

- Carretero, Mario (1997) *Desarrollo Cognitivo y aprendizaje*. Progreso, México.
 - Palamidessi, Mariano (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol 1. Madrid: Alianza Editorial.
 - Peña, Ismael; Córcoles, Cesar Pablo y Casado, Carlos (2006), *El profesor 2.0: docencia e investigación desde la red*. UOC PAPERS. Revista sobre la sociedad del conocimiento. www.uoc.edu/uocpapers.

Abstract: This paper treats on how the educational technology influences in the subject Advertising I from a constructivist point of view. It focuses specially in the use of the technology inside the classroom, and debates on the possibilities out of the work in class. Likewise it takes a look at the concrete options of the available tools and proposes applications bearing in mind the different moments of the class. The incorporation and the varied use of these technologies tend to improve the process of education-learning to achieve, with new and different technologies, significant apprenticeships.

Key words: technology – educational technology – advertising

– educational strategies – previous knowledge – cognitive bridges – moments of the class – virtual spaces.

Resumo: Este paper discute como influi a tecnologia educativa na matéria Publicidade I desde uma mirada construtivista. Centra-se especialmente sobre o uso da tecnologia na sala de aula e debate sobre as possibilidades fora de trabalho da sala de aula. Assim mesmo realiza um paneo sobre as opções concretas das ferramentas disponíveis e propõe aplicações tendo em conta os diferentes momentos da sala de aula. A inclusão e o uso variado destas tecnologias tendem a melhorar o processo de ensino aprendizagem para alcançar, com novas e diferentes tecnologias, aprendizagens significativas.

Palavras chave: tecnologia – tecnologia educacional – publicidade – estratégias educativas – conhecimento prévio – pontes cognitivas – momentos da aula – espaços virtuais.

(*) **Eugenia Álvarez Del Valle.** Lic. en Publicidad (Universidad de Palermo). Magisteren Management Estratégico (Master in Business Administration - UP). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Educación 2.0: lo mejor de ambos mundos

Jan Ryniewicz (*)

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

Resumen: El propósito del presente *paper* es poner atención sobre el uso de la tecnología en el proceso de educación, particularmente lo que refiere a Internet 2.0. A través de un recorrido por diversos autores que abordan la temática y con el soporte de estadísticas recientes se hablará de nativos e inmigrantes digitales, alumnos y profesores respectivamente, y de la relación de estos en el universo educativo. Del mismo modo, se explicitará el uso que los alumnos le dan a Internet, tanto en lo referente a la frecuencia como a las preferencias de contenidos. La intención es mostrar que en el entorno de una dinámica 2.0, que plantea horizontalidad y cercanía, el profesor se torna alumno y, aprendiendo a ser nativo, puede llegar al alumno desde una posición más empática y cercana.

Palabras clave: nativos digitales – inmigrantes – pantalla – libro – Internet 2.0 – tecnologías de la información.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 131]

Una reflexión acerca de como inmigrantes y nativos son hoy ciudadanos digitales en la educación

Introducción

Esta es la era de la información. La comunicación está en todos lados y la tecnología contribuye a que la población esté más comunicada, más conectada, compartiendo contenidos y sabiendo que le sucede al otro. El desafío es entender qué sucede con toda la información circulante y aprovechar las ventajas que la tecnología brinda a tal efecto. Del mismo modo, en el ámbito de la educación, la tecnología, en particular Internet, juega un rol preponderante entre los alumnos, quienes hacen un uso intensivo de ella. A modo de ejemplo que ilustra

el concepto del presente ensayo, un estudio conjunto del IAB (Internet Advertising Bureau) y la consultora de medición digital ComScore, reveló que durante el transcurso de 2011, del total de usuarios de Internet en Argentina, los jóvenes (de entre 15 a 24 años) representaron la mayor participación de visitantes en ambos géneros, superando este grupo a cualquier otro grupo etario de América Latina, como así también al promedio mundial y regional.

¿Cuál es la posición que el docente debe tomar frente a esta realidad? Aprovechando las ventajas que ofrece, toda la comunicación puede ser virtuosa. Por otro lado, el exceso de información no hace más que generar un ruido tal, que nada se escucha, nada se dice.

¿Es ésta la Era 2.0? ¿Es, entonces, la educación una educación 2.0? ¿Cómo adaptarse? ¿Cómo lograr beneficios, tanto desde el lado de la enseñanza como del aprendizaje?

A lo largo de este *paper* se intentará mostrar que el volumen actual de tecnología comunicacional en la educación es tan bueno como se quiera y tan malo como se dice.

Desarrollo

2.0. Una de las nomenclaturas que más se escuchan dentro de entornos que pueden ser disímiles o dispersos. Internet 2.0, la nueva Internet (aunque ya no tan nueva), es un concepto del cual se habla desde el año 2004 aproximadamente y que, según Ismael Peña, desde su artículo El profesor 2.0 (2006) implica una reducción de la distancia entre los que acceden a la Web y los que publican en ella. De este modo, 2.0 significa cercanía, horizontalidad de acceso y menos barreras. Internet 2.0 es la oportunidad para el usuario de ser un generador de contenidos. Antes sólo espectador, hoy todo un protagonista.

De la misma manera, la Web 2.0 ha favorecido el diseño de nuevas herramientas, nuevas plataformas y aplicaciones que acentúan esta reducción de distancia, esta horizontalidad: las redes sociales. Aplicaciones como Facebook o Twitter hacen que la gente debata acerca de la vida real y la vida virtual o de amigos reales y virtuales y otros temas. Podríamos situar a estas aplicaciones en lo que Peña llama software social: usar la comunicación, mediada por una computadora, para formar comunidades. Este dato no es menor, ya que según el IAB, 9 de cada 10 usuarios visitaron una red social durante el estudio, lo que da una penetración del 90% sobre el total de la muestra, el más alto a nivel mundial en la categoría.

De ese modo, la Web 2.0 tiene implicancias en diversos ámbitos, y para enriquecer este ensayo, se analizarán cuales son las implicancias 2.0 en el ámbito de la docencia. ¿Favorece la Web 2.0 al momento áulico o por el contrario hace que el alumno no se sienta cómodo en un contexto “1.0”, con un docente que transmite a una “comunidad” que recibe?

Es importante entender que los alumnos que transitan la universidad hoy son nativos digitales. Esta categoría fue pensada por el escritor y especialista en educación Marc Prensky en su artículo titulado “Digital Natives, Digital immigrants” (2001). Allí, el autor establece la categoría de nativos digitales para nombrar a las personas que han nacido o crecido con la Red, diferenciándolas de los inmigrantes digitales, o quienes llegan más tarde a las tecnologías de la información.

Frente a este escenario, de nativos digitales (los alumnos) por un lado, y por el otro los inmigrantes digitales (los profesores), parece surgir un desafío: lograr que unos y otros converjan al momento áulico con lo mejor de los dos mundos.

Prensky va más allá aún, y en su artículo Homo sapiens digital: de los inmigrantes y nativos digitales a la sabiduría digital, (2009) afirma que la distinción entre los nativos y los inmigrantes digitales debería tender a desaparecer. El autor propone hablar así de un nuevo sis-

tema de distinciones al que llama “Sabiduría Digital”, definiéndolo como:

“...la sabiduría que se presenta en el uso de la tecnología, con el que nuestra capacidad cognoscitiva llega más allá de nuestra capacidad natural. Y en segundo lugar, a la sabiduría en el uso prudente de la tecnología para realzar nuestras capacidades.”

¿Es la “sabiduría digital” este punto en común? Es necesario comprender los códigos y la realidad de los alumnos al momento del proceso de enseñanza. Sin entender esos códigos, el mensaje, los contenidos, caen en saco roto y hoy, esos códigos, en gran parte, son digitales. De ese modo, la tecnología permite, a través las ventajas que ésta ofrece, poder transmitir contenidos de un modo más eficaz, más empático teniendo en cuenta la audiencia, en este caso estudiantes.

Teniendo en claro estos conceptos, el foco puede volver a las ventajas que la tecnología “2.0” ofrece a la educación. Entre algunas se pueden mencionar la sencillez del uso y la facilidad de acceso a la información. Sólo algunos clicks y el alumno (o el docente) pueden llegar al contenido. Una biblioteca a un mouse de distancia. Esta sencillez, que es tal sobre todo en el caso del “nativo”, muchas veces no se da en el docente, “inmigrante” que no alcanza a entender este paradigma digital. Para evitar eso, es necesario que el docente se adapte, que su condición de inmigrante quede a un lado para comenzar a ser un “adoptante”, una persona que toma y aprende lo mejor de ese mundo en pos de un mejor proceso educativo. El Dr. Ray Steele propone un esquema con fases de destreza tecnológica para que los docentes puedan hacer uso de la tecnología, de modo tal de poder ver el código y la plataforma en la que sus alumnos se mueven con comodidad. Estas fases comprenden la Entrada, donde el profesor pelea por entender la tecnología y su propia falta de experiencia; la Adopción, o la etapa inicial del aprendizaje; la Adaptación, donde a través de horas de trabajo y experiencia, el docente entiende el potencial que las aplicaciones y la tecnología ofrece. Ya en la Apropriación, se observa maestría y cierto dominio sobre el tema, para finalizar en la Invención. Aquí, el profesor innova, crea técnicas que se apoyan en la tecnología como herramienta fundamental. De este modo, el profesor encuentra al estudiante en el ámbito que le es más familiar, donde se siente cómodo: el “ámbito digital”.

Este modelo muestra como se puede pasar de ser un inmigrante a un ciudadano integrado, con todos los beneficios y obligaciones que esto implica. Los beneficios pasan por un mejor vínculo y más cercanía con el alumno. Las obligaciones implican la capacitación, una actitud proactiva en pos de entender y la asimilación de ese universo que requiere actualizaciones constantes.

Es entonces en este contexto donde se puede hablar de un nuevo paradigma en la educación. Tal como menciona Gunther Kress en El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación (2005), el libro ha dejado de ocupar el liderazgo como medio central de conocimiento. Hoy, ese lugar lo tiene la pantalla. Casi por decantación, Kress introduce el concepto de la “lógica de la imagen”, que “domina los lugares y las condiciones de aparición de toda comunicación mostrada”.

Del mismo modo, Kress se pregunta acerca de los poten-

ciales de la imagen como recurso para crear significado. Si bien es cierto que la imagen siempre estuvo presente en la escritura, ya sea como ilustración o como referencia, en la actualidad la imagen tiene un lenguaje propio y la pantalla es el soporte ideal para esta codificación. Naturalmente, la pantalla es componente primario del esquema 2.0 y así, los alumnos y el docente, deben hablar este “idioma”, deben comprender este código donde la imagen juega un rol fundamental.

Conclusión

La era de la información es el presente, es el ahora, y el proceso de enseñanza está inmerso en esta realidad. Ya nadie puede ser ajeno a las tecnologías de la información y las ventajas que estas ofrecen, particularmente en el ámbito educativo.

Por otro lado, los docentes tienen enfrente a estudiantes que nacieron en ese sustrato. Ellos no problematizan la era de la información, simplemente, nacieron allí, es su idioma. No es el caso de los profesores, que muchas veces encuentran en esta diferencia un salto, una distancia que los aleja de los alumnos. Para acortar esta brecha, es necesario que el docente sea alumno, que aprenda para después poder enseñar. 1.0, y luego, 2.0. Solo así el profesor podrá encontrar al estudiante en el ámbito en el cual este se siente cómodo, mejor predispuesto a incorporar contenidos, a escuchar y a comprender.

Así como en el pasado, quienes accedían a los libros llegaban al conocimiento y a la educación, hoy ese camino se dirige hacia la pantalla a través de una autopista 2.0 que, tomando escritura e imagen, pantalla y libro, genera contenidos que, al final, se incorporan en el proceso educativo. Nada cambió, sólo hay una nueva versión. Educación, pero 2.0.

Referencias bibliográficas

- El estado de Internet en Argentina. 2011. Estudio a cargo del IAB (Internet Advertising Bureau) y ComScore. http://www.iabargentina.com.ar/sites/default/themes/iab/downloads/comScore_State_of_Internet_Argentina_IAB_jun2011.pdf
- Kress, G 2005. El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación. Ed. Aljibe
- Peña, I, Córcoles, C. P., Casado, C. 2006. El Profesor 2.0: Investigación desde la Red, publicado en la edición nro. 3 de UOCPAPERS- revista sobre la sociedad del conocimiento

- Prensky, M. 2009. H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/homo-sapiens-digital-de-los-in.php>
- Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital immigrants, de “On the Horizon“ (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001

Abstract: The intention of the present paper is to put attention on the use of the technology in the process of education, particularly what recounts Internet 2.0. Through a run over diverse authors who approach the subject matter and with the support of recent statistics it will speak of native and digital immigrants, students and teachers respectively, and of the relation of these in the educational universe. In the same way, the use that the students give to Internet will be specified, so much in what concerns the frequency as the preferences of contents. The intention is to show that in the environment of a dynamics 2.0, which expounds more horizontality and nearness, the teacher returns student and, learning to be native, can come to the student from a more empathic and nearby position.

Key words: digital natives – immigrants – screen – book – Internet 2.0 – information technology.

Resumo: O objetivo deste trabalho é prestar atenção sobre o uso da tecnologia no processo educativo, particularmente o que refere a Internet 2.0. Através de um percurso de vários autores que abordam o assunto e com o suporte de estatísticas recentes se falará de nativos e imigrantes digitais, alunos e professores respectivamente, e da relação destes no universo educativo. Do mesmo modo, se explicitará o uso que os alunos lhe dão a internet, tanto no referente à frequência como às preferências de conteúdos. A intenção é mostrar que no meio de uma dinâmica 2.0, que propõe horizontalidade e proximidade, o professor se torna aluno e, aprendendo a ser nativo, pode chegar ao aluno desde uma posição mais empática e próxima.

Palavras chave: nativos digitais – imigrantes – tela – livro – Internet 2.0 – tecnologia da informação.

(*) **Jan Ryniewicz.** Licenciado en Comunicación Social con orientación en Publicidad (Universidad del Salvador, 1999). Profesor en Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación y Creatividad Publicitaria en la Facultad de Diseño y Comunicación.

El desarrollo del pensamiento lateral en la comunicación de mensajes gráficos

María Luz Negri (*)

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

Resumen: El proceso creativo se puede aprender, “rompiendo la vida rutinaria”, es decir, rompiendo con hacer siempre lo mismo o, quizá, simplemente, con hacer más de lo mismo. El pensamiento lateral aplicado al diseño gráfico se traduce en la búsqueda de soluciones gráficas distintas, diferentes e innovadoras, alejadas de la resolución lineal, una búsqueda que tiene como fin último la comunicación.