprendizaje cooperativo y se las podría categorizar bajo clasificación de grupos formales, ya que son actividades que se planifican para ser llevadas a cabo durante más de una hora de clase y por otro lado, cumple con las cinco características por ellos propuestas: objetivos explícitos, planificación previa, interdependencia positiva, posibilidad de intervenir y dar apoyo a los grupos y da la posibilidad de autoevaluación grupal e individual de los integrantes del mismo por su lado y del docente por el otro (Johnson, Johnson y Holubec 2000). Por el modo en que están estructuradas ambas metodologías, el docente puede circular por el aula observando, evaluando y colaborando con la interacción en la tarea de los alumnos y principalmente, puede apuntalar a aquellos grupos que no estén logrando los niveles requeridos de cooperación estimulándolos para poder alcanzar la interdependencia positiva.

La búsqueda o caza del tesoro

Utilizar esta herramienta en la enseñanza de una materia como publicidad puede ser muy útil para visualizar la teoría en casos prácticos. Esta actividad didáctica se basa en que el alumno responda un cuestionario buscando las posibles respuestas en una lista de direcciones de páginas web suministrada por el docente. Siempre puede incluirse una pregunta final buscando una respuesta argumentativa o justificativa que no puede encontrarse en los sitios sugeridos, sino que sea resultado de la propia elaboración de las respuestas conseguidas.

Las búsquedas del tesoro se estructuran de la siguiente manera:

- Introducción: Breve explicación de la actividad.
- Preguntas: Se describen según el nivel de los alumnos y de acuerdo al objetivo buscado.
- Gran Pregunta: Busca despertar la reflexión y la lectura crítica de la información recabada durante la caza.
- Enlaces: Lista de páginas web disponibles para recabar la información necesaria para responder el cuestionario.
- Evaluación: Es deseable explicitar el criterio de evaluación de la tarea desarrollada.

Las características estructurales de las búsquedas del tesoro las constituyen como una herramienta cercana al trabajo con casos de estudio. Tanto el trabajo en pequeños grupos con preguntas críticas como la necesidad de un debate o diálogo final mediante preguntas que alienen la discusión, ponen en paralelo ambas metodologías y toma especial importancia la guía docente durante el proceso ya que facilitará el éxito o el fracaso de la actividad (Wassermann 1999, p.85).

Webquests

El modelo de *webquest* fue desarrollado por Bernie Dodge en la Universidad estatal de San Diego, EE.UU., en el año 1995 y da un paso más allá de lo que se propone en las cazas del tesoro. Las *webquest* son actividades que se apoyan principalmente en la información que brinda internet con la finalidad de que los alumnos transformen, produzcan contenidos significativos con aquello que se les es dado. Desde ya, uno de los preceptos de este tipo de metodologías es evitar el tan usado *copy-paste*, herramienta insignia del mal uso de la información brindada en la red. Al contrario, las *webquest* buscan estimular el pensamiento crítico promoviendo el pensamiento de orden superior mediante la elaboración de análisis, la solución de problemas o la producción de contenidos relacionados con la temática en cuestión. Por lo general esta metodología acerca a los alumnos a situaciones del ámbito profesional o aquellas conocidas como “juegos de rol”, implicando toma de decisiones, justificación y exposición de lo elaborado en la propuesta.

La actividad busca que los alumnos trabajen cooperativamente tomando distintos roles dentro de la consigna brindada y transformando la información que se les brinda en la misma *webquest*. La idea es que las fuentes estén previamente filtradas por el docente de manera que se evite el desarrollo de trabajos sobre bases poco creíbles o erróneas. Por otro lado, la previsión en la búsqueda de fuentes fidedignas evita que los alumnos

pierdan tiempo buceando libremente, con las posibles desviaciones que esto podría implicar durante la hora de clase. El producto final a presentar puede también ser elaborado con ordenadores, incluyendo la posibilidad de utilizar formatos multimedia.

Según Bernie Dodge, el modelo busca cumplir los siguientes objetivos: lectura y comprensión de textos, creatividad, aprendizaje en grupos, una buena gestión de la información y la escritura y la comunicación a través de producciones propias.

Al igual que con el trabajo de casos dentro del aula, la realización de *webquest* requiere de mucho tiempo de preparación previa por parte del docente, pero en definitiva es una clase que ya “queda armada” con altas posibilidades e volver a utilizar en comisiones posteriores.

Una *webquest* se estructura en los siguientes pasos.

- Introducción: Brinda la información básica sobre lo que los estudiantes van a encontrar en la actividad.
- Tarea: Es la descripción de lo que deben hacer y sobre lo que se espera de ellos en la actividad propuesta¹.
- Proceso: Describe cómo llevar a cabo la tarea, la posible división de roles y los pasos a seguir durante la misma.
- Recursos: Incluye los *links* a los sitios sugeridos como fuente de información, también se puede incluir información no necesariamente de internet.
- Evaluación: Por lo general las *webquest* se evalúan mediante la utilización de una grilla con la que el alumno puede comprender cabalmente como se desempeñó en cada parte del proceso².
- Conclusión: Invita a la reflexión sobre el camino transitado.

Así como en el trabajo con casos de estudio dentro del aula, tanto las búsquedas del tesoro como las *webquest* cuentan con material disponible para ser utilizado por docentes, tanto en castellano como en inglés, permitiendo en primera instancia y antes de embarcarse en la tarea de desarrollar alguna de las actividades por sí mismo, probar la efectividad y pertinencia de las mismas dentro del ámbito de cada clase.

Se recomienda visitar los siguientes sitios para encontrar más información sobre las herramientas detalladas:

<http://webquest.org/index.php>

Internet Scavenger Hunts (University of Tennessee at Chattanooga)

<http://cecasun.utc.edu/~tpa/mcallister/scavenger.html>

The Scavenger Hunt Page (Apple Valley (Iowa) Area Education Agency 14)

<http://www.aea14.k12.ia.us/technology/Scavenger-Hunt.html>

Internet-Based Scavenger Hunts for Students

<http://www.ctnba.org/ctn/k8/treasure.html>

La utilización de cualquiera de las dos herramientas descritas presenta puntos interesantes y escollos a la vez. La inmensa cantidad de material relativo al ámbito publicitario disponible en Internet (proveniente tanto de medios gráficos especializados como de páginas webs *ad hoc*, *blogs*, páginas de agencias de publicidad, festivales, concursos, así como también del ámbito aca-

démico) enriquece mucho la tarea, ya que las fuentes diversas hacen posible el análisis de la misma desde distintos puntos de vista.

Gardner propone que en los individuos conviven distintos tipos de potenciales biopsicológicos, que surgen tanto de herencia genética como del medio cultural e histórico en el que conviven a los que denomina inteligencias múltiples. La coexistencia de las distintas inteligencias en distintas medidas hace que se pueda procesar la información desde distintos puntos de vista (Gardner 1993). Desde este punto de vista, el poder acceder a la información de primera mano y teniendo en cuenta la característica polisémica de Internet, contribuye también a que los alumnos puedan aprehender la información desde las distintas inteligencias múltiples, lo que sin duda favorece el proceso de aprendizaje. En relación a las fuentes, es importante remarcar que el trabajo previo de relevamiento realizado por el docente es fundamental para que cualquiera de las dos herramientas contribuyan a un aprendizaje genuino. En la planificación de la actividad se deberá tener en cuenta la posibilidad de una lectura crítica de la información con la finalidad de evaluar la credibilidad de las posibles fuentes (Burbules 2001 p. 121 a 129).

Ambas actividades responden a las situaciones descritas por Wassermann en su definición sobre casos de estudio, ya que lo ambas herramientas apuntan a la necesidad de resolver escenarios en los que se cuenta con información y datos que por si solos no conceden directamente a una posible solución (Wassermann 1999 p.19).

De acuerdo con las opiniones vertidas por Cabrero Almenara en *Principios pedagógicos, psicológicos y socioológicos del trabajo colaborativo: su proyección en la telenseñanza*, se podría decir que tanto las *webquest* como las búsquedas (quizás en menor medida) legitiman las posibilidades que puede tener el aprendizaje cooperativo: desarrolla pensamiento crítico, permite la discusión clarificando ideas, da la posibilidad de adquirir informaciones, desarrolla destrezas de comunicación, desarrolla un contexto en el que el alumno se apropia de su aprendizaje y permite validar sus propias ideas preexistentes (Mac Connel³1994, p144).

Desde ya que este tipo de actividades tienen también áreas de dificultad explícita. En primer lugar, la posibilidad del acceso al hardware dentro de las aulas o incluso la opción de mudar la clase mientras dure la actividad a otro ámbito apto para desarrollarla es aún engorroso y hasta a veces imposible de implementar. Esto sumado a que si bien ciertas instituciones cuentan con laboratorios de computación, muchas veces no tienen acceso libre a Internet, encontrando que muchos sitios están bloqueados, limitando de esta manera las posibilidades de trabajar abiertamente⁴. Por otro lado, lograr un buen clima de trabajo cooperativo no siempre es sencillo y muchas veces el docente debe concentrar sus esfuerzos en implementar estrategias *ad hoc* tales como división previa de los grupos teniendo en cuenta las capacidades y habilidades individuales de los alumnos. Otra posible dificultad está dada por la misma currícula, es sabido que muchas veces los docentes deben correr contra el tiempo para poder abarcar todos los temas de los progra-

mas en detrimento de los espacios tipo taller, donde los alumnos trabajan en grupo conllevando a una dinámica distinta durante las horas de clase.

No todos los docentes se sienten cómodos con la utilización de tecnologías dentro del aula, lo que lleva a un menor o más pobre desempeño como guía dentro de la misma. Si bien siempre es deseable que los docentes accedan a nuevas técnicas y metodologías en la búsqueda del mejor modo de brindar los conocimientos a los alumnos (sobretudo en relación a la capacitación en informática, ámbito en el que existen altísimas posibilidades de que los alumnos sepan más que los docentes), el límite lo da la misma pericia y sobretudo la comodidad del docente. Comodidad no en términos de falta de compromiso, sino entendida como un espacio donde moverse con seguridad y conciencia donde poder desarrollar las clases y la interacción con los alumnos.

También en relación al rol docente dentro de esta nueva dinámica, estas herramientas favorecen una concepción de la enseñanza más ligada al constructivismo. Tomando el concepto de Zona de desarrollo próximo propuesto por Vigotski⁵, la aparición de Internet proyecta la zona de desarrollo próximo hasta el infinito mismo. El rol de la instrucción, el rol de guía y el andamiaje es fundamental para que las posibilidades de aprendizaje que brinda Internet se vuelvan efectivamente experiencias capitalizables, entendibles y aplicables a la realidad. Internet es una herramienta que permite el descubrimiento, que promueve la generación de conocimiento y que acepta voces múltiples, la red permite que en su espacio convivan un postulado y la idea contraria. Paralelamente el constructivismo apoya la idea de distintas soluciones para un mismo problema, favorece el análisis creativo, impulsa la creación de significado y el docente que organiza la actividad, observa y actúa en consecuencia.

La disponibilidad de conocimientos que trae aparejada la red coloca al maestro en un lugar más cercano del alumno, en el que juntos construyen significados, no como dueño ni como único constructor de la verdad y la realidad. Desde el constructivismo, se propone que el desarrollo es un proceso siempre en construcción y que es fundamental que el docente intente ser el acompañante de ese proceso, cuyo rol fundamental es el de apuntalar y compartir la construcción del conocimiento. En este sentido es interesante pensar la relación docente alumno como recíproca, tal como lo propone Burbules refiriéndose a la reciprocidad entre autor y lector, ya que el acceso a la información influye en la producción (Burbules, 2001 p.91). De este modo, los alumnos-lectores se convierten en productores, otorgando otro o distintos sentidos a lo propuesto por el docente.

Dado que lo que proponen Las búsquedas del tesoro y las *webquests* son sin duda, situaciones nuevas y sin una resolución única, la demanda cognitiva a la que se ven enfrentados los alumnos sientan precedentes ya que les permite aplicar estrategias diversas que en un futuro pueden ser reutilizadas en la medida en que los problemas con los que se enfrenten tengan similares características incrementando la pericia de los futuros profesionales.

Más allá de la demanda cognitiva, este tipo de tareas

puede resultar interesante, tal como se expuso, desde el punto de vista del trabajo cooperativo en el aula, aunando trabajo en equipo, exploración, búsqueda y procesamiento de la información con la utilización de tecnologías dentro del aula.

Referencias bibliográficas

- Adell, Jordi. (2003). *Internet en el aula: a la caza del tesoro*, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Núm. 16/Abril 03, disponible en <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec16/adell.htm>
- Burbules, N. y Callister, T. (h) (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información* (pag. 91, 121 a 129) Buenos Aires : Granica
- Cabrero Almenara, Julio. (2003). *Redes de Comunicación en la Enseñanza*, Cap. 5 Principios pedagógicos, psicológicos y sociológicos del trabajo colaborativo: su proyección en la telenseñanza. Madrid: Paidós
- del Río Lugo, Norma. (1999). *Bordando sobre la zona de desarrollo próximo*. Revista de educación / nueva época núm. 9 / abril - junio 1999.
- EDUTEKA. (2005) *Cómo elaborar una webquest de calidad o realmente efectiva* disponible en <http://www.eduteka.org/pdfdir/WebQuestLineamientos.php>
- Gardner, H. (1993) *La inteligencia reformulada*, (cap. 3) Buenos Aires: Paidós.
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (2000) *El aprendizaje cooperativo en el aula*. (Caps. 1 y 7) Buenos Aires: Paidós.
- Levy, P. (2003) *Inteligencia Colectiva*. Versión electrónica disponible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>
- Pozo Muncio, J. (1997). *La solución de problemas*. (Cap. 1) Buenos Aires: Santillana.
- Salinas, J. (1998). *Interactividad y diseño de videos didácticos*. Universidad de las Islas Baleares. Comunicación presentada al Interactive Video in Schools Seminar. Belfast, Irlanda del Norte,
- Perkins, D. (2001). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje en *Cogniciones distribuidas*. Pags. 127, 128. Buenos Aires: Amorrortu
- Starr L., <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> *Education World®* disponible en <http://www.eduteka.org/Entrevista11.php>
- Wassermann, S. (1999). *El Estudio de casos como método de enseñanza*. (Pags. 19 a 22) Amorrortu: Buenos Aires

Notas

- ¹ Dodge, Bernie "Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de las Tareas".
- ² Dodge, Bernie "Boceto para evaluar WebQuests"
- ³ En el artículo citado de Cabrero Almenara
- ⁴ Esto suele pasar principalmente con el acceso a YouTube, que como se dijo, suele ser uno de los sitios desde donde se puede obtener gran cantidad de producción publicitaria.
- ⁵ Bordando sobre la zona de desarrollo próximo Del Río Lugo, Norma.

La importancia de la evaluación diagnóstica

Carlos Alberto Fernández

La evolución tecnológica de la fotografía en los últimos años ha sido enorme y, por supuesto, no se detiene. Por lo tanto, es necesario incorporar y modificar contenidos, pero también introducir cambios en la manera de enseñarlos a causa, fundamentalmente, del impacto social que las nuevas tecnologías fotográficas van teniendo.

Desde 2004, como docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, he tenido a mi cargo diferentes asignaturas relacionadas con la fotografía, algunas de ellas en el ámbito de la carrera Licenciatura en Fotografía. La que he dictado en más oportunidades y que tengo actualmente a mi cargo es Taller de Fotografía I, sobre la que se basa el presente trabajo.

Taller de Fotografía I es una asignatura curricular y transversal a varias carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, por lo tanto, los alumnos no tienen, necesariamente y en su mayoría, un interés especial por la fotografía.

Son estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico, Producción de Modas, Diseño Textil y de Indumentaria y de Publicidad y no perciben con claridad qué más pueden aprender sobre algo que consideran sencillo y sin mayores complicaciones.

En las últimas tres décadas la fotografía ha ido perdiendo su estatus de disciplina reservada para especialistas. Existía una creencia generalizada de que una buena fotografía solamente podía obtenerla alguien que tuviese los conocimientos necesarios y una cámara de manejo complejo. La diferencia entre un profesional y un aficionado, entonces, radicaba en la "máquina" y su correcto dominio.

El razonamiento se justificaba por las grandes limitaciones que presentaban las cámaras más sencillas y por los fracasos a los que se enfrentaban constantemente los usuarios. La aparición de las cámaras digitales, completamente automatizadas, ha modificado sustancialmente el panorama.

Estos equipos, de alta sofisticación y facilidad de manejo, permiten obtener imágenes antes imposibles: fotografías con bajos niveles de iluminación, tomas a sujetos distantes, acercamientos a pequeños elementos, correcciones de color... sin necesidad de conocimientos especiales. Además, la instantaneidad en la observación de los resultados permite, de ser necesario, repetir las tomas inmediatamente.

Como estos equipos no requieren película, el costo se reduce drásticamente, a la vez que las tarjetas de memoria permiten guardar una gran cantidad de imágenes.

La difusión de la fotografía resultó ampliamente favorecida y se verifica en la gran cantidad de equipos comercializados (incluidos los teléfonos con cámara), que continúa en alza. Las cámaras digitales son fáciles de transportar –por su reducido tamaño y peso–, y siempre están listas para su empleo. Esto también impactó sobre las aplicaciones sociales de la fotografía. Las personas ya no limitan las tomas a los acontecimientos de su vida personal, sino que, cada vez más, fotografían en