

Discusión y conclusiones

Para concluir, se trae a colación lo propuesto en Educar 2050, en donde se plantea un nuevo paradigma de la educación, el paradigma sistémico o de la complejidad, en donde se desarrolla un modelo pedagógico basado en la tecnología como pensamiento, retomando las herramientas tecnológicas para potenciar un sistema educativo donde el conocimiento no es estático y sugiere soluciones, además de llevar a cabo una propuesta democratizadora, puesto que prepara al alumno para la participación; abandonando la tecnología como herramienta y adoptando los 4 conceptos de Romaní (2007) como un sistema continuo de reformulaciones que permite estrategias más adecuadas para hacer frente a los nuevos desafíos, sociales, educativos, políticos y económicos.

Referencias Bibliográficas

- Cobo Romaní, C. (2007). *Planeta Web 2.0*. México DF: Flacso
- Litwin, E. *Las nuevas tecnologías y las prácticas de la enseñanza en la universidad*. Recuperado de Internet <https://cpalazzo.files.wordpress.com/2011/02/las-nuevas-tecnologias-y-las-practicas-de-la-enseñanza-en-la-universidad2.doc>
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós
- Palamidessi, M. (2006). *La escuela en la sociedad de redes*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Proyecto Educar 2050. (2016). *El futuro ya llegó... pero no a la escuela argentina*
- Vicenzi, A. (2008). *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Revista de educación y desarrollo, 10. Abril-Junio 2009, pag 42 – 46

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: This text intends to reflect the thoughts adopted by Litwin about the use of new technologies and how they cross the limits of their use as a tool, to adopt political and ideological positions, both in pedagogy and teaching; forming contexts of inclusion, in other words, this text intends to abandon technology as a tool, to apply it as a system, as a paradigm of education. Technology as an educational system as opposed to its use as a tool in education.

Keywords: ICT - new technologies - tools - education system

Resumo: Este texto pretende refletir o pensamento adotado por Litwin sobre a utilização das novas tecnologias e como estas transpassam os limites de seu uso como ferramenta, para adotar posições políticas e ideológicas, em tanto à pedagogia e à didática; conformando contextos de inclusão, em outras palavras, este texto pretende abandonar a tecnologia como ferramenta, para aplicá-la como sistema, como paradigma da educação. A tecnologia como sistema educativo em contraposição de seu uso como ferramenta na educação.

Palavras chave: TIC - novas tecnologias - ferramentas - sistema educacional

^(*) **David Arango Cadavid.** Publicista (Colegiatura colombiana de diseño, Medellín, Colombia 2010). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Tecnología: No hay un afuera y un adentro en la educación superior

Fecha de recepción: junio 2019
Fecha de aceptación: agosto 2019
Versión final: octubre 2019

Catalina Arenas Uribe ^(*)

Resumen: Se entiende que en la educación el aula es el lugar o contexto donde se genera el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no solo en este lugar se puede generar aprendizaje. En este escrito se reflexiona sobre cómo el docente puede determinar contextos de prácticas pedagógicas, utilizando la tecnología que tienen a su alcance para tener una visión más cercana de sus alumnos, sus formas de apreciación, que les sirve o que les influye. Se busca transmitir, como la tecnología logra ser un puente a través del cual se transforma un territorio de cuatro paredes durante un rango de tiempo a un aprendizaje interactivo, laxo, descomprimido, con iniciativa y no la mera transmisión de información pactada. Sin embargo, aunque los entornos son importantes ya que configuran un espacio donde circulan contenidos y se producen interacciones *face to face*, ¿Qué se desea que ocurra en términos de interacción?, ¿Qué forma o formato serviría como mirada en posibles espacios para producir, diseñar y compartir contenido con formatos diversos ya sean textos, imágenes, animaciones, o hipervínculos que se van presentando en el día a día del alumno y del docente? Por lo cual, es importante cuestionar si un espacio fuera del aula para la creación, la expresión y el diálogo lograría crear entornos de discusión y aprendizaje más colaborativos y constructivos al ser por iniciativa sin la carga de ser un alumno o un docente.

Palabras clave: Tecnología – aula – interacción – discusión – iniciativa

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 209]

“Las aulas ya no son solamente las aulas, las paredes, sino lo que sucede después.”

Introducción

El ser humano aparece en el mundo dotado biológicamente pero incapaz de asimilar, sin ayuda, lo que representa su presencia en este lugar. La necesidad de lo otro parece innegable, ya que para poder participar de la vida en sociedad tiene que reconocerse como parte de esta, lo que le implica aprender, sin importar cuál es su contexto, idioma, símbolos, cosmogonía, historia, funciones, responsabilidades, posibilidades, rituales... es decir, toda comunidad o civilización se adapta a su espacio a partir del desarrollo y el mantenimiento de un sistema de signos.

Estos sistemas conforman las diferentes visiones de mundo que hacen parte del universo ficcional en el que se representa la vida, lo que ubica al ser humano en el ámbito de lo posible, en donde puede disponer de toda herramienta que considere necesaria para sobrevivir al paso de los días. Estos instrumentos no solo son objetos que usa en determinados casos, sino que todo aquello que reconoce como suyo es una herramienta: el lugar que habita y la forma en que se vive allí, la lengua que habla y los imaginarios que esta supone, las costumbres y las actividades u oficios que puede o debe desempeñar, la estructura familiar y la idea de individuo que se deriva de esta. Si esas son las herramientas que requiere para vivir y realizarse como persona, entonces la educación cumple un papel fundamental en el mantenimiento estable de los individuos, pues son los procesos de enseñanza y aprendizaje los que permiten la transmisión y asimilación de estas significaciones.

Por lo tanto, se pretende reflexionar en torno al fenómeno educativo, la importancia y la necesidad de una transformación conforme al pleno reconocimiento y desarrollo de las visiones de mundo que se han visto negadas, fragmentadas o incluso disueltas debido a la imposición que se realiza desde el mismo estatus educativo con respecto a cómo se debe y en donde transmitir el conocimiento.

Se pretende entonces mostrar cómo son necesarios para el proceso de gestación de una nueva concepción de la educación, permitir la construcción e implementación de herramientas genuinas que respondan a las necesidades del proceso de aprendizaje, reforzando la idea de la tecnología como participe para instaurar la presencia de la práctica educativa fuera de un aula.

Aula fluida

Para hablar de un aula fluida hay que resaltar primero que en la actualidad se incorpora tecnología a través del cine, la radio, las computadoras y la televisión para así identificar que el mundo está en una constante construcción y que las nuevas tecnologías permiten de a poco ir cambiando el sentido de la educación. En otras palabras, la relación que los seres humanos tienen con lo real está mediada por el lenguaje y la tecnología logra retransmitir ese lenguaje a todos los contextos.

Las tecnologías marcan desde una perspectiva cognitiva a los sujetos culturales que son nuestros alumnos y desde una perspectiva epistemológica, a las disciplinas que enseñamos. Si estas marcas no son recuperadas y dan lugar a prácticas de la enseñanza revisadas, diferentes y recreadas, entonces seguramente estaremos generando una didáctica de escaso valor para nuestros alumnos y para lo que es el conocimiento en la contemporaneidad (Litwim, 1996, p. 9)

En este sentido, al ampliar el contexto de aprendizaje, los cambios en la ideas y como se aprende facilita que sucedan intercambios en las prácticas educativas. Lo cual con lleva a estimular la experiencia educativa en los estudiantes ya que al situar al estudiante y al docente en una sociedad que está constantemente rodeada de estímulos por medios tecnológicos que influyen en el entorno tanto familiar como educativo por el constante flujo de las redes sociales y muchas más fuentes de información a las que se acceden, participan e incorporan como sesgos que refuerzan el entorno de interacción con la tecnología.

Entonces, ser permeable a lo que sucede en la sociedad y situarlo como agente en un espacio educativo puede generar un conocimiento deconstruido y recreado con un sentido didáctico que incorpora la tecnología a la práctica de la enseñanza, dando valor a la construcción de un campo disciplinar, puesto que al habitar en una infinita disposición de significados y de una multiplicidad de posibilidades de sentido que se amplían tanto como la razón y la imaginación, produce un universo de significaciones, como es el caso de lo que no es adecuado o si usar en un espacio de aprendizaje. Por lo cual, si las prácticas educativas no conviven, estimulan o reconocen las situaciones con las que los estudiantes viven día a día en el área de la información, no se lograría la reinención de la tecnología educativa. Abocando así a que el estudiante solo se forme con caracteres situados en un promedio de horas y dejando de lado un posible cambio en el conocimiento y reconocimiento de como dejar fluir el saber. Permitiendo retomar medios tecnológicos como elementos de comunicación, como puede ser un grupo de clase virtual que permita transmitir conocimientos a través de imágenes o videos de algún tema tratado en clase, transmitiendo un constante flujo por parte de todos los participantes sin tener el carácter impositivo de docente o estudiante ya que todos tienen desde su interacción fluida con el medio la capacidad de enriquecer el entorno de aprendizaje fuera de aulas reales.

Pero ¿qué es un aula real?, se entiende que un aula es un espacio destinado para las prácticas de aprendizaje en donde hay individuos presentes y uno en particular que transmite solo el conocimiento; pero solo puede ser un espacio cerrado, no puede ser un aula un espacio de comunicación por un medio que este constantemente en uso. Lion (2015) plantea: “Ya no hay un afuera y un adentro, hay una permeabilidad, una porosidad”. Según lo dicho, la necesidad de un cambio en los modelos educativos es evidente, por lo que se pretende formular algunos cuestionamientos y plantear algunos de los

principios, en los que podría basarse una concepción de la educación que lleve a la construcción de intenciones pertinentes en base a las necesidades de los contextos con los que interactúa el alumno. Por lo cual, Carina Lion, permite repensar el aula como un espacio físico que ha permanecido inmutable desde los orígenes de la educación ya que si se observa un aula de cualquier parte del mundo desde los comienzos de la educación es análoga en su estructura a las aulas actuales. Entonces, lograr intervenir con estructuras o espacios que establezcan dinámicas diferenciadoras al simple *feedback* de clases, podría establecer relaciones más laxas entre los actores con el conocimiento moderno.

El conocimiento no es la mera transmisión de información pactada, debe ser un espacio enriquecido, en el cual este de por medio la inclusión de nuevas tecnologías que permeabilicen el aprendizaje para que no haya una única fuente de conocimiento, ¿Por qué?, porque actualmente en la sociedad el conocimiento está en todas partes, en la publicidad, en las series, en videos, en fotografías, en aplicaciones, en cada estudiante. En este sentido, si no se fuerza la inclusión de una tecnología sino que se retoma como algo genuino algo que va un poco más allá del conocimiento entrando por todas partes, quizá por medio de la interacción, el intercambio continuo de ideas y conocimientos. Haciendo que cada interlocutor sea responsable no solo de su aprendizaje sino también de lo que transmite a los participantes, cuestionándose si es relevante o no lo que transmite, podría inferirse que es así como un grupo que sigue en contacto fuera de su aula de rutina, por medios tecnológicos como un espacio flexible de discusión en busca de una construcción conjunta de conocimientos, alcanza propósitos de enseñanzas más frescas y constantes, que van circundando en el día a día y no solo en un par de horas a la semana ya que un post en *Instagram* de una página de historia o de diseño que hable de algo visto en el aula física se pueda transmitir por el aula virtual como un grupo *whatsapp* que genere el grupo para mantenerse en comunicación, refresque constantemente los saberes vistos en esas pocas horas y los amplifique más.

Conclusión

Usar la tecnología como herramienta que permeabiliza el aula física, permite que un modelo educativo se permita repensar en términos de necesidad y no de preferencia. Esto con la intención de acabar con la elección y adopción de modelos educativos ajenos que no responden a las condiciones particulares, que obligan a los alumnos y a los docentes a tener que adaptarse a lo no moderno, suponiendo una represión o negación de muchos aspectos de los que ahora se componen su mundo. Permitir aulas permeables genera que salgan y entren aprendizajes que creen una experiencia de uso y no un requisito de estudiante o maestro. Permitiendo la importación genuina de modelos educativos con propia identidad y funcionando como herramientas adaptativas que ayuden como instrumento para absorber actividades de técnicas que siempre se usaron como las lecturas, las lluvias de ideas o anécdotas generando un intercambio multidireccional de opiniones, pero que ahora pueden devenir en cualquier momento y en cualquier formato fuera del aula.

Referencias Bibliográficas

- Camilloni, A. (2007, Agosto). *Una buena clase*, (Revista 12(ntes)-N°16), p.10-13.
- Carlino, P. (2010, Septiembre). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. Cap.4.
- Lion, C. (2015). *Hablando de TIC en la educación superior*. Entrevista a la Dra. Carina Lion. Disponible en: https://m.youtube.com/watch?v=h2SVn_YWBLg&feature=youtu.be
- Litwin, E. (1996, Enero). *Tecnología Educativa*. Cap.1.

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: It is understood that in education the classroom is the place or context where the teaching-learning process is generated, but not only in this place can learning be generated. This paper reflects on how the teacher can determine contexts of pedagogical practices, using the technology available to them to have a closer view of their students, their ways of appreciation, what serves or influences them. It seeks to transmit, as technology manages to be a bridge through which a territory of four walls is transformed over a range of time to interactive learning, lax, decompressed, with initiative and not the mere transmission of agreed information. However, although environments are important as they configure a space where content circulates and face-to-face interactions occur, what is desired to occur in terms of interaction? What form or format would serve as a look at possible spaces to produce, design and share content with different formats whether texts, images, animations, or hyperlinks that are presented in the day to day of the student and the teacher? Therefore, it is important to question whether a space outside the classroom for creation, expression and dialogue would create more collaborative and constructive discussion and learning environments to be by initiative without the burden of being a student or a teacher.

Keywords: Technology - classroom - interaction - discussion - initiative

Resumo: Entende-se que na educação a sala de aula é o lugar ou contexto onde se gera o processo de ensino-aprendizagem, mas não só neste lugar pode ser gerado aprendizagem. Neste escrito reflexiona-se sobre como o professor pode determinar contextos de práticas pedagógicas, utilizando a tecnologia que têm a seu alcance para ter uma visão mais próxima de seus alunos, suas formas de apreciação, que lhes serve ou que lhes influi. Procura-se transmitir, como a tecnologia consegue ser uma ponte através do qual se transforma um território de quatro paredes durante uma faixa de tempo a uma aprendizagem interactiva, laxo, descompactado, com iniciativa e não a mera transmissão de informação pactuada. No entanto, ainda que os meios são importantes já que configuram um espaço onde circulam conteúdos e se produzem interações face to face, ¿Que se deseja que ocorra em termos de interação?, ¿Que forma ou formato serviria como olhada em possíveis espaços para produzir, desenhar e compartilhar conteúdo com formatos diversos já sejam textos, imagens, animações, ou hiperlinks que se vão apresentando no dia a dia do aluno e do professor? Pelo qual, é im-

portante questionar se um espaço fosse da sala de aula para a criação, a expressão e o dialogo conseguiria criar meios de discussão e aprendizagem mais colaborativos e construtivos ao ser por iniciativa sem a carga de ser um aluno ou um professor.

Palavras chave: Tecnologia - sala de aula - interação - discussão - iniciativa

(*) **Catalina Arenas Uribe.** Diseñadora Industrial (Universidad de Palermo, 2017). Ingeniería Ambiental (UM, 2008). Operadora Rhinoceros - Solidworks (UBA, 2013). Diseño Biónico (CMD, 2013). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La tecnología, herramientas de descartes Como valor agregado y no como verdad absoluta

Fecha de recepción: junio 2019
Fecha de aceptación: agosto 2019
Versión final: octubre 2019

Jazmín Melisa Bergamaschi (*)

Resumen: Ciertas herramientas tecnológicas actuales reemplazan a las más antiguas provocando una ausencia de conocimiento. Se debería tomar a las TIC como una suma de saberes sin ocasionar una reducción.

Se menciona a la tecnología como un sinónimo de computadora, celular, redes sociales o aplicaciones. Pero también, en su momento, la imprenta fue un adelanto tecnológico. Se reivindica la utilización del lápiz y del papel como implementos imprescindibles para el diseñador, que debe saber traspasar una idea o un diseño a un gráfico. En cada renovación se hacen cambios abruptos para luego buscar un balance. Que no termine siendo la computadora el mejor compañero del diseñador y el enemigo del lápiz.

Palabras clave: Tecnología – educación – conocimiento – aprendizaje – docente – alumno

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 211]

En las últimas décadas se observó cómo Disney efectuó películas como *Toy Story* o recientemente *Ralph Breaks the Internet: Wreck-It Ralph 2*, viendo como los juguetes de los más chicos son reemplazados y relegados por aquellos que ostentan mayor tecnología. Al compararlo con las herramientas tecnológicas, esto mismo sucede con la educación, poco a poco se descartan los libros por archivos o el cuaderno por la tablet.

Esto mismo sucede en el sistema educativo y en el ámbito profesional, aunque es cierto que la tecnología es una herramienta favorecedora (el uso de diferentes programas para un Diseñador) pero también debe saber plasmar y desarrollar una idea con sus propias manos, en una hoja con un lápiz, ya que puede ser factible que se necesite en una oportunidad, en una reunión con un cliente, siendo un valor agregado y considerado un saber prescindible para su titulación.

Si bien diversos egresados de la Facultad carecen de esta herramienta, se reflexiona que dentro del currículum se pueden proponer que el primer planteo del diseño, de todas las materias troncales, sea bocetado en clase, dando la oportunidad que los estudiantes acompañados por el docente diseñen sus proyectos, con lápiz y papel. Apoyándose con lo planteado por Carlino, en su libro *Escribir, leer y aprender* en la universidad, siendo los docentes responsables de acercarles las lecturas y escritura del ámbito profesional a los alumnos, (Carlino, 2010) también se recomienda adicionar el practicar sobre las diversas herramientas que como profesional requiere, sin prevalecer unas por sobre otra.

Por otra parte y englobando las 48 materias cursadas, dentro de la Universidad de Palermo, se cree que es imprescindible mencionar dos circunstancias. Como establece Maggio en el libro *Enriquecer la enseñanza*, los profesores en su mayoría emplean los instrumentos tecnológicos, con una inclusión efectiva, entendiéndola como cuando “la incorporación de las nuevas tecnologías se producía por razones que no son las de los propios docentes preocupados por mejorar sus prácticas de la enseñanza. La puesta a disposición de tecnología por razones ajenas a la enseñanza” (Maggio, 2012, p. 18)

Al emplearse como sustento de imágenes o en ocasiones extremas, de lectura, proyectando diapositivas textuales o el brindar un mail, cumplir con el blog o el *Facebook*, porque la facultad lo establece como medio de comunicación. La implementación de esta forma es efectiva. Se sugiere utilizarla como establece Carina Lion en la entrevista, ver a la tecnología como potencialización del aprendizaje, con el aula extendida, rompiendo los muros del aula extendiéndola infinitamente, al emplear todas sus posibilidades. (Carina Lion, 2015)

Por otro lado, y como se vio en la cursada de Evaluación, es esencial explicar aquellos criterios que tendrán incidencia en la valoración del examen o trabajo, evitando la presunción de que los estudiantes están en conocimiento de determinado tema. Al ingresar a la Universidad no hay requisitos para inscribirse, salvo la documentación requerida y haber concluido con la escuela secundaria. Sin necesidad que la orientación tuviese relación con la carrera de Diseño de Interiores,