

otros que miran pasivamente en la piedra lo que otra persona había escrito. Hoy pueden materializarse en las comunidades virtuales como presencias bien definidas y participantes, logrando desplegar en la interacción todo el potencial que su propia mirada puede ofrecer.

Referencias bibliográficas

- Feyerabend, P. (1984). *Adiós a la razón*. Buenos Aires: Tecnos.
- Litwin, E. (1997). *Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Perls, F. (1974). *Sueños y existencia*. Chile: Cuatro Vientos.
- Subirats, E. (1989). *El debate modernidad-postmodernidad*. Buenos Aires: Puntosur.
- Camillioni, A. (2005). *Una buena clase*. Buenos Aires: Ubatic.
- Maggio, M. (2012). *La clase universitaria reconcebida*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=DADwxRXD>
- Lazazzera, C. (1994). *La ciencia ficción como el decir alternativo*. Tesis final para la Licenciatura de Ciencias de la Comunicación, UBA.

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 paper analyzes how history was changing knowledge construction, fixed concepts and ideas unidirectional continuous development.

In this context and from the educational instance, may encourage the construction of various collaborative environments, where teachers and students bring in different technology platforms available their own resources and working hypotheses.

In particular, we highlight the virtual communities as educational tools that manage to cross the borders of the courtly own environment. As a workshop virtual, each community allows college students to articulate the various stages of production of joint work, which can then be used as tools first personal portfolio on their way to rethink their careers.

Keywords: digital environments - virtual community - lifelong learning - professional role - collaborative learning.

Resumo: O presente trabalho procura analisar como foi mudando a história da construção do conhecimento, de conceitos fixos e unidireccionales a ideias em permanente desenvolvimento. Neste marco, e desde a instância docente, é possível fomentar a construção de diferentes meios colaborativos, onde docente e estudantes contribuem nas diferentes plataformas tecnológicas disponíveis seus próprios recursos e hipóteses de trabalho. Em particular, destacam-se as comunidades virtuais como ferramentas pedagógicas que conseguem transpassar as próprias fronteiras do ambiente de sala de aula. Como sala de aula-sala de workshop, a cada comunidade permite aos estudantes universitários articular as diferentes etapas de produção de um trabalho conjunto, que depois poderão utilizar como primeiras ferramentas de portfolio pessoal em seu caminho a repensar seu futuro profissional.

Palavras chave: meios digital - comunidade virtual - aprendizagem permanente - papel profissional - aprendizagem colaborativo.

^(*) **Constanza Lazazzera:** Licenciada en Ciencias de la Comunicación (Universidad de Buenos Aires). Maestría en Análisis de la opinión pública (Instituto de Altos Estudios Sociales). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria, de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Wikispace, una alternativa interactiva. La emergencia de nuevos entornos colaborativos en los escenarios educativos

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Daniela Rapattoni ^(*)

Resumen: El continuo avance de la tecnología y el surgimiento de los entornos digitales interactivos generan nuevos cuestionamientos respecto del rol que los docentes y las instituciones educativas deben adoptar en pos de garantizar la excelencia de sus prácticas de enseñanza-aprendizaje con estudiantes cada vez más tecnodependientes. Los nuevos aprendices/usuarios necesitan la incorporación de tecnología más interactiva y colaborativa que les permita compartir, producir e intercambiar conocimiento de manera más dinámica y creativa en las aulas; y los docentes, necesitan abandonar las posturas tecnofóbicas para poder apostar a una correcta inclusión y regulación de las herramientas digitales en clase. Con todo esto, se presenta como ejemplo ajustable a las necesidades planteadas anteriormente, Wikispace, un sitio web colaborativo para la educación, que apuesta a construir conocimiento participativo con tecnología y ya no desde ella.

Palabras clave: tecnología educativa - enseñanza - aprendizaje - entorno digital - interfaz colaborativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 64]

“Ana Arendt alguna vez escribió que educar es hacer lugar en el mundo a sus nuevos habitantes; en este sentido, “ser mayor” implica la posibilidad de hacerlo”. (Spiegel).

Introducción

Un artículo publicado hace tiempo en la revista de un reconocido periódico nacional explicaba puntualmente cómo ha moldeado la tecnología el estilo de vida de cada generación hasta llegar a convertir a los nacidos entre finales del siglo XX y primera década del siglo XXI en una generación absolutamente digital, también conocida como generación Z. Para explicar mejor esta categorización, mientras las generaciones X e Y, nacidas entre 1964 y 1995, fueron criadas por la televisión, los Z, nacidos a partir de 1996, están siendo criados por *Internet* y los aparatos celulares.

Como éste, a diario se encuentra variedad de artículos con perspectivas que plantean el lugar protagónico que está ocupando la tecnología en la vida de las personas, en la cultura y en los hábitos. Y así, la cuestión se traslada casi por inercia a la educación, que ya dispone de buena cantidad de bibliografía enfocada específicamente en estudiar el presente y futuro de la tecnología educativa.

Dado esto, más allá de los recelos o temores que este nuevo paradigma pueda generar, es un hecho que las instituciones educativas están no solo investigando sino comenzando a implementar entornos digitales en sus clases para potenciar el acceso a la información, actualizar las prácticas docentes y lograr una adecuada alfabetización digital de los estudiantes. El correo electrónico y el blog del docente son ejemplos puntuales de ese intento por innovar en comunicación áulica, pero no son los únicos.

Recurriendo a autoras como Edith Litwin, Mariana Maggio, Susana Muraro y Carina Lion, se intentará replantear el lugar que ocupan y la postura que adopta la educación y los docentes en la vida de estas generaciones cada vez más tecnodependientes. Finalmente, se presentará *Wikispace*, un sitio web participativo y colaborativo, superador del *blog* y del correo electrónico en materia de comunicación, para pensarlo como puente o interfaz entre la información académica, profesional y el mediatizado mundo cotidiano.

Una mirada pro TIC

Partiendo de la premisa de que, desde su aparición, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han ocupado un lugar protagónico en la escena global y en cada escenario social, político y cultural de la vida de las personas, resulta significativo pensar que es momento de abandonar las posturas tecnofóbicas. En otras palabras, la incesante innovación, oferta y consumo de elementos tecnológicos sumerge a las sociedades contemporáneas en una velocidad e instantaneidad tal que cada vez se vuelve más utópico pensar en estilos de vida no mediados por la tecnología. Llevando el tema puntualmente al escenario educativo, y siguiendo a Carina Lion (2009), se puede afirmar que es un desafío actual para los docentes resignificar los tiempos del aula y enmarcar las tecnologías en propuestas de enseñanza

que potencien esas prácticas. También es un hecho que se torna cada vez menos viable utilizar prácticas pedagógicas efectivas sin, en términos de Muraro, incorporar algún mediatizador de conocimiento para enseñar a las generaciones actuales y a las que vendrán. (2005, p. 104). Por su parte, Maggio explica que los docentes tienen la obligación de reconocer y entender esa situación en profundidad para integrar las nuevas tecnologías con sentido didáctico y para generar prácticas de enseñanza que favorezcan aprendizajes valiosos y perdurables. (2012, p. 22). Con todo esto, se vuelve fundamental que los sujetos de la enseñanza superen las fobias que pueden llevar a la presencia de adopciones indiscriminadas de herramientas tecnológicas para cualquier propuesta educativa, como a la no utilización de las mismas bajo ningún concepto.

Finalmente, la necesidad de lograr una inclusión efectiva o genuina de tecnología en las aulas plantea a los docentes evitar los escenarios de uso dramático para lograr una toma consciente de decisión sobre su nivel de actualidad, grado de transparencia y capacidad de regulación e institucionalización.

Entornos digitales participativos, emergen

Como se mencionó durante la introducción de este ensayo, algunos de los ejemplos más comunes de incorporación efectiva de las TIC en las aulas han sido hasta ahora las cadenas de mails, las presentaciones visuales en *Power Point* y los *blogs* de docentes, entre otras, que potencian un acceso modesto a la información y denotan la presencia de escenarios al menos incipientes.

Ahora bien, el surgimiento de los nativos digitales o generación Z (como se los denominó anteriormente) evidencia signos participativos indiscutibles que los aleja del rol de meros consumidores para convertirlos en generadores de información. Con esto, muchos de los dispositivos tecnológicos antes mencionados quedan limitados, estáticos y hasta anticuados frente a las necesidades interactivas de estos estudiantes-usuarios.

En otras palabras, la emergencia de nuevos entornos digitales colaborativos complejiza aún más el nivel de alcance de la tecnología en las prácticas educativas. Las aulas, repletas de estudiantes más sociales y veloces, necesitan la incorporación de tecnología más interactiva y colaborativa que les permita compartir, producir e intercambiar conocimiento en un tiempo, casi, intempestivo. Con todo esto, se propone en última instancia presentar *Wikispace*, un sitio web colaborativo para la educación, que puede ajustarse (en cierta medida) a las necesidades comunicacionales de las generaciones actuales y que se aleja de la bitácora informativa para convertirse en una interfaz alternativa de conocimiento compartido.

Wikispace. Una alternativa para la construcción colectiva de conocimiento

Wikispace se describe, en pocas palabras, como un sitio web participativo y colaborativo para la educación, que fomenta el acercamiento a la Web 2.0 en educación infantil, primaria, secundaria y universitaria.

Esta interfaz educativa es, básicamente, una página editada por múltiples usuarios (docentes/alumnos) y, a diferencia del *blog*, la misma permite crear documentos o

proyectos colaborativos online donde se pueden realizar acciones como editar, corregir, reformular, borrar, agregar información, subir videos, imágenes y links pertinentes a un mismo sitio participativo, administrado por el docente de la clase.

Por otro lado, una wiki permite mantener la comunicación en línea sobre temas pendientes, noticias oportunas para la clase, calendario de fechas importantes y discusiones que se puedan generar dentro y fuera del horario de cursada. En ella se puede subir apuntes de la asignatura, completarlos con los aportes del resto de la clase, realizar consultas y contestarlas. Es útil para hacer listas de bibliografía requerida para la materia y para ir borrando o tachando los pedidos cuando alguno de los autores consigue el texto y lo comparte.

Finalmente, a través de *Wikispace*, el docente (administrador de su wiki) puede supervisar el trabajo de los estudiantes (miembros del grupo) mientras lo llevan a cabo y complejizar las consignas para que los mismos no se queden en la primera búsqueda. En otras palabras, el sujeto de la enseñanza puede ayudar a sus aprendices, orientarlos, estimularlos, siempre centrándose en el trabajo de clase y no en la herramienta tecnológica propiamente dicha.

Como se observa, la emergencia de esta tecnología más participativa supera la implementación del blog, donde un solo autor redacta el contenido, comúnmente no modificable, que se convierte en post para recibir comentarios de los visitantes. La *wiki*, en cambio, habilita a diversos autores a redactar colaborativamente el contenido de la página. Aquí, no se habla de visitantes sino de colaboradores que disponen del mismo status de compromiso y responsabilidad con la edición del o los documentos. Por último, una *wiki* permite reedición constante, a diferencia del blog donde el borrado o reedición es excepcional.

Para finalizar, una *wiki* resulta más efectiva que una cadena de mails para llevar los datos de un grupo porque la misma conglomerara la información y posibilita una mirada en línea por parte de todos en todo momento. Para que se entienda mejor, mientras en el correo electrónico la información importante queda esparcida por las bandejas de entrada de cada miembro del grupo, lo cual dificulta fuertemente la coordinación y colaboración en el desarrollo de una tarea conjunta, en la wiki los cambios son constantes y democráticos gracias al trabajo interactivo de todos.

Se puede afirmar con todo esto que, mientras en el blog y en el e-mail se pone el acento en la comunicación, en la *wiki* el acento está puesto en la colaboración de los usuarios, lo cual satisface considerablemente las necesidades interactivas actuales de las generaciones digitales. Aun así, es preciso aclarar que el objetivo de apostar a una enseñanza interactiva y a un aprendizaje continuo y profundizado mediante la tecnología está en proceso y en ningún caso se puede pensar que se cumplirá solamente con la implementación de *Wikispace*. Esta herramienta, aunque facilita el trabajo colaborativo, no garantiza el aprendizaje. Dicho de otro modo, los alumnos pueden tener una constante participación en la wiki, colaborando con los demás autores, redactando, editando,

subiendo imágenes, links, borrando, etc., pero al finalizar la cursada pueden haber no aprendido o, lo que es peor, pueden haber construido conocimiento no válido. Al tratarse de una herramienta autorregulable, introducir modificaciones carentes de autenticidad y rigor es una posibilidad que pone en riesgo la viabilidad de la misma como tecnología educativa.

Estará, por tanto, en manos del docente (administrador de la *wiki*) la responsabilidad final de interactuar con los estudiantes, acompañarlos y mediar en la construcción de conocimientos para que la implementación y regulación de esta tecnología finalmente posibilite el desarrollo de un aula-taller 2.0, donde la enseñanza-aprendizaje se dé con la tecnología y ya no desde ella.

Conclusiones

Siguiendo a Litwin (2002, p. 23), se puede afirmar que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como *Wikispace* por ejemplo, son potenciadoras del acceso a la información y, en las aulas, se convierten en instrumentos que posibilitan la acción y colaboración. Pero también es cierto que, sin el acompañamiento y regulación del docente, los entornos digitales y, puntualmente, *Internet* por sí sola aporta información que lejos está de ser contenido para la enseñanza y el aprendizaje. Dependerá del docente, muchas veces inmigrante en estos escenarios emergentes, y de las herramientas tecnológicas que utilice, ayudar a que los estudiantes generen criterios de validación de la información.

Se debe entender, por último, que la forma de enseñar ha cambiado, que el uso de las TIC no es una moda y que el objetivo máximo de los sujetos de la enseñanza es institucionalizar las tecnologías y volverlas educativas para lograr, finalmente, la construcción de escenarios enriquecidos que permitan una efectiva alfabetización digital de los nuevos estudiantes tecnodependientes.

Referencias bibliográficas

- Ensinck, M. G. (2013). *Generación Z: la vida a través de una pantalla*. La Nación Revista. Recuperado el 21/11/13 de: <http://www.lanacion.com.ar/1547175-generacion-z-la-vida-a-traves-de-una-pantalla>.
- Lion, C. (2009) *Prácticas educativas con tecnologías en educación superior. Interrogantes y perspectivas*. Recuperado el 21/11/2013 de <http://asesoriapedagogica.ffyb.uba.ar/?q=pr-cticas-educativas-con-tecnolog-en-educaci-n-superior-interrogantes-y-perspectivas>
- Litwin, E. (2002). *Las nuevas tecnologías y las prácticas de la enseñanza en la universidad*. Recuperado el 21/11/2013 de <http://www.litwin.com.ar/site/Articulos2.asp>
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Muraro, S. (2005). *Una introducción a la informática en el aula*. México: Fondo de Cultura Económica.

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: The continuous advancement of technology and the emergence of interactive digital environments generate new questions about the role that teachers and educational institutions should take towards ensuring the excellence of their teaching practices and learning with students more and more techno-dependents. The new apprentices / users need to incorporate more interactive and collaborative technology that allows them to share, produce and exchange knowledge more dynamic and creative way in the classroom; and teachers, need to abandon the technophobic attitudes to bet on a correct inclusion and regulation of digital tools in the classroom. With all this, it is presented as an example adjustable to the needs above, Wikispace, raised a collaborative website to education, committed to build participatory and knowledge with technology and not from her.

Keywords: educational technology - teaching - learning - digital environment - collaborative interface.

Resumo: O contínuo avanço da tecnologia e o surgimento dos meios digitais interactivos geram novos questionamentos respeito do papel que os professores e as instituições educativas

deven adotar em pos de garantir a excelência de suas práticas de ensino-aprendizagem com estudantes a cada vez mais tecnodependentes. Os novos aprendices/usuários precisam a incorporação de tecnologia mais interactiva e colaborativa que lhes permita compartilhar, produzir e trocar conhecimento de maneira mais dinâmica e criativa nas salas de aulas; e os professores, precisam abandonar as posturas tecnofóbicas para poder apostar a uma correta inclusão e regulação das ferramentas digitais em classe. Com tudo isto, se apresenta como exemplo ajustable às necessidades propostas anteriormente, Wikispace, um lugar site colaborativo para a educação, que aposta a construir conhecimento participativo com tecnologia e já não desde ela.

Palavras chave: Recnologia educativa - ensino - aprendizagem - meio digital - interface colaborativa.

^(*)**Daniela Rapattoni.** Licenciada en Comunicación Social (Universidad Nacional de Rosario).

Tecnología de ayer y hoy en las artes visuales

Jorge Cuéllar Rendón ^(*)

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Resumen: A través de los años y en contextos generacionales, tanto el mercado como las diferentes ramas y carreras universitarias fueron acondicionando los contenidos para mejor implementación de la tecnología como herramienta de producción y herramienta educativa. Por la necesidad de profesionales en las nuevas industrias gráficas digitales de entretenimiento y comunicación, varias instituciones universitarias llevaron a las artes visuales a convertirla en diferentes ramas o especialidades.

Palabras clave: tecnología de la información y la comunicación- artes visuales - Internet - industria gráfica - tecnología educativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 65]

Consideramos que el desarrollo de la tecnología impacta de tal modo las formas de vida de la sociedad, que la escuela no puede quedar al margen. No se trata simplemente de la creación de tecnología para la educación de recepción crítica o la incorporación de las informaciones de los medios en la escuela. Se trata de entender que se han creado nuevas formas de comunicación y nuevos estilos de trabajo, nuevas maneras de acceder y producir conocimiento. Comprender en toda su dimensión nos permitirá generar buenas prácticas de la enseñanza para la escuela de hoy. (Litwin, 2004).

A partir de la aparición de *Internet* como fuente de base de datos e información y comunicación a distancia y masiva, las nuevas generaciones del siglo XXI de profesionales y estudiantes están rodeadas de forma natural y cotidiana por las nuevas tecnologías digitales.

Ese aspecto que hace parecer a esta generación nativos de la comunicación, las redes sociales y la navegación por *Internet*, hizo que de manera instintiva siempre busque información a través de la Web y tenga un espíritu curioso, investigativo y en constante movimiento aunque a veces con falta de criterio o verificación de los contenidos.

Las artes visuales han logrado un mayor acceso y circulación de información con relación a diferentes temas, artículos, imágenes, videos y tutoriales, gracias a las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Antes de tener acceso domestico y una masividad de las comunidades en *Internet*, para poder ver un cuadro había que ir a un museo o comprar una enciclopedia, ahora hay museos virtuales y múltiples fotos de la obra en forma digital.

Antes, conocer y observar diferentes cortometrajes o piezas multimediales solamente era posible lograrlo