

La resolución a un problema de diseño surge del intelecto, mientras la tecnología cumple un rol de acompañante en el proceso. Resulta inconcebible una tecnología capaz de reemplazar al pensamiento humano, no al menos de la manera más eficaz. Comprender el uso de la correcta tecnología para cada instancia del camino proyectual resultará crítico para fomentar la concientización en la utilización de las herramientas a disposición, promoviendo en el estudiante la capacidad de juicio y el desarrollo de las estrategias necesarias aplicables al proceso proyectual.

Referencias bibliográficas

- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de La Plata.
- De Vincenzi, A. (2009). *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Revista de Educación y Desarrollo, 10. Abril – Junio.
- Frutiger, A. (2004). *En torno a la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

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.

Abstract: The design is a mental plan. The hand becomes a tool to achieve entry into the intellectual world, while the computer field provides the optimization of the project during the process. The teacher, within the framework of the project workshop classroom, will be a mediator in the use and connection of both fields, transforming the use of technology into an object of knowledge and promoting in the student the conscious use of the tools consequently to the intrinsic requirements of the project.

Keywords: Pedagogy - design - new technologies - classroom workshop

Resumo: O design resulta um plano mental. A mão transforma-se em ferramenta para conseguir a entrada ao mundo intelectual, enquanto o campo informático brinda a otimização do projecto durante o processo. O docente, no marco do sala de aula-workshop proyectual, resultará um mediador na utilização e conexão de ambos campos, transformando a utilização de tecnologia em objeto de conhecimento e promovendo no estudante a utilização consciente das ferramentas consequentemente aos requerimentos intrínsecos do projecto.

Palavras chave: Pedagogia - design - novas tecnologias – sala de aula-workshop

(*) **Lucas Nehuén Buriasco.** Diseñador Gráfico (Universidad de Palermo).

Y qué tal si...

Evangelina Ciurleo (*)

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

Resumen: Estas ideas, proponen reubicar el papel que cumple la tecnología dentro de la enseñanza/ aprendizaje. A través de algunos conceptos básicos, abordar el uso de las nuevas tecnologías en una era y una generación atravesada por Internet, las redes sociales, los campus virtuales y todas aquellas herramientas emergentes que modifican todo espacio destinado a enseñar y aprender.

Palabras clave: Enseñanza – aprendizaje significativo - docentes - estudiantes - TICs - tecnología - enseñar - creatividad – constructivismo – herramientas – redes sociales – Internet

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 119]

El medio, o el proceso de nuestra época -la tecnología- está reorganizando y estructurando los patrones de la independencia social, así como cada aspecto de nuestra vida privada. (Marshall McLuhan y Quentin Fiore)

En la serie de televisión *Revolution* se plantea un futuro en el que un apagón general deja al mundo sin electricidad, como consecuencia la gente debe adaptarse a una vida sin luz ni tecnología y bajo el control de militares

formados ante la caída de los gobiernos. Solamente la familia Matheson, parece tener en su poder un elemento clave, no solo para descifrar lo sucedido sino también para poder revertir sus efectos.

Pensar en este escenario permite recordar todo lo que se puede hacer con la tecnología hoy en una clase. Después de todo, para recordar el apellido de la única familia que parecería tener el secreto de vuelta a la vida moderna. La tecnología parecería haber pasado a ser

el centro de la escena dentro de las clases, empezando por el uso de celulares, tablets, laptops, redes sociales, presentaciones, apuntes digitales, audios, videos, blogs, campus virtuales y grupos de chat entre estudiantes. Lo cierto es que la tecnología es un excelente compresor de tareas. Algo que sin ella tomaría semanas se puede resolver en segundos. Tanta inmediatez ganada parecería permitir hacer más, participar más, controlar más, pertenecer más, investigar más, conocer más y estar más. Pero no todo es lo que parece.

Se ha llegado a un punto tecnológico en el que el arsenal digital puede resultar ser una piedra en el camino del aprendizaje si no hay un andamiaje participativo en tal proceso. Y del más inicial se pasa al menos. Participar menos, conocer menos, agruparse menos, investigar menos y estar menos. En otras palabras, de una experiencia real compartida y participativa, se accede a una virtual, inmediata e individual.

¿Cuándo la tecnología en la educación en pos de resultar un avance puede hacer retroceder la idea de aprendizaje significativo? ¿Cómo hacer uso del medio sin que el medio haga uso de la clase? Es un hecho que cualquier avance supone nuevas y mejores prácticas; y no es precisamente para el estudiante el mayor desafío sino para el docente. Los estudiantes son nativos tecnológicos y no necesitan un aventón para usar tecnología. Son los profesores los que tienen la tarea de descubrir cuáles son aquellos mundos que los estudiantes habitan.

En un ejemplo práctico: ¿De qué sirve un grupo de clases en Facebook cuando los jóvenes están explicando en la Web por qué ya no eligen esta red? La tecnología dentro del aula no es más que una llamada a la atención del docente y responde, en todo caso, a las necesidades intrínsecas de cada materia.

En palabras de Maggio (2012) la inclusión genuina se debe a su valor en los campos de conocimiento disciplinar objeto de la enseñanza. Se trata de percibir y analizar los cambios en sus campos de conocimiento y preguntarse qué se quiere lograr con la inclusión tecnológica dentro de un tema en particular. De esta manera se evita por qué sí o una simple inclusión efectiva y se logra bucear en las potencialidades de aprendizaje de los estudiantes porque se conocen sus motivaciones.

Un estudiante que no usa herramientas de diseño y necesita presentar una campaña publicitaria es alentado a buscar una herramienta que lo ayude, o bien a desarrollar esa destreza o bien a mejorar su trabajo por medio del uso de alternativas que permitan dar un salto cuantitativo en sus presentaciones pero esa herramienta, en últimas, emerge del estudiante y es el docente el agente de validación, el responsable de incorporar entonces una nueva herramienta que ayude a otros.

Alentar estas prácticas construye no solo una clase enriquecida por el uso de nuevas tecnologías sino un estado vincular modificado entre compañeros. En informática, se denomina hipervínculo a un elemento dentro de un texto que apunta a otro texto o a un contenido multimedia situado en otro lugar.

De manera práctica, se podría tomar esta analogía para hacer referencia a todo lo que contiene la tecnología en sí misma pero que por sí sola no puede actuar. Necesita de individuos y de la relación entre estos individuos.

De su vínculo. Como bien señala Camilloni (2008) una buena clase no será el resultado de los recursos usados o disponibles sino que surgirá de las cualidades didácticas de la programación y esta programación es una reflexión, ni más ni menos que del profesor sobre los diferentes elementos de las situaciones de enseñanza y aprendizaje.

Estas cualidades, en épocas de gran avance tecnológico, están dadas por lo que se extrae de los intereses de los estudiantes, de conocer sus mundos digitales y de allí partir para usar determinada herramienta y facilitar un aprendizaje significativo. Sin dudas, para este tipo de práctica se requiere abandonar la idea de un docente con rol protagónico para dar lugar a un facilitador de procesos. Un guía, o en términos informáticos, un moderador. Alguien que propicie el uso de las herramientas disponibles pero también que acompañe su correcto abordaje. Y qué tal si más que preguntarse ¿qué sería de una clase sin la tecnología? Se abriera la pregunta ¿qué haría la tecnología sin una clase? Probablemente se llenaría de significado.

Referencias bibliográficas

- Maggio, M, (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós
- Camilloni, A, (2008). *Una buena clase*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires
- McLuhan, M, y Fiore, Q. (1967). *El medio es el mensaje*. España: 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.

Abstract: These ideas propose relocating the role played by technology in teaching / learning. Through some basic concepts, address the use of new technologies in an era and a generation crossed by the Internet, social networks, virtual campuses and all those emerging tools that modify any space designed to teach and learn.

Keywords: Teaching - meaningful learning - teachers - students - ICTs - technology - teaching - creativity - constructivism - tools - social networks - Internet

Resumo: Estas ideias, propõem realocar o papel que cumpre a tecnologia dentro do ensino/ aprendizagem. Através de alguns conceitos básicos, abordar o uso das novas tecnologias numa era e uma geração atravessada por Internet, as redes sociais, o campus virtuais e todas aquelas ferramentas emergentes que modificam todo espaço destinado a ensinar e aprender.

Palavras chave: Ensino - aprendizagem significativa - professores - alunos - TIC - tecnologia - ensino - criatividade - construtivismo - ferramentas - redes sociais - Internet

^(*) **Evangelina Ciurleo.** Creativa publicitaria (AAP). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria.