

el deseo. Esta situación no es extraña al diseño y tampoco al arte. El cliché y lo repetido abunda en nuestro mundo actual pero no deja de crecer. Segundo a segundo se genera arte y diseño predeterminado o repetitivo. Considero que estamos bajo un estado anestésico transitando, no el cliché, sino el estado de estandarización capitalista e individual. Cada persona genera arte y diseño en busca de amplificar el placer personal.

Estamos en una era con ciertas barreras imprecisas entre múltiples disciplinas y formas expresivas como el arte y el diseño. Existe una gran hermandad sólida pero invisible. Por ende, considero que hay arte en el diseño y hay diseño en el arte. Hay objetos o situaciones humanas que son percibidas como obras de arte. Por ejemplo, un gol en un partido de fútbol o un plato de comida. ¡Totalmente válido! Esta sensación es tan válida como el cuadro de la Gioconda, tomándolo como referente de arte. A su vez hay obras de arte que son producidas, comercializadas y consumidas como diseño. Nuevamente válido.

En fin, el arte y el diseño alimentan el placer humano y están transitando caminos muy similares. Hay arte en el arte mismo y hay diseño en el diseño mismo. Pero la parte más rica de esta hermandad es lograr que la ausencia total del arte sea percibida como arte en el diseño. Por ende, que la ausencia física o metafórica del diseño sea interpretada como diseño en el arte. De esta forma el arte y el diseño van a ser más ricos retroalimentados mutuamente como una especie de simbiosis. Logrando que el mundo actual, maravillosamente desvirtuado, sea mucho más divertido y placentero.

Referencias bibliográficas

Wikiquote (29/05/2018). [Sitio web]. Recuperado de https://es.wikiquote.org/wiki/Slavoj_Žižek
 Errázuriz, L. (1993). *Teología y Vida*. Chile: Instituto de Estética Pontificia Universidad Católica de Chile
 Google Latinoamérica Inc. (31 de mayo del 2018). *Diccionario Google*. Recuperado de <https://www.google.com.ar/search?q=Diccionario#dobs=exito>

Solaas, L. (19 de agosto del 2015). *Definiciones del arte*. [Siete manifiestos en potencia para una era sin vanguardias]. Recuperado de <https://medium.com/@solaas/definiciones-del-arte-e336cdf0fd50>.

Wikipedia. (23 de mayo del 2018). *Futuro*. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Futuro>

Bibliografía consultada

- Groys, B. (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte*. Argentina: Caja Negra
 - Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor

Abstract: Exploration on points of inflection and coexistence between art and design. It investigates how project activities of multidisciplinary forms are approached and used for human satisfaction as a whole of technological and scientific progress. It is deepened, this analysis, about the human need for art and design as events in constant evolution.

Keywords: Design - art - project process - multidisciplinary - human need - innovation

Resumo: Exploração sobre pontos de inflexão e coexistência entre arte e design. Pesquisa como se abordam e utilizam atividades projectuais de formas multidisciplinares para satisfação humana em conjunto do avanço tecnológico e cientista. Aprofunda, dito análise, sobre a necessidade humana de arte e design como acontecimentos em constante evolução.

Palavras chave: Design - arte - processo de projeto - multidisciplinar - necessidade humana - inovação

(*) **Bernardo Nóbrega:** Diseñador Industrial (Universidad Nacional de Córdoba). Magíster en Diseño Interactivo (FADU-Universidad de Buenos Aires)

Flexibilidad docente en un contexto cambiante: Las TIC en el aula

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

Verónica Méndez (*)

Resumen: Esta presentación buscará compartir los abordajes contemporáneos sobre la problemática del docente frente a los hábitos de uso tecnológico de los jóvenes con la finalidad de comprender primero para adaptar luego los contenidos y dinámicas de la clase. Los aspectos que es posible flexibilizar para alcanzar un mayor compromiso y participación del estudiante en el aula.

Palabras clave: Pedagogía - transdisciplinariedad - colaborativo - tecnología - estudiantes

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

Introducción

Desde una perspectiva sociológica, la educación de grado es un fenómeno en el que interactúan variables con características fuertemente vinculadas a la resignificación constante de las subjetividades de sus participantes. En esta dinámica, los sujetos con mayor flexibilidad identificatoria son los estudiantes, quienes atraviesan una etapa de promoción de la creatividad, diversidad, multiplicidad, propia de su desarrollo social. Además, participan del proceso los docentes, los consejeros, la institución y su diversa matriz de actores.

Como fenómeno social, la educación es dinámica y cambiante. Este proceso, oculta su complejidad bajo la organización institucional que en reiteradas ocasiones se muestra intencionalmente reglado y por ello se infiere bajo control. Las instituciones que pueden reconocer las necesidades de revisión constante en sus procesos son las que se encuentran mejor preparadas para enfrentarlo, aunque claro está, sea un constante ejercicio de resignificación de sus valores institucionales con eje en la retroalimentación de sus miembros objeto y puesta en discusión permanente de ella misma como sujeto.

El proceso educativo, sujeto a las normativas institucionales, no puede escapar a las subjetividades de cada docente, de cada grupo de estudiantes, de cada momento histórico y cada ubicación geográfica. Las Tecnologías orientadas a la información y la comunicación afectan además las formas de expresión humana, las manifestaciones artísticas, la economía y la política porque, en palabras de Michel de Certeau¹ (1995), no pueden encontrarse carentes de ideología ya que esta la que les da sentido.

El camino que podría transitarse conceptualmente desde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cuya orientación excluye los procesos que construyen y conforman las formas de informar y comunicar, hacia las Tecnologías que propicien aprendizajes y posibiliten la generación de Conocimientos (TAC) es nominal pero además ideológico.

La actualidad socio-institucional

La actual es una era que podría identificarse con lo digital como mediador de la inmediatez. Las herramientas tecnológicas han pasado de alternativas innovadoras a herramientas necesarias para finalmente conformarse como parte integral de nuestra sociabilidad. Aunque no sea deseado cualquier sujeto social de la actualidad urbana encuentra una representación de su persona en las redes. Mediante la identificación de imagen digital para registros y archivos, como receptor de información cuyo acceso únicamente se provee digitalmente, conformando bancos de datos biométricos tanto privados como estatales. Como recientemente establece Héctor Sevilla (2017) las herramientas tecnológicas hoy interfieren en la manera de auto percibirse e identificarse.

Es así como en pos de la participación, la autopercepción o la necesidad de inclusión muchos docentes incorporan las herramientas tecnológicas al aula al mismo momento que experimentan con ellas. Esto deja fuera de la discusión cuál es el objetivo principal de esta incorporación, la efectividad de las metodologías imple-

mentadas, la homogeneidad de usos y costumbres tanto individuales como de la dinámica de su uso en el aula. En algunas instituciones se podrá percibir la ausencia de la participación que en muchas ocasiones, tal vez por encontrarse en la misma situación en cuanto a su aplicación hacia la comunidad docente, deja a criterio personal la aplicación sin observar que su uso inadecuado puede producir efectos inversos.

En otras ocasiones, las mismas organizaciones sostienen prácticas tradicionales ya que suponen así sostener un *statu quo* de calidad educativa imposible de ser impuesto. La propia reproducción del universo simbólico implica su constante resignificación impidiendo que una dinámica social puede enmarcarse en determinadas manifestaciones por la sola decisión de uno de sus infinitos actores interactuantes.

El desafío al que se enfrentan quienes no se han desarrollado en su sociabilidad atravesados por la cotidianidad de las redes sociales no es técnico, es comunicacional. La lógica de uso y el lenguaje propio de las redes es el lenguaje de los *millennials*. Allí se destacan características de interrelación generacional que no deben pasar inadvertidas. Las redes sociales se sustentan en una lógica de horizontalidad, con una concepción distinta del significante atribuido a la privacidad, cuyos usos del lenguaje varían y se reconfiguran todo el tiempo, con una velocidad imposible de sostener para quienes no se encuentran inmersos en el diálogo constante de ese grupo de usuarios.

El docente entonces puede optar por la alternativa agotadora de intentar sostenerse a la par de los estudiantes, lo cual implica un intento por pertenecer a un grupo social del que no forma parte. Otra alternativa se sustenta en la normativa institucional como soporte y motor de las relaciones en el aula, dejando afuera el uso de las nuevas tecnologías como mediadoras de la comunicación, se lo suprime a una herramienta de soporte, etapa que en este ensayo se ha dado por superada.

Es necesario sostener que si bien existe una asociación relacional entre generación y uso de las tecnologías esta no es definitiva. Esto significa que la edad o generación a la que pertenezca el docente es uno de los tantos factores que influyen en la introducción y el uso de las tecnologías en el aula. El uso cotidiano, laboral, en ámbitos de ocio, con familiares, y otros son factores que influyen de diversas maneras incrementando la complejidad de esta dinámica.

Es necesario por ello considerar a las herramientas tecnológicas como parte integral de la comunicación contemporánea y no como su complemento. Esto significa que más allá del soporte, las reglas de uso no se sustentan en un mandato o imposición sino que resultan constantemente resignificadas porque fueron concebidas para ello. Un ejemplo claro es el uso de *meme2* cuya característica de transmisión metafórica busca transmitir un mensaje que funciona a muchos niveles incrementando la profundidad en la medida en que es mayor el conocimiento del código. El *Graphics Interchange Format* (GIF) es otro ejemplo de incorporación tecnológica como parte indivisible del mensaje que se encuentra siempre sujeto a resignificación. Comprender

esta capacidad de las herramientas de ser resignificadas infinitamente es fundamental para comprender además que se trata de una dinámica perteneciente a un grupo social muchas veces ajeno al propio docente. Es probable que los docentes cuyas relaciones familiares cercanas en esos grupos sociales puedan percibirse más cercanos a la dinámica por la interacción fuera de la institución educativa. Esta experiencia no puede ser directamente trasladada a la interacción en el aula donde las dinámicas, los objetivos y los roles son claramente distintos a los que se expresan en el ámbito familiar.

La alternativa pedagógica a esta problemática podría consistir en primer lugar en comprender el grado de integración de las denominadas nuevas tecnologías con la dinámica social del estudiante que lo hace parte de la construcción simbólica de su cotidianidad. Esto es, la interacción mediada por los soportes digitales no es un tipo de interacción diferente, es el tipo de interacción que utilizan, forma parte de lo que ese grupo considera interacción.

Por lo tanto, la forma de registro de la realidad, la forma de expresar su postura frente a esos desafíos, la toma de conciencia, la concepción de privacidad, construcción colectiva, la interacción toda, se encuentran integradas a los soportes tecnológicos. Estas características no escapan a las otras variables socioculturales en relación al consumo, la familia, la relación con las instituciones. Será entonces imprescindible reconocer estas características de las nuevas tecnologías como sustento de la planificación adaptada del programa al inicio de cada ciclo lectivo. Es destacado el espacio que utilizan los docentes en esa instancia como insumo de las características propias de cada grupo. Allí podría también permitirse reflexionar sobre la vigencia de las herramientas que se proponen para interactuar durante la cursada y sus aplicaciones.

La dimensión emocional

En la actualidad, el docente que cuenta mayor experiencia en combinación con una baja tasa de innovación en el dictado de sus clases se enfrenta con la problemática de introducir estas didácticas por pedido de la institución educativa. La obligatoriedad sin convicción podría dificultar su aplicación efectiva.

El docente de la actualidad puede acudir a la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje y los aspectos de su evolución. El imaginario plasmado en frases que valoran el constante aprendizaje se encuentra direccionado con frecuencia a otras interacciones en las que se supone mayor horizontalidad. Esta certeza del aprovechamiento de las experiencias no advierte que la posición de dominio en las relaciones sociales es siempre variable aun cuando los roles indican cuál de ellos cuenta con el privilegio de prevalecer.

Para alcanzar estos objetivos es necesario abordar los proyectos como transdisciplinarios en cooperación entre docentes y profesionales de distintas disciplinas. Los formatos ajenos son una potencial oportunidad y no una amenaza a las formas pedagógicas ortodoxas. Los diseños didácticos deben incorporar el uso cotidiano que los estudiantes hacen de la tecnología comprendiendo

el factor estructural de los mismos, que supera la mirada posibilistadora que los docentes podrían concebir.

Transitar la institución educativa como estudiante, en formación como docente luego, complejiza la predisposición a reconocerse fuera de la función informativa, poseedora del saber, sino más bien en colaboración con el conjunto de los estudiantes para la construcción de un nuevo saber, el que complemente los aportes de todos con lo conocido hasta ahora cuyo alcance se conseguirá a través del material bibliográfico adecuado pero además garantizando el alcance de todos a él, promoviendo la participación y la equidad dentro de la institución educativa.

La mirada del estudiante

Los estudiantes también arriban a las aulas con un imaginario docente que muchas veces es mediado por sus experiencias con los docentes en otros niveles o las experiencias de otras personas con docentes universitarios, incluso -habitualmente- por los propios docentes del nivel medio como forma de afianzar sus propias formas de ejercer la docencia.

Los docentes que hoy consiguen identificar esta problemática deben comenzar por reconocerse en su propia subjetividad y construcción de sentido previo del ser docente. Será necesario replantear la construcción de un modelo profesional que no solo incorpore las herramientas tecnológicas sino que comprenda su dinámica en la interacción con los estudiantes, otros docentes e instituciones. Las herramientas son el soporte de nuevas configuraciones sociales, si se pretende adaptar las nuevas herramientas a las configuraciones idealizadas del *ser docente*, *ser estudiante*, *ser institución educativa*, se continuará ampliando la brecha de relación y construcción en el aula.

Ese aspiracional del docente que se constituye a partir de la interacción en el aula, es el docente convencido de su subjetividad, convencido de que cada grupo de estudiantes conformará una sociabilidad única y una potencialidad mayor.

Entender que los estudiantes también cuentan con un modelo de aula preestablecido en el cual ellos deben ser abordados por el docente con sus contenidos. La dinámica, de no mediar una innovación, será la de escuchar y copiar o en los mejores casos hacer preguntas. Esto es lo que Perrenoud (2006) denomina el oficio del alumno. Tal como enumera Casablanca, son diversos los factores que como docentes debemos reconocer antes de planificar los nuevos enfoques en el aula.

Los estudiantes:

- Saben hacer, producir en múltiples formatos
- Logran incorporar la temática de la clase y concentrarse aun cuando se encuentran realizando otra tarea
- Están interesados en aprender
- Quieren involucrarse de manera activa en sus aprendizajes
- Solicitan estar habilitados para hacer libre uso de las herramientas digitales y redes sociales que utilizan en su vida cotidiana

Conclusiones

Estas reflexiones, sin duda ponen en discusión el rol docente, las capacidades esperadas y su perfil que ha sido durante mucho tiempo vinculado al dominio del conocimiento en posesión del saber académico. Su nivel de eficacia es medido a partir de las calificaciones obtenidas por los estudiantes. Como bien enumera Silvia Casablancas (2017) las funciones esperadas del rol docente giran en torno a saberes específicos y las habilidades comunicacionales y pedagógicas para transmitirlos a los estudiantes. Se pueden sumar habilidades propias de cada docente como la gestión del espacio del aula -dónde se ubica, el tono de su voz, la interacción con los estudiantes, las características de la personalidad-, el conocimiento previo del grupo con el que interactúa en clase, la experiencia con grupos de estudiantes o su nivel académico en lo que a capacitaciones pedagógicas se refiere, pero es fundamental tener presente que a la gran variabilidad existente en estas habilidades se le suman las características propias del grupo conformado a partir de la pluralidad del grupo de estudiantes, su origen, sus experiencias personales y como grupo, los prejuicios generacionales y las influencias institucionales. Este trabajo invita a los docentes a reflexionar sobre su cotidianeidad. El ejercicio de la docencia se encuentra atravesado por el pensamiento de los estudiantes que en la actualidad reconocen a la Universidad como una de las tantas fuentes legítimas del saber. En consecuencia invita a las instituciones educativas a ponerse en valor como complemento necesario en lugar de fundamentar su existencia como medio de acceso al conocimiento.

Referencias bibliográficas

- Citado por Casablancas, Perrenoud, Ph. (2006). *El oficio de alumno y el sentido del trabajo escolar*. Madrid: Editorial Popular.
- Martínez Torrijos, Reyes. (2014) *El significado cultural del meme se propaga con el relajo cibernético*. Periódico La Jornada, 8 de julio de 2014, p. 7. Recuperado de <http://www.jornada.com.mx/2014/07/08/cultura/a07n1cul>
- Echeverría, J. (2000). *Educación y tecnologías telemáticas*. Revista Iberoamericana, 24, pp. 17-36
- Sevilla, H., Tarasow F. y Luna, M. (Com.) (2017). *Educación en la era digital. Docencia, tecnología y aprendizaje*. Guadalajara, Jalisco, México: Editorial Pandora. Recuperado de http://www.pent.org.ar/extras/micrositios/libro-educar/educar_en_la_era_digital.pdf
- Thornberry Noriega, G. (2008) *Estrategias metacognitivas, motivación académica y rendimiento académico en alumnos ingresantes a una universidad de Lima metropolitana*. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147117608010>>ISSN 1560-6139

Abstract: This presentation will seek to share contemporary approaches on the problem of the teacher against the habits of technological use of young people in order to understand first to then adapt the contents and dynamics of the class. The aspects that can be made more flexible in order to achieve greater commitment and participation of the student in the classroom.

Keywords: Pedagogy - Transdisciplinarity - Collaborative - Technology - Students

Resumo: Esta apresentação procurará compartilhar as abordagens contemporâneas sobre a problemática do docente em frente aos hábitos de uso tecnológico dos jovens com a finalidade de compreender primeiro para adaptar logo os conteúdos e dinâmicas da classe. Os aspectos que é possível flexibilizar para atingir um maior compromisso e participação do estudante na sala de aula.

Palavras chave: Pedagogia - transdisciplinaridade - colaborativa - tecnologia - alunos

(*) **Verónica Méndez.** Licenciada en Relaciones Públicas (2014) UAI. Maestría en Ciencia Política y Sociología en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales -FLACSO-.

La importancia del registro fotográfico en el aula

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

Helga Mariel Soto (*)

Resumen: En la última década, el panorama tecnológico dentro del aula universitaria ha cambiado drásticamente. La presencia de los smartphones es ineludible, pero así como se han señalado varias consecuencias negativas frente a este nuevo paradigma, también se puede destacar el beneficio de poder tomar infinitas fotos dentro de una clase de diseño.

Palabras clave: Celular - tecnología - fotografía - redes sociales - diseño - clase - imágenes - comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 190]