

Tal vez suene utópico, pero estamos seguros que no es algo lejano. En nuestro espacio valoramos a la persona por sobre el alumno, a la pasión por sobre lo profesional, a la calidad por sobre la cantidad, a lo innato por sobre lo adquirido.

Todo esta efervescencia es lo que nos ha llevado en este último tiempo a evolucionar, a no estancarnos, a repensarnos, a seguir creciendo y sobretodo estar en movimiento. Seguimos siendo los mismos, por eso cambiamos, es la frase con la cual decidimos identificarnos e informar a todos las novedades que hemos encarado en nuestro proyecto y que incluye hasta un cambio de nombre. A partir de principios de año, somos Innatus Capacitación, en alusión y como fiel reflejo de lo que queremos ser y brindar.

Estamos convencidos de ser una alternativa en capacitación, alternativa que podría replicarse cuantas veces quiera. Aún así, seguimos siendo fieles a nuestros principios y a todos quienes confiaron, confían y confiarán en nosotros a lo largo del camino.

Por eso no queremos dejar de agradecer a las autoridades institucionales que permitieron que este sueño se haga realidad, a los docentes y a los alumnos por entender nuestra propuesta, a todos los que en forma desinteresada suman ideas y en especial a Walter Cáceres y Lucas Romero Di Benedetto por acompañarnos en los momentos de zozobra.

**Abstract:** Dimension 3C, is a training and educational space that comes with a strong collaborative spirit, innovation and institutional affiliation. They share the Leo XIII College project and the National Technological University by the Higher National Institute of Technical Teachers (UTN-INSPT) from your area Extension.

**Keywords:** free software - creativity - training - extension - College Leo XIII - UTN - INSPT - Dimension 3C

**Resumen:** Dimensão 3C, é um espaço formativo e pedagógico que surge com forte espírito colaborativo, de inovação e de vinculação institucional. Compartilham o projeto o Colégio León XIII e a Universidade Tecnológica Nacional junto ao Instituto Nacional Superior do Profesorado Técnico (UTN-INSPT), desde sua área de Extensão.

**Palavras chave:** software livre – criatividade – capacitação – extensão – Colégio León XIII — UTN – INSPT – Dimensão 3C

(\*) **Víctor Peterle.** Diseñador Industrial (UBA, 1999). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Menos TIC y más Feed. La idea al poder.

Víctor Peterle (\*)

Fecha de recepción: agosto 2014  
Fecha de aceptación: noviembre 2014  
Versión final: marzo 2015

**Resumen:** Detener los avances tecnológicos es imposible. Dejar de pensar y de comunicar; lo es aún más. Este escrito busca reflexionar acerca del valor y el espacio que le damos a las ideas en el área proyectual, y cual le damos a los métodos de representación y expresión de las mismas.

**Palabras clave:** TIC – feedback – motivación – creatividad – área proyectual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 230]

---

El tiempo pasa. Las cosas cambian. Hay que evolucionar. Ese fue siempre el desafío de la especie humana. Hoy el dilema se debate entre la creatividad humana o la máquina.

A lo largo de estos últimos años se han generado cambios de paradigmas en general, y en la enseñanza de la actividad proyectual en particular.

Comentar en mis clases cuál fue mi realidad como alumno, me permite visualizar cuánto hemos avanzado en estos años. Cursar una carrera universitaria sin el acceso a la tecnología hoy disponible, parece ser parte de una película de ciencia ficción.

Contar y hacer entender a los alumnos, que pertenezco a una época en la cual la informática era incipiente, que

la existencia de *Internet* era impensada y que la digitalización de la imagen y el sonido era algo inimaginable, me hace sentir viejo, pero casi un héroe por haber sobrevivido a la falta de todos estos recursos.

Sería en vano negar la utilización de la tecnología, por el contrario sabemos que la evolución humana ha sido posible gracias a ella. Desde el descubrimiento del fuego hasta la aplicación de la realidad virtual, todas han sido actividades creadas y desarrolladas por el hombre. ¿Entonces, cuál será la característica que nos diferencia del resto de las personas? Evidentemente el uso creativo que realicemos de las técnicas disponibles para el manejo de dicha información.

Ver jugar a mi hija de tres años, genera en mí además de una gran ternura, la certeza de saber que nacemos creativos y la reflexión, acerca de adónde va a parar la creatividad y las actividades lúdicas a medida que crecemos.

De hecho, me pregunto por mi propia creatividad, esa que me permitía imaginar situaciones al momento de jugar como lo hace ella.

Queda claro, entonces, que la creatividad es una actividad humana que se desarrolla ejercitándola y sin necesidad alguna de medios tecnológicos.

Siendo así, me pregunto porqué se insiste en llevar la informática a cualquier costo al aula y cuál es el rol que vienen a cumplir las máquinas sin creatividad y las TIC que tienen que insertarse en un contexto educativo que está más cercano al siglo XVIII que al siglo XXI.

### **Era de las comunicaciones**

Hoy están dadas todas las condiciones para que se genere un cambio significativo en el sistema educativo actual, pero sería bueno definir cuáles son esas condiciones y definir claramente cuál es el objetivo a cumplir. Técnicamente existen los medios necesarios para lograr lo que uno, como docente, se plantee. *Internet*, laboratorios de informática, redes sociales, etcétera.

¿Pero qué pasa con nosotros? ¿Qué pasa con nuestro rol docente? ¿Entendemos que nuestros quehaceres en el aula tienen que evolucionar?

No alcanza hoy en día capacitarnos en el uso de nuevas tecnologías, que por otro lado no está mal. Nuestro planteo apunta a tratar de entender, que en esta era de las comunicaciones gran parte de nuestros alumnos necesitan ser escuchados y no solo nosotros ser quienes reclamemos atención.

No sirve ni alcanza inundar las aulas de tecnología y nuevos recursos, si no estamos dispuestos a incentivar el diálogo y el *feedback* con los alumnos. Somos nosotros quienes tenemos que nutrir y alimentar al alumno de conocimientos y experiencias.

Contar con una computadora y acceso a *Internet* es lo mínimo e indispensable, pero ¿indispensable para qué? Está comprobado que el proceso cognitivo y la generación de ideas se potencia cuando el ambiente de trabajo nos llama a estar relajado.

Esta situación de relax no significa que cada uno pueda hacer lo que quiera, sino que surge cuando el ambiente en el aula es cómodo y ameno. Ambiente en el cual, la presión generada por los roles de cada uno de los actores que intervienen, cede y da lugar a la reflexión, a la búsqueda y potenciación de lo emocional por sobre lo racional en el proceso aprendizaje.

Con la aplicación de las nuevas tecnologías, conceptos como los de espacio y de tiempo han sido reformulados, pongamos por caso la utilización de los campus virtuales. En ellos se pueden establecer múltiples actividades y relaciones entre alumnos y docentes. Pero que hay en cuanto al acompañamiento, el andamiaje que necesita el alumno de hoy para poder descubrir y fortalecer sus capacidades.

Sería bueno poder pensar y debatir si realmente el cambio viene de la mano de la tecnología. Seguramente los

nuevos medios virtuales e informáticos, tendrán las herramientas disponibles para captar la atención de los jóvenes. Hoy más que nunca sugiero que el cambio tendrá que venir de la mano del docente, que esté dispuesto a repensar su rol dentro del aula.

No alcanza con cumplir el rol, no implica mostrarse solamente como idóneo en la materia. Tal vez el profesor de un futuro muy cercano, tenga que echar mano a cuestiones más internas, que lo muestren como parte interesada en establecer la comunicación con el alumno.

Teniendo en claro cuáles son los actores que participan del feedback que se da en el aula, es fácil determinar quiénes deben disminuir la resistencia al cambio. Claramente somos los adultos los que tenemos que visualizar dicho cambio y no entenderlo como un hecho amenazador, sino como nuevas posibilidades de desarrollo.

De nuestro lado podemos intervenir desde el diseño curricular de las materias que dictamos, del lado del alumno, entender qué tipo de profesional quiere ser e incluso, qué consideramos que deben hacer los centros formativos por nuestros hijos.

Hoy todo es cuestionable y todos tienen la posibilidad de cuestionar. La diferencia se generará en la forma en que se fundamente lo que se cuestiona. Los roles y las relaciones que se dan en el aula determinan una tríada entre docente, alumno y conocimiento que hoy día está en crisis y en continuo cambio.

El dinamismo que hoy caracteriza la situación áulica nos debe permitir entender que el conocimiento no necesariamente está solamente en el profesor. Facilitado por la por las TIC, el alumno tiene la posibilidad de aprender mucho en clase, pero mucho más aún fuera de ella.

Es evidente que estamos frente a la posibilidad de un nuevo paradigma del aprendizaje, en el cual el feedback sea mutuo. Y aquí es donde toma valor lo expresado en el título de esta charla. No pensamos en el concepto de feedback, como solamente un ida y vuelta de información, sino como la posibilidad de poder nutrirse, alimentarse del otro. El desafío está en marcha ¿seremos capaces los docentes de cambiar?

### **Ser humanos**

En momentos en los cuales muchos de los alumnos parecieran tener una vida paralela, en la virtualidad de las nuevas tecnologías, una de las actividades más complejas en estos días en un aula es la de mantener la atención de los alumnos a lo largo de toda la clase.

Teniendo en cuenta este contexto, una de las cualidades que consideramos importante del docente que viene, es la de poder trabajar y orientar, apuntalando la curiosidad y la creatividad del alumno, como características primordiales para la generación del aprendizaje. Dos actividades que consideramos humanas por naturaleza. Cuando logramos hacer que la creatividad se convierta en parte esencial del aprendizaje, se desencadena un proceso fantástico en el cual el alumno descubre con asombro todo lo nuevo que puede hacer.

Esto se convierte entonces en un detalle no menor, si entendemos que toda la especie humana no sólo evolucionó biológicamente sino también culturalmente,

gracias a la necesidad de crear soluciones a sus problemáticas existenciales. La modificación de patrones de pensamiento y comportamiento produjeron cambios de paradigma muy fuertes con el consiguiente aprendizaje, que lograron modificar el contexto sociocultural y la evolución de la especie. Entonces ¿porque no hacerlo en el sistema educativo actual?

Una de las prácticas habituales en mis clases es la de intercambiar roles. Esto nos permite que los alumnos interactúen entre sí, preguntando a sus propios compañeros respeto al trabajo realizado, convirtiéndose en jueces y parte. Esto crea un clima de trabajo muy interesante, dado que cada una de las ideas desarrolladas comienzan a nutrirse de certezas, incertidumbre y autocrítica de cada uno de los integrantes del grupo de trabajo. Otra práctica habitual consiste en realizar tutorías internas. En este caso, aquellos alumnos que han demostrado capacidad en los temas desarrollados, comienzan a guiar y a potenciar a aquellos que vienen con tiempos asimétricos en el proceso de aprendizaje. Estas y otras prácticas que llevamos a cabo, buscan incentivar el poder de análisis, improvisación, gestión y autocrítica del alumno. Desde ya que mi función no queda opacada por las prácticas, dado que constantemente estoy supervisando e interactuando con los participantes.

La especificidad en los métodos de enseñanza en el área proyectual hace que sea muy importante trabajar en los aspectos motivacionales y emocionales, tanto como los analíticos. Esto le permite al alumno intuir posibles soluciones a los problemas planteados, recurriendo a sus capacidades innatas y a su pasión por lo que está aprendiendo.

Actualmente trabajamos fuertemente para que el alumno desarrolle su creatividad y autoestima, y así saber de lo que es capaz de lograr. Entendemos que convertirnos en mentores va más allá de la tarea docente. Nos permite mostrarnos humanos y por sobre todas las cosas, asumir un rol más personal, guiándolo por la aventura de aprendizaje y retroalimentando la relación.

Tal es así, que en algunos casos esa relación evolucionó, de alumnos a asistentes académicos e incluso en amistades que aún hoy perduran en el tiempo. Comportarme de forma amistosa, nunca me convertirá en un cómplice del alumno, por el contrario y casi sin quererlo reconozco haber descubierto el porqué del éxito de estas relaciones.

Siempre trato al alumno como un ser que buscó reconocer e identificar sus aptitudes más específicas. Habiendo logrado esto y teniendo la confianza del alumno, siempre lo estimulo a conseguir aquello que crea que no es capaz de lograr, o sea trabajando fuertemente, en que desarrolle la confianza en sí mismo.

¿Cómo lograr esto? Simple. Facilitando y motivando constantemente a evolucionar, incluso haciéndole entender que parte importante de aprendizaje están en el error y que si logramos revertir y encontrar la solución, esto se convertirá en algo aprendido.

Por último y no menos importante, habiendo logrado todo esto, es necesario que comprenda que ahora sí está

en condiciones de ser exigido. Difícilmente podamos pedirle a alguien que de todo de sí, cuando ni siquiera conoce cuáles son sus propios límites y que es capaz de hacer.

### Compromiso... ¿Qué era eso?

No hay TIC o tecnología que reemplace un hombro o una oreja, en la cual el alumno pueda apoyarse. Esto es lo que defino como compromiso por lo que hago.

Alimentar este juego es parte importante y por sobre todas las cosas, que el alumno entienda que el compromiso es algo que tiene que asumir en su propia formación. De nada sirven las nuevas técnicas o tecnologías si no estamos dispuestos a comprometernos con el mágico juego de enseñar y aprender.

La mala praxis de un docente desmotivado y desmotivador puede llevar a la frustración en el alumno, tanto como lo suele hacer el mercado, determinando si es bueno o no según las herramientas o software que utiliza. No priorizar a la persona por sobre la profesión, hace que pierda el compromiso por aquello que en cierto momento sintió pasión de elegir.

Allí es donde mi opción y mi compromiso se centran en valorar el proceso que permite el desarrollo de una idea, reconociéndole el esfuerzo, el pensar y el tiempo dedicado a algo que por un momento lo mantuvo motivado. Pero mucho mejor aún cuando trascendemos al alumno y pensamos en el grupo. Esto nos permitirá generar una sinergia entre pares, creando un contexto donde todo sea motivación, cooperación y compartir. Logrando incluso volver a tomar confianza en aquellos conceptos que habíamos desestimado.

Como notarán, todo este trabajo se realiza sin la presencia de la modernidad, sólo recurriendo a las relaciones humanas más básicas.

---

**Abstract:** Stop technological progress is impossible. Stop thinking and communicating; it is even more. This paper seeks to reflect on the value and space we give to the ideas in the projective area, and what we give methods of representation and expression thereof.

**Keywords:** ICT - feedback - motivation - creativity - proyectual area

**Resumo:** Deter os avanços tecnológicos é impossível. Deixar de pensar e de comunicar; o é ainda mais. Este escrito procura refletir a respeito do valor e o espaço que lhe damos às ideias na área proyectual, e qual lhe damos aos métodos de representação e expressão das mesmas.

**Palavras chave:** TIC – feedback – motivação – criatividade – área proyectual

(\*) **Víctor Peterle.** Diseñador Industrial (UBA, 1999). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.