

Referencias bibliográficas

- Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires. Magisterio del Río de la Plata.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona: Universidad de Valencia.
- Bongiovanni, M. (2009). *La nueva cultura académica y el docente inclusivo*. Reflexión académica en Diseño y Comunicación. Volumen, 11, 42-43. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós Educador.
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la Universidad*. México: Fondo de la cultura económica.
- Freire, P. (2008). *Pedagogía de la Esperanza*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Freire, P. (2011). *La propuesta de Donald Schön: "El conocimiento está en la acción"*. Disponible en: <http://upnmonclova.wordpress.com/2011/12/10/la-propuesta-de-donald-schon-el-conocimiento-esta-en-la-accion/>
- Freire, P. (2009). *Pedagogo de los oprimidos y transmisor de la pedagogía de la esperanza*. Disponible en: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_paulo_freire.htm
- Roselli, N. (1999). *La construcción socio cognitiva entre iguales*. Rosario: IRICE.
- Kaplan, C. V. (1992). *Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen*. Buenos Aires: Aique Didáctica.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesiones reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Paidós Ibérica.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: The essay detects the problem today about the difficulty for students in the Faculty of Design and Communication

to understand the theory and put it into practice. After you studied and learned in the subject Introduction to Teaching Strategies alternatives to solve these problems, activities that help students gain a better understanding of the theory and how to incorporate it into classroom practice workshop met. What elements must consider the teacher to make this happen, how to help support students and encourage class to class to make a correct understanding of the theory and thus serve them as support for the practical part of that submitted.

The idea of this paper is to serve as a guide for all teachers, to support this type of education that is often forgotten, and applies not only to materials for practical purposes but also to other subjects.

Keywords: Education - group - workshop classroom - teaching technique - transformation.

Resumo: O ensaio detecta os problemas presentes hoje a respeito da dificuldade que têm os alunos na Faculdade de Design e Comunicação para compreender a teoria e levar à prática. Depois do estudado e aprendido na matéria Introdução às Estratégias do Ensino conheceram-se diferentes alternativas para resolver estes problemas, atividades que ajudem aos alunos a conseguir uma melhor compressão da teoria e de que maneira incorporar à prática do sala de workshop. Que elementos deve ter em conta o professor para que isto se consiga, como deve ajudar, apoiar aos alunos e os incentivar classe a classe para que façam uma correta compressão da teoria e desta maneira lhes sirva como suporte para fazer a parte prática da cursada.

A ideia deste ensaio é que sirva como guia para todos os professores, para que apoiem este tipo de educação que muitas vezes é esquecida, e se aplique não só a matérias com fins práticos senão também ao resto das matérias.

Palavras chave: educação - grupo - sala de workshop - técnica de ensino - transformação.

(*) **Malena Soria.** Diseñadora Textil e Indumentaria (Universidad de Palermo)

¿Un futuro con docentes reales o con docentes virtuales?

Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: septiembre 2015
Versión final: noviembre 2015

Paula Sasso (*)

Resumen: Este ensayo pretende vislumbrar un posible escenario futuro donde el uso de la tecnología y sus herramientas se instaure en la educación por sobre la figura del docente. En base a ello, se busca plantear cuál sería el escenario ideal para lograr estudiantes reflexivos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Se hace particular mención del tema en torno a la carrera de Diseño Gráfico, considerando sus particularidades y especificidades.

Palabras clave: tecnología de la información y la comunicación - enseñanza - aprendizaje - rol docente -profesión.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 51]

“Si continuamos desarrollando nuestra tecnología sin sabiduría o prudencia, nuestro sirviente podría convertirse en nuestro verdugo”. (Bradley).

Introducción

Desde fines del siglo XX, la ciencia y la tecnología han ido transformando y modificando los hábitos en la sociedad. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no permanecieron ajenas a esos cambios, sino que se fueron instaurando velozmente en la vida diaria, actuando como disparadores de cambios en el ámbito de la comunicación, del esparcimiento y también en el ámbito educativo.

Las simulaciones y las nuevas formas de interactividad inciden en la estructuración y la representación de la noción del tiempo. La inmediatez e instantaneidad de la respuesta interactiva plantean un desafío para la enseñanza en tanto los tiempos de las preguntas, respuestas, búsquedas y sobre todo, de la reconstrucción y reelaboración, no suelen ser inmediatos. (Lion, 2007).

Este continuo y veloz desarrollo de las tecnologías dio lugar a una brecha digital entre los niños y jóvenes, denominados como nativos digitales (Prensky, 2001), y los mayores, padres y docentes, rotulados como inmigrantes digitales. Resulta difícil negar que los primeros manejan de un modo más intuitivo las nuevas tecnologías, mientras que los últimos deben poner mayor esfuerzo en conocerlas y manejar asertivamente las diversas herramientas disponibles.

Esta brecha digital se ve reflejada también dentro del ámbito educativo, donde las TIC ofrecen a los estudiantes nuevas y amplias posibilidades de capacitación: cursos y carreras a distancia, correcciones y consultas vía mail, acceso a diversos artículos, bibliografía e imágenes en *Internet*, así como el conocimiento y uso masivo de diversos software. La inmediatez de la información, la diversidad de fuentes escritas y visuales, la posibilidad de comparar unas con otras y el alcance masivo de programas informáticos, ganan terreno simplificando, en apariencia, el proceso de aprendizaje. Así, la información y el conocimiento se buscan cada vez con mayor frecuencia en *Internet* y en las diversas redes sociales, desdibujando de esta forma la figura del docente como proveedor de la información. En concordancia con esta realidad, es posible ver cómo los estudiantes de Diseño Gráfico recurren rápidamente al uso del software para resolver las problemáticas que una tarea les presenta, más preocupados en algunas ocasiones por cómo utilizar la herramienta para realizar el trabajo que por el conocimiento que deben construir para resolver el mismo. Es prácticamente un hecho que, ante la presencia de este panorama que se amplía rápidamente, comienza a surgir una nueva forma de enseñar y aprender, donde las tecnologías ganan protagonismo a pasos agigantados.

Mirando al futuro

Tal como lo menciona Maggio (2012), diversos eslóganes, lemas, discursos y publicidades hablan de bondades y beneficios de las nuevas tecnologías para la educación, que van desde la eficiencia hasta la promesa de solución.

Ante este escenario y en base a lo visto hasta el momento, es posible imaginar un futuro donde la tecnología predomine en los espacios educativos, tanto dentro como fuera del ambiente áulico, y se instaure como la principal fuente de información en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Visto así, el docente real, tal y como se lo conoce hoy en día, parece ser un personaje en vías de extinción, fácilmente reemplazable por la tecnología. Así, en este escenario futurista, es posible imaginar que los docentes reales sean reemplazados por lo que se daría en llamar docentes virtuales.

La figura del docente virtual no sería otra que la misma tecnología y sus herramientas, en reemplazo del accionar presencial del docente real. Este docente virtual podría estar representado por clases grabadas en CD o en conferencia, correcciones hechas en forma virtual, archivos en formato PDF para leer o incluso descargar a la computadora, la red mundial y las diversas redes sociales como fuente de búsqueda de información, las herramientas y software informáticos como gurúes de la resolución de problemas creativos, etc.

De esta forma, es posible pensar que un estudiante podría obtener en la red un caudal mayor de información teórica y visual que aquella que un solo docente le puede brindar. Sin embargo, a través de la computadora podrá obtener gran cantidad de información (datos empíricos concretos) pero no de conocimientos (construcción del saber que se realiza con esos datos), ya que una vez que tenga toda la información a su disposición, no sabrá qué hacer con la misma, tendrá dudas y preguntas, y quizá hasta no logre comprender completamente la información obtenida.

A su vez, una mayor cantidad de espacios disponibles no asegura una mejor calidad de la búsqueda ni de los resultados obtenidos. Si bien la red ofrece la posibilidad de contrastar entre sí la información obtenida de distintas fuentes, en muchos casos es difícil chequear la veracidad y fiabilidad de su procedencia. Asimismo, un estudiante de Diseño Gráfico que se capacita principalmente en el software más que en el aprendizaje de los contenidos propios de su profesión, será posiblemente un muy buen operador, pero no un profesional competente, capacitado, con herramientas que lo ayuden a indagar y resolver reflexivamente los problemas que la profesión le presente.

Otro punto de análisis en este escenario planteado es la posibilidad que tiene el estudiante de Diseño Gráfico de enriquecerse con una casi infinita información visual. Un bajo presupuesto (solo la conexión a *Internet*) y la economización de tiempo (no necesita trasladarse de un lugar a otro para conseguir libros o revistas específicas) son aspectos sumamente atractivos y ventajosos. Sin embargo, y en relación a la profesión mencionada, es difícil pensar en un estudiante de diseño que no experimente desde todos sus sentidos. Si bien puede prescindir del gasto que genera un libro, al mismo tiempo prescinde de sentir texturas, ver colores impresos, apreciar el com-

portamiento de la tipografía impresa, y demás sensaciones visuales y táctiles que una mera pantalla no puede reemplazar.

La digitalización y las tecnologías asociadas colaboran en la disminución de la materialidad. Los objetos tienden a ser sustituidos por procesos y servicios cada vez más inmateriales que, paradójicamente, por su excesivo realismo, borran la necesidad de la ilusión. (Folegotto y Tambornino, 2005).

Por otro lado, este futuro tecnológico brinda la posibilidad de trabajar con articulaciones funcionales de diversos tipos, conectando distintos ámbitos, materias, instituciones, estudiantes de países lejanos, etc. Si bien esta era una ventaja imposible de pensar hace muchos años, cabe preguntarse cómo sería posible el óptimo desarrollo de esta forma de trabajo sin un docente que actúe como articulador.

De acuerdo a lo planteado hasta aquí, se puede observar cómo el uso de la tecnología excede el ámbito propio de la persona que la utiliza. En el caso del diseño, la tecnología utilizada como fin en lugar de como medio (en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el desarrollo profesional) no solo irá en detrimento de un trabajo específico, sino también de la reputación de ese profesional, y por asociación y a largo plazo, de la reputación de la profesión y del resto de los profesionales.

Se reconoce la necesidad de tender puentes entre tecnologías, vida académica y práctica profesional. Hablamos de puentes en el sentido de articulaciones intra e intercampos disciplinares con rutas que intercomunican ida y vuelta permitiendo entrecruzamientos potentes entre los contenidos académicos y los de la vida cotidiana. (Lion, 2007).

Entonces, surge la pregunta: ¿Puede el estudiante iniciarse en la vida profesional solo a través de la tecnología? Por lo expuesto no parecería posible. Ante el supuesto que pudiese capacitarse sin un docente real, aún faltaría el puente que vincule ese aprendizaje pedagógico con la realidad de la vida profesional. Y es allí donde el docente, a través del conocimiento de las capacidades y destrezas de sus estudiantes, puede guiarlos y acercarlos constructivamente a un campo desconocido.

El docente real

Tomando como referencia las investigaciones de Bain (2007), es correcto pensar que, de acuerdo a las características que cada estudiante posee, la forma en la que aprende es distinta. Así, ante la misma información, no siempre se logra el mismo aprendizaje. De la misma forma, no se puede promover estudiantes reflexivos si no se promueve el diálogo y el intercambio con sus pares. Así, como mencionan Vega e Isidro (1997), el docente es el responsable, dentro del espacio áulico, de identificar las necesidades y dificultades de índole comportamental, aptitudinal y relacional de los mismos. Y también es quien debe predecir e interpretar las actitudes y conductas del grupo, para poder orientar y revisar los contenidos de acuerdo al progreso en la adquisición de

habilidades. Además, el docente actúa también como un modelo real y referente profesional, que cuenta con una experiencia y con conocimientos más amplios que los de los estudiantes.

Este contrato pedagógico entre docente y estudiantes solo es posible si existe un docente real que reconoce a sus estudiantes en su individualidad, logrando de esta forma orientarlos no solo para que puedan aprender los hechos, sino también a utilizar los mismos para tomar decisiones sobre lo que entienden y lo que no.

Sabemos que las personas aprenden a un ritmo diferente y tienen diferentes necesidades de aprendizaje. Sin embargo, el paradigma actual de enseñanza y formación implica enseñar al mismo tiempo unos contenidos idénticos a un grupo numeroso de alumnos. (Reigeluth).

Para finalizar, es necesario tener en cuenta que el aprender nuevos conocimientos genera dudas, que a su vez generan preguntas. Las mismas pueden surgir de igual modo si la información es brindada por el docente o bien obtenida a través de la tecnología. Sin embargo, cuando las preguntas aparecen, se hace imprescindible la presencia del docente como orientador para ayudar a los estudiantes a responder esas cuestiones y resolver los enigmas que se les plantean de la mejor forma posible.

Uno de los principios de la epistemología según Antiseri (1987) es que “no se obtienen respuestas si no se presentan preguntas”. Estas ayudan a construir conocimientos, a tener un pensamiento reflexivo y a internalizar la información al buscar y desarrollar la respuesta a esa pregunta. No se trata solo de conocer la información, sino de aprender a utilizarla para resolver problemas, y esto es algo que la tecnología por sí sola no puede ofrecerle al estudiante.

Entonces: ¿cual sería el futuro casi ideal de la tecnología en la educación? No es la intención plantear una fórmula perfecta, lo cual sería imposible e improbable de llevar a cabo. Se trata más bien de imaginar un futuro educativo donde reine el equilibrio, y en el que cada parte del proceso ocupe el lugar correcto, sin invadir ni desplazar a las otras partes. Para poder lograrlo y concretar este escenario ideal, se debe tener en cuenta que ningún proceso de enseñanza - aprendizaje puede funcionar correctamente sin el vínculo real y presencial entre docente y estudiantes, y sin la ambición, por parte del docente, de brindar al estudiante las mejores y mayores herramientas disponibles para enriquecer, complementar y activar el conocimiento. Para ello será necesaria, por parte del docente, la construcción de criterios que le permitan reconocer y aplicar esas herramientas.

En última instancia, es función del docente administrar los recursos tecnológicos para que sirvan como un medio útil y no como un fin en sí mismos, más allá de las tendencias e imposiciones externas. El docente no debe perder de vista que lo principal es educar estudiantes críticos, con una capacidad de análisis y de resolución de problemas que trascienda el medio o herramienta que utilicen para lograr los objetivos.

Tal vez la respuesta buscada ya fue brindada impecablemente hace tiempo:

¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra trabajo y nos hace la vida más fácil, nos aporta tan poca felicidad? La respuesta es ésta, simplemente: porque aún no hemos aprendido a usarla con tino. (Einstein).

Referencias bibliográficas

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona: Universitat de València.
- Folegatto, I. y Tambornino, R. (2005). *Las TIC y los nuevos paradigmas para la educación*. TICEC 05.
- Lion, C. (2007). *Prácticas educativas con tecnologías en educación superior. Interrogantes y perspectivas*. Buenos Aires: Facultad de Farmacia y Bioquímica UBA. Disponible en: <http://asesoriapedagogica.ffyb.uba.ar/?q=pr-cticas-educativas-con-tecnolog-en-educaci-n-superior-interrogantes-y-perspectivas>.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós
- Spiegel, A. (2009). *Nativos e inmigrantes digitales*. Novedades Educativas, (219). Buenos Aires.
- Vega, M. T. e Isidro, A. I. (1997). *Las creencias académico-sociales del profesor y sus efectos*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 1(0).

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 Capacitación Docente.

Abstract: This essay tries to envision a possible future scenario where the use of technology and tools are put in place in education over the figure of the teacher. On this basis, it seeks to bring what the ideal to achieve reflective learners in the process of teaching-learning scenario would be.

Particular mention of the issue around the career of Graphic Design is made by considering their particularities and specificities.

Keywords: Information technology and communication - teaching - learning - teaching role - Profession.

Resumo: Este ensaio pretende vislumbrar um possível cenário futuro onde o uso da tecnologia e suas ferramentas se instaure na educação por sobre a figura do professor. Em base a isso, se procura propor qual seria o palco ideal para conseguir estudantes reflexivos dentro do processo de ensino - aprendizagem. Faz-se particular menção do tema em torno da carreira de Design Gráfico, considerando suas particularidades e especificidades.

Palavras chave: Tecnologia da informação e a comunicação - ensino - aprendizagem - papel de professor - profissão.

^(*) **Paula Sasso.** Diseñadora Gráfica especializada en Diseño Editorial (Universidad de Palermo). Profesora en la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Superar la tecnofobia. El desafío docente en la era de las TIC

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Fabián Jevscek ^(*)

Resumen: La irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto social, cotidiano y profesional, ha producido una marcada transformación en los hábitos de las personas. Pero por algún motivo esta tendencia no se ve reflejada en el ámbito educativo universitario con la misma firmeza y aprovechamiento que en otros. El objetivo del presente trabajo es reflexionar sobre algunas actitudes que desembocan en esta particular situación como así también, en la responsabilidad que atañe a los docentes respecto de la modificación de tal tendencia.

Palabras clave: tecnologías de la Información y la comunicación - nativos digitales - metodología - intervención docente

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 53]

“Cualquier esfuerzo resulta ligero con el hábito”.
(Livio).

Introducción

Es habitual escuchar entre los docentes referencias al uso de la tecnología en el ámbito de la educación a partir de una visión dicotómica y a su vez contrapuesta respecto de los beneficios que su aplicación brinda al

proceso de enseñanza y aprendizaje. Si la mirada se circunscribe a aquellos que desestiman su uso por encima de los que sí la propician, se podría decir que tales afirmaciones surgen de diversos orígenes. En ciertos casos puede ser el resultado de la ausencia de tecnología en el propio proceso de aprendizaje del docente, tanto como en su empleo cotidiano, el desconocimiento respecto de su funcionamiento o la simple negación a incorporarla,