

Universia (2016). *10 grandes frases de Andy Warhol para aprender sobre el éxito*. Disponible en: <http://noticias.universia.net.mx/cultura/noticia/2015/08/06/1129441/10-grandes-frases-llevan-firma-andy-warhol.html>

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de la Enseñanza a cargo del Profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Abstract: The present essay aims to address and emphasize some concerns in academic teaching, which are manifested in the news of the main Argentine newspapers in their digital for-

mat, a look that tries to link the role of the teacher and the new forms of learning.

Keywords: learning - teacher - facilitator - teaching - education

Resumo: O presente ensaio pretende abordar e fazer ênfase em algumas inquietudes no ensino acadêmico, que se manifestam nas notícias dos principais jornais argentinos em seu formato digital. Uma mirada que tenta enlaçar o papel do professor e as novas formas de aprendizagem.

Palavras chave: aprendizagem - professor - facilitador - ensino - educação

(*) **Andrea Vainsencher Asallas.** Licenciada en Comunicación Social (Universidad Católica del Uruguay).

El mundo digital y el nacimiento de una paradoja entre Internet y la creatividad humana

Fecha de recepción: agosto 2017
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2017

Amalia Alonso (*)

Resumen: Observando los diferentes proyectos que realizan los profesionales ligados al área de diseño y arte, es factible afirmar que todos los proyectos con un grado de profesionalidad considerable, se basan en la creatividad como pilar fundamental del proceso de producción. Es el factor fundamental para determinar el valor de cada proyecto.

La creatividad es un factor altamente valorado, ya que no depende de un conocimiento que se puede adquirir de un modo sencillo. Se trata de un proceso, de un camino, principalmente de la capacidad de desarrollar en la mente de los artistas, diseñadores y creativos, una capacidad, una inteligencia diferente.

Es factible afirmar que actualmente tanto los estudiantes como los profesionales del diseño están constantemente expuesto a mensajes visuales de variados tipos, en diferentes medios gráficos y audiovisuales.

Esta cantidad excesiva de información y de recursos obtura de cierta forma la capacidad de imaginación y de creatividad, entonces es cuando los medios que suponen facilitar el trabajo, generan un camino inverso al que deberían.

Y no se trata solo de un impedimento por parte de los medios y de los recursos, sino también de que los profesionales sepan utilizar estas herramientas con inteligencia.

Palabras clave: diseño – tecnología – recursos digitales – creatividad – recursos informáticos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 90]

Internet es un facilitador de la información, ¿pero no es a su vez un obstáculo a la capacidad de imaginación del ser humano?

Los estudiantes de diseño y la importancia de la página en blanco para crear un proyecto creativo

Lo que busca este proyecto es exponer la importancia de generar en los estudiantes y en los profesores de las carreras de diseño una concientización sobre la importancia de poder generar un proyecto visual partiendo de una página en blanco y de la propia imaginación.

Se busca la posibilidad de desarrollar en el ámbito universitario una conciencia colectiva sobre el valor del desarrollo conceptual al momento de generar un proyecto, tomando así como base los conceptos, técnicas y capaci-

dades creativas adquiridas previamente a la realización del proyecto en cuestión y no de las fuentes de información consultadas en el momento previo o durante la producción.

A partir de esta realidad surge una necesidad de proyectar un escenario en que este modo de trabajo de cierto modo analógico y alejado de todas las comunicaciones, es adoptado por los jóvenes, tan acostumbrados a las herramientas tecnológicas que autoavasallan a la mente con una cantidad de información que no permite imaginar un momento creativo sin imágenes de referencia, sin programas de diseño y sin computadora, celular, *tablet*, y/o cualquier dispositivo electrónico que los mantenga permanentemente conectados con la realidad virtual y con la sociedad.

Hay que comprender que actualmente no se puede pensar la realidad, el mundo en el que nos desarrollamos humana y académicamente, sin las herramientas tecnológicas, ya que todos los elementos analógicos y los escenarios en los que nos desarrollamos tienen su contracara en el mundo digital.

Echeverría (1999) establece una clasificación de los entornos en los que el hombre vive y se comunica. El autor propone un modelo de entorno tecnológico y habitable, como tercer entorno, diferente de los otros dos entornos en donde se desarrolla la humanidad: el primer entorno, o entorno natural, el cual comprende el cuerpo humano; el segundo entorno, o entorno social y cultural, el cual comprende ciudades y pueblos, en donde se desarrollan formas sociales; y por último el tercer entorno, está constituido como una gran ciudad donde se organizan y tienen cabida diferentes formas sociales. El tercer entorno está constituido por actividades y conflictos de todo tipo. Para hablar acerca de una paradoja entre la tecnología y la creatividad, es necesario primero abarcar estos dos conceptos y analizar cómo se complementan y se yuxtaponen.

Se tomará a *Internet*, el actor principal del mundo tecnológico, desde un punto de vista profesional y educativo. En este sentido, se puede afirmar que es una fuente multiplicadora de conceptos y conocimientos. Nos acerca a todos los puntos del mundo, y nos conecta con cualquier tipo de información y de recursos que se necesite a la hora de generar un proyecto, de estudiar o de trabajar sobre algo. Actualmente es prácticamente imposible pensar en la generación de un proyecto o en llevar a cabo un trabajo sin una confluencia con *Internet*.

Internet une, conecta, facilita el trabajo, brinda todos los recursos necesarios para generar cualquier tipo de proyecto, genera movimiento en la sociedad, llegada al público instantáneamente, permite la llegada a bases de información.

También se convirtió a través de los años en la herramienta más efectiva para alcanzar imágenes de referencia que desarrollen la imaginación, entre tantas otras cuestiones.

Parece entonces imposible que esta herramienta, esta nueva forma de comunicación, esa nueva forma de asimilar el mundo, genere un efecto que vaya en contra de la creatividad y de la capacidad de imaginación, si justamente contribuye a brindar todas las herramientas necesarias para multiplicarla.

Como sostiene Capurro:

Internet lo ha cambiado todo. *Internet* no ha cambiado nada. Ambas sentencias comparten algo de razón. La velocidad sin precedentes con la que se ha desarrollado *Internet*, y el impacto que ha tenido en nuestras vidas, invita a tomar conclusiones apresuradas. Y, en este intento por definir qué representa *Internet*, son visiones extremas las que, por lo general, se contraponen.

Parece estar fuera de discusión que desde su aparición, y al calor de su vertiginoso crecimiento a escala global, *Internet* se ha convertido en una pieza esencial en la vida de cerca de dos mil trescientos millones de personas de todo el mundo. (2014).

Analizando esto y resumiendo el concepto en cuestión, el mundo de los artistas y diseñadores se enfrenta día a

día a un universo que permite una llegada fugaz a fuentes para la imaginación, así como a herramientas, a otros profesionales y al público objetivo de cada uno de sus proyectos.

Pero entonces, es clave conocer cuáles son los recursos de calidad y cuáles no. De qué manera cada proyecto gana profesionalidad y de qué otras maneras, la pierden. La inteligencia se basa entonces, de igual modo que en el mundo tangible, en aprender a tomar decisiones, y de la capacidad de entender cuáles son las fuentes de información de validez académica.

Internet duplica al mundo tangible en el que vivimos, en el que nos movemos. Observando una computadora, su escritorio, su organización, las aplicaciones que facilitan las tareas del día a día para cada necesidad humana, es asombroso cómo se puede percibir un mundo tangible replicado en una pantalla.

Se puede afirmar entonces que el hecho de que la creatividad y el diseño se relacionen tan estrechamente con el mundo tecnológico, es esencial y no sería lógico que esto no suceda en la actualidad.

Otro de los puntos a destacar es el hecho de que la cantidad excesiva de información y de recursos no da lugar a la carencia, al vacío necesario para generar nuevos conceptos e ideas.

A veces esta carencia es imperiosa para poder generar nuevos nexos y desarrollar nuevas ideas. Y la cantidad excesiva de información tiende a llenar cualquier vacío comunicacional y visual, así como los espacios en la mente de los diseñadores.

El error entonces no subyace en el medio, en el recurso que significa el mundo virtual, sino en el usuario y la manera errada en que este dispone del recurso.

El ser humano ya deja de ser un usuario y se auto esclaviza volviéndose totalmente dependiente del recurso. *Internet* entonces deja de ser un recurso para convertirse en la única forma de pensar un proyecto, abandonando, el ser humano, sus propias capacidades, y tornándose más difícil la invención de proyectos que surjan de cero, del blanco, de la necesidad, del vacío que permite y permitió a lo largo de la historia la generación de proyectos de una calidad que solo la necesidad y la mente humana puede generar, y no las máquinas.

Conclusión

La tecnología ayuda, conecta, viraliza, acerca, acarrea consigo millones de oportunidades y una velocidad nunca antes vista en la posibilidad de crecimiento intelectual y técnico, que crece día a día, entre otras cuestiones. Pero también atrae consigo tantos datos, nexos y agentes que no permiten deglutir esta cantidad de información. No dando tiempo al cerebro de analizar todos los agentes disponibles, de poder elegir un solo lenguaje, o el modo más efectivo de generar la pieza comunicacional en cuestión. Entonces es fácil comprender el por qué del temor a la página en blanco, a la desconexión, al aislamiento creativo.

Generar algo desde el punto cero genera un temor no solo académico por aumentar las posibilidades de equivocarse sino también filosófico, por el temor orgánico al vacío. Entonces, es fácil comprender el por qué de que Pablo Neruda se encierre por semanas en su habitación

a oscuras para escribir sus poemas más famosos. El por qué de que en las épocas de posguerra nacieran tantas inventivas y se generen cambios revolucionarios en el avance de la tecnología, medicina, diseño, arquitectura y ciencia a nivel mundial. Generar un proyecto con la información disponible en la mente, ya asimilada y comprendida, con una cantidad de recursos mucho menor, pero que pueden participar en la mente del productor de manera más dinámica. Esta falta de recursos que en realidad significa acotación de la información y recursos superfluos, cobra entonces un sentido lógico.

Referencias bibliográficas

- Capurro, P. (2014). *Sin nadie en el medio. El papel de Internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (Nº 59). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona. Citado en: Royo, J. (2004). *Diseño digital*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

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 Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Abstract: Observing the different projects carried out by professionals related to the area of design and art, it is feasible to state that all projects with a considerable degree of professionalism are based on creativity as a fundamental pillar of the production process. It is the fundamental factor in determining the value of each project.

Creativity is a highly valued factor, since it does not depend on a knowledge that can be acquired in a simple way. It is a process, a path, mainly the ability to develop in the minds of artists, designers and creative, a capacity, a different intelligence. It is possible to affirm that at the moment both the students and the professionals of the design are constantly exposed to visual

messages of varied types, in different graphic and audiovisual media.

This excessive amount of information and resources in a way closes the ability of imagination and creativity, that's when the media that suppose to facilitate the work, generate a reverse path than they should.

And it is not only an impediment on the part of the means and the resources, but also that the professionals know how to use these tools with intelligence.

Keywords: design - technology - digital resources - creativity - computing resources

Resumo: Observando os diferentes projetos realizados por profissionais ligados à área de design e arte, é possível afirmar que todos os projetos com um grau de profissionalismo considerável são baseados na criatividade como um pilar fundamental do processo de produção. É o fator fundamental para determinar o valor de cada projeto.

A criatividade é um fator altamente valorizado, uma vez que não depende de um conhecimento que possa ser adquirido de forma simples. É um processo, um caminho, principalmente a capacidade de desenvolver nas mentes de artistas, designers e criativos, uma capacidade, uma inteligência diferente.

É possível afirmar que, no momento, os alunos e os profissionais do projeto estão constantemente expostos a mensagens visuais de vários tipos, em diferentes meios gráficos e audiovisuais.

Essa quantidade excessiva de informações e recursos de alguma forma obstrui a capacidade de imaginação e criatividade, então é quando os meios que supõem facilitar o trabalho geram um caminho inverso ao que deveriam.

E não é apenas um impedimento por parte dos meios e dos recursos, mas também que os profissionais sabem como usar essas ferramentas com inteligência.

Palavras chave: design - tecnologia - recursos digitais - criatividade - recursos informáticos

(*) **Amalia Alonso.** Licenciada en Dirección de Arte (Universidad de Palermo)

El uso de la tecnología y el aprendizaje en equipo

Fecha de recepción: agosto 2017
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2017

Carolina Antonelli (*)

Resumen: Este ensayo se propone reflexionar sobre cómo las redes sociales pueden ayudar a mejorar la comunicación entre pares, particularmente en el aprendizaje colaborativo, como una modalidad didáctica que puede utilizar el docente para llevar a cabo la realización de una tarea específica. Se toman los aportes de Nestor Roselli en relación a la construcción sociocognitiva entre iguales, los mitos y realidades sobre este tema y las condiciones que los docentes deben tener en cuenta para no hacer un uso indiscriminado sobre esta modalidad didáctica; los aportes de Edith Litwin en relación a la importancia del uso de la tecnología en los ámbitos educativos; los aportes de Weinberg y Gould, en su estudio sobre la cohesión de los grupos y su relación con la comunicación como favorecedora de dicha cohesión; los aportes de Mariana Maggio en relación a la inclusión genuina de la tecnología y por último los aportes de Carina Lion en relación a las practicas educativas con tecnología en la educación superior. Esta cantidad excesiva de