

práticas pedagógicas nutritivas para o ensino. Concretamente, pretende-se reconsiderar e valorizar a importância que têm as tecnologias aplicadas em âmbitos educativos fomentando a melhora constante do processo de aprendizagem e construção do saber. Em fim, propõe-se uma abstração consciente sobre o aplicativo de ferramentas tecnológicas ao processo educativo.

**Palavras chave:** Tecnologia - inovação pedagógica - ensino - estratégias - aprendizagem

(\*) **Bernardo A. Nóbrega.** Diseñador Industrial e integrante del Departamento de Ingeniería en Equiphon Sistemas de Sonido

## La tecnología en las prácticas de enseñanza y aprendizaje de la historia del arte para el estudio de producciones artísticas que se definen por el cruce entre arte y tecnología

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

Valeria Orsi (\*)

**Resumen:** El presente ensayo se propone reflexionar críticamente sobre las prácticas de enseñanza habituales de la historia del arte aplicada al abordaje de las producciones artísticas que vinculan arte y tecnología, procurando ubicar frente a las mismas la incorporación de tecnología educativa como transformadora y potenciadora de dichas prácticas, así como del aprendizaje, en vistas a su pertinencia epistemológica.

**Palabras clave:** Tecnología – arte – experimentación - enseñanza – aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 227]

Habitualmente, las prácticas de enseñanza y aprendizaje de la historia y la teoría del arte en el marco de las carreras de grado de historia del arte se definen preeminentemente sujetas a un modelo tradicional de educación, donde la práctica artística y la experimentación en torno al objeto de estudio son nulas o por demás acotadas.

Desde los años sesenta -y de continuo en la actualidad-, los artistas incursionaron en el uso de la tecnología para la realización de obras de arte, apropiándose de las nuevas tecnologías disponibles en sus contextos de producción, ya fuera el video analógico o, en las últimas décadas, la red *Internet*, los lenguajes de programación o la robótica, entre otros. En relación a la especificidad de este tipo de obras, Zuzulich (2007) sostiene que:

El desarrollo de la digitalidad ha abierto un núcleo de posibilidades expresivas y conceptuales inéditas en la historia del arte. Ya la aparición del circuito cerrado de video suponía la posibilidad de trabajar en tiempo real, constituyendo un presente con características técnicas, es decir, de experimentar la constitución del objeto artístico y su recepción como una ejecución por parte del espectador. Esta posibilidad de interacción se ha visto multiplicada, expandida, por la aparición de las tecnologías digitales. Esto puede ser ejemplificado por el arte para la *Web o net-art*, las instalaciones interactivas, así como el despliegue de los denominados mundos virtuales. (p. 1)

Consideramos que para el estudio de una tipología del arte que en su contemporaneidad se define -se constituye- por su cruce con las nuevas tecnologías, necesariamente el entorno tecnológico tendría que hacerse

presente y constituir una estrategia de uso genuino en el aula (presencial cuanto que virtual) para el tratamiento de las obras de arte en estudio, implicando asimismo la experimentación en la práctica artística a través de recursos diversos y especialmente tecnológicos. ¿Cómo comprender la complejidad de las obras de arte que en su constitución incluyen a la tecnología, sin abordarlas desde un entorno tecnológico? ¿Cómo pensar, definir y establecer estrategias de enseñanza y aprendizaje de este tipo de obras artísticas, que puedan anclarse en la tecnología disponible y que su uso resulte potente en relación a unos fines didácticos específicos?

Litwin (2005) abre el interrogante en relación al uso didáctico de la tecnología en una propuesta de enseñanza en los siguientes términos: “cómo se modifica la propuesta y por qué; ¿en qué medida beneficia un determinado tratamiento del tema, tanto desde el contenido como desde el aprendizaje de los estudiantes?” (p. 1) Un importante aspecto que señala, asimismo, es que las nuevas tecnologías utilizadas oportunamente posibilitan el acceso a información actualizada. Siguiendo a la autora, debe considerarse, por un lado, que la tecnología en el marco que interesa a este ensayo supondría un beneficio en términos de lograr una comprensión lo más cercana posible al ámbito real de producción y circulación de las obras artísticas que involucran en sí mismas a la tecnología; por otro, permitiría en consecuencia la actualización del conocimiento debido a la inmersión en entornos digitales propios de las producciones artísticas objeto de estudio. Tomando en consideración un caso hipotético, una obra de net-art, por ejemplo, podría

pensarse que resultaría enriquecedor abordar su estudio no solo navegando la propuesta artística en la red sino también a partir del contacto *online* con el o los artistas para conocer su proceso de producción, la explicitación y puesta en visión de los recursos utilizados (técnicas de programación y proyección del sitio Web a largo plazo, entre otros aspectos) y el intercambio de inquietudes de los estudiantes con el propio realizador de manera virtual. Si bien podría resultar por demás trabajoso desarrollar esta estrategia en el estudio de cada obra, sin dudas una experiencia de esta índole podría -en primer lugar - servir como caso de referencia para la comprensión de obras artísticas afines en cuanto a sus procesos creativos, así como -en segundo término- significaría un invaluable insumo para la incursión de los estudiantes en la experimentación en la práctica artística; finalmente, el uso de las plataformas en línea disponibles facilitarían las posibilidades de encuentro con los artistas y sus procesos creativos desde el aula.

Cabría considerar los beneficios que las posibilidades de un abordaje como el descrito supondrían frente al estudio de este tipo de obras artísticas a través de bibliografía académica y visionado de imágenes fijas o en movimiento exclusivamente, recursos que constituyen la estrategia metodológica habitual de prácticas tradicionales de enseñanza de la historia del arte. Es en este sentido que puede reflexionarse respecto de la utilización genuina de las nuevas tecnologías que, como sostiene Maggio (2012), alcanza los propósitos de la enseñanza y sus contenidos, pero adquiere su mejor expresión en la propuesta didáctica cuando emula en este plano de la práctica el entramado de los desarrollos tecnológicos en los procesos de producción del conocimiento en el campo al que esté refiriendo. (p. 20)

Ahora bien, otra cuestión de relevancia a tomar en cuenta es cuán capacitado está la/el docente para abordar desde entornos tecnológicos este tipo de obras y en qué medida constituye un desafío para ella o él. Maggio señala que, en un escenario enriquecido, “aquel donde la inclusión de nuevas tecnologías a la enseñanza se produce en formas complejas” (p. 26), se requiere de habilidades tecnológicas específicas y un sentido criterioso en cuanto a la estimación de los resultados de su incorporación en términos de si el uso de tecnología potencia efectivamente el aprendizaje y favorece los procesos cognitivos de los estudiantes. Podrá comprenderse que el desafío para la/el docente puede ser vasto. Sin embargo, más allá del necesario desarrollo de habilidades en materia tecnológica y el compromiso en cuanto a la construcción de una propuesta didáctica legítima, puede considerarse una oportunidad para la/el docente de abrir el juego a la participación de otras voces especializadas, a la polifonía de los saberes, a la estimación de la colaboración entre colegas, pues cabría incorporar dicha apertura como un propósito de la enseñanza, promoviendo el trabajo en colaboración entre los propios estudiantes.

Por la complejidad que supone este universo de obras, por la especificidad ligada a los recursos tecnológicos en uso, podría pensarse que, en una posible situación de clase presencial en el aula, podrían introducirse re-

ursos que vayan en consonancia con lo destacado más arriba, muchos de ellos recursos “en línea”, entendiendo su utilización a partir de propuestas de actividades diversas, entre ellas, navegar colectivamente la Web, realizar aportes en clase mediante el uso de celulares vertiendo los hallazgos en una red social exclusiva de la materia; realizar una entrevista a un artista por medio de videollamada, a fin de que pueda compartir en pantalla el proceso creativo implicado en la producción artístico-tecnológica (edición de video, programación, etc.), atendiendo a la especificidad material de su obra. También, visitar virtual y presencialmente muestras y espacios culturales que involucren la vinculación arte-tecnología, desarrollar una propuesta artística a elección con soportes tecnológicos, a partir de los contenidos trabajados en el marco de la materia. Podría esperarse que la participación y la interacción de los estudiantes a partir de estas actividades les permitan, experimentar, conocer y comprender a través de una práctica y del contacto con la tecnología y sus posibilidades como entorno didáctico. Y por último, pluralizar el aprendizaje y la enseñanza; multiplicar el conocimiento.

Pensar en un uso genuino de la tecnología educativa implicaría considerar abrir el juego para que el aprendizaje resulte significativo. En este sentido deberían estimarse también para el abordaje de los contenidos referidos a la vinculación entre arte y tecnología los propios intereses de los estudiantes: ¿Cuáles son los temas que los convocan transversalmente? ¿Cuáles son sus intereses? ¿Cuáles son sus saberes previos en relación a las nuevas tecnologías? ¿A partir de qué contenidos sería más pertinente el abordaje del arte en vinculación con la tecnología? ¿A través de qué aplicaciones, plataformas y/o redes sociales sería más oportuno trabajar, considerando las preferencias de uso de los estudiantes sin desestimar los entornos digitales en que las obras que conjugan arte y tecnología se desarrollan?

Para concluir, y a modo de síntesis, debe señalarse que, además de los aspectos tratados en este breve ensayo -la especificidad de las producciones artísticas que vinculan arte y tecnología, el uso genuino de la tecnología educativa para el abordaje de este tipo de obras, la construcción de un escenario enriquecido para la enseñanza y el aprendizaje, el desafío de las/los docentes en vistas a una propuesta didáctica de calidad que potencie el aprendizaje mediante el uso de la tecnología, la enseñanza en vistas a la construcción de un aprendizaje significativo incorporando los intereses y saberes previos en materia de tecnología de los propios estudiantes-, sería importante y necesario reflexionar en torno a cómo evaluar los procesos de aprendizaje implicados en el uso genuino de la tecnología educativa, pensar propuestas de evaluación que hagan sentido y sean significativas en el proceso general de los estudiantes, integradas de manera coherente en el marco de la planificación con un criterio integral e integrador.

#### Referencias Bibliográficas

Litwin, E. (2005). *Encrucijadas*, no. 31. Universidad de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://repositorioubi.sisbi.uba.ar>

Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad* Buenos Aires: Paidós

Meirieu, P. (2013) *Conferencia de Phillipe Meirieu*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la República Argentina

Palamidessi, M. (2006) *La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

Zuzulich, J. (2007) *Arte al día, edición nro. 148*. Buenos Aires. Recuperado de: <http://jorgezuzulich.com.ar/wp-content/uploads/2014/07/La-expansi%C3%B3n-mundo-arte-y-nuevas-tecnologias.pdf>

**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 present essay intends to critically reflect on the usual teaching practices of art history applied to the approach of artistic productions that link art and technology, trying to place in front of them the incorporation of educational technology as transformer and enhancer of said practices, as well as learning, in view of their epistemological relevance.

**Keywords:** Technology - art - experimentation - teaching - learning

**Resumo:** O presente ensaio propõe-se refletir criticamente sobre as práticas de ensino habituais da história da arte aplicada à abordagem das produções artísticas que vinculam arte e tecnologia, tentando localizar em frente às mesmas a incorporação de tecnologia educativa como transformadora e potenciadora de ditas práticas, bem como da aprendizagem, em vistas a sua pertinência epistemológica.

**Palavras chave:** Tecnologia - arte - experimentação - ensino - aprendizagem

(\*) **Valeria Orsi.** Licenciada en Artes (Universidad de Buenos Aires)

## Cómo implementar las TIC a favor de los nativos digitales

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Guillermo Fredy Rietman (\*)

**Resumen:** Este ensayo quiere explicar cómo los nativos digitales, que al ser adolescentes nacidos a partir del año 2000, no son comprendidos ni por sus padres ni docentes a la hora de la implementación de la tecnología en su vida diaria. A partir de un cambio de lineamiento de conductiva a constructivista los nuevos docentes buscan darles herramientas a dichos jóvenes para que dejen de ver a las TIC como negativos y sean una herramienta a la hora de hablar de educación para ellos.

**Palabras clave:** Nativos digitales – multitasking – TIC – educación – conductivismo – constructivismo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 228]

Al decir el término *Redes Sociales* en cualquier parte del mundo, ya sea hasta una niña pequeña como a una persona anciana, va a saber de qué se está hablando, tal vez, no de todas las que existen pero sí de qué se trata. En un principio el concepto describía la conexión de las personas con su entorno, primero el cercano como la familia y a partir de ahí abriéndose cada vez más, amigos, conocidos, gente del barrio, etc.

En los principios de la década del 90 con la creación de *Internet* hace varios años, distintos jóvenes querían crear un lugar virtual para poder conectarse con las personas sin moverse de donde estaban. La primera red social fue *The Global*, creada por dos estudiantes de Estados Unidos, que permitía publicar información de las personas públicamente. Con el transcurso del tiempo y el avance de la tecnología, las redes sociales fueron creciendo y a partir de ella se logró conectarse con distintas personas, en forma real y en el momento. El único problema fue

que la llegada de *Internet* a distintas partes del mundo, como Argentina, sucedió varios años después. Por esta razón se cree que *Facebook*, fue la primera red social, ya que en el 2004, cada vez más personas tenían la posibilidad de acceder a la *Web* en el Mundo.

Hoy en día en Argentina todas las personas tienen un acceso a un celular o una computadora sin importar la clase social o el lugar de residencia

Nuestro país se ubica entre los cinco territorios que más usan las redes móviles del mundo, y el 94% del mismo se gasta en aplicaciones, las principales son redes sociales. Las redes sociales en la actualidad, se conectan en la mayoría de los entornos de una persona, pero como cualquier concepto, tiene partes positivas como negativas. A favor se puede decir que brinda una interacción inmediata entre personas, búsqueda de información de una forma rápida y específica, pero también el lado social atrae distracción al momento de realizar diferentes ta-