

EJE 1. PENSAMIENTO - REFLEXION - INVESTIGACION

1.1 NUEVAS FORMAS DE AUTORECONOCIMIENTO DE COLECTIVOS SOCIALES

CO-CREACION, PRACTICAS DIDACTICAS Y EXPERIENCIAS DE USUARIO EN ENTORNOS POST-DIGITALES

Diana RODRIGUEZ BARROS, Gisela MOLINA, Eugenia MOLINA
dibarros@mdp.edu.ar, gise.m.05@live.com.ar, euyi.molina@hotmail.com

Centro CIPADI. Facultad Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional Mar del Plata
Mar del Plata. Argentina. URL <http://www2.mdp.edu.ar/arquitectura> +54 9 223 473 3140

Palabras clave

POST-DIGITAL, CO-CREACION, DIDACTICA, EXPERIENCIA USUARIO, DISEÑO

RESUMEN

Los entornos virtuales e interconectados de la Web 2.0-3.0, son ámbitos propicios para la gestión y el desarrollo de producciones inéditas, viabilizadas desde acciones participativas. En estos entornos post-digitales se facilitan las intervenciones creativas y co-creativas. Asimismo suceden gratificantes experiencias de usuario devenido en pro-sumidores. Nos interesa detectar y analizar como este tipo de experiencias y aprendizajes informales se transfieren al mundo académico de la enseñanza formal, las mutaciones que suceden, las apropiaciones y los efectos que provocan. Nos enfocamos en prácticas didácticas sobre enseñanza de computación gráfica y proyectualidad en Diseño Industrial. Al respecto, indagamos reversiones, hibridaciones, diluciones y valorizaciones en procesos de enseñanza - aprendizaje en entorno post-digital, según formas de ejercer la innovación pedagógica. Asimismo indagar sobre competencias tradicionales, híbridas y hábitos disruptivos de los estudiantes. Presentamos avances de investigación con referentes conceptuales que nos permitirán definir el marco teórico del estudio.

PRESENTACION DEL TEMA

Presentamos un avance de la investigación 15/B277 SCyT UNMdP "*Enseñanza y prácticas disruptivas en Diseño - Parte II. Creatividad y co-creatividad en el medio post-digital*", referido a la formulación de referentes conceptuales centrales que nos han permitido definir el marco teórico. Asumimos que los marcos conceptuales o teóricos de referencia, deben ser entendidos como perspectivas creadoras de imágenes del objeto, del método y del sujeto del conocimiento, forjándose como parte del paradigma que los incluye (Valles, 1999).

En la investigación, continuación del proyecto 15/B244 Parte I SCyT UNMdP, donde precisamos un encuadre amplio y reconocimos competencias tradicionales, híbridas y hábitos disruptivos, seguimos abordando la problemática de la enseñanza de la computación gráfica vinculada a prácticas proyectuales en intervenciones de Diseño. Lo hacemos desde la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, en talleres y cursos de las carreras de Diseño Industrial y Arquitectura, vinculados al área proyectual y al aprendizaje de aplicaciones sobre tratamiento de la imagen pixelar -vectorial y modelizadores 3D hiperrealísticos. Recurrimos a la perspectiva del Pensamiento de Diseño (Brown, 2009) para caracterizar a nuestras prácticas docentes, que asumimos de carácter disruptivo y en

estado de fluidez, transformación, construcción y adaptabilidad constante. Continuamos indagando estrategias pedagógicas innovadoras y sostenibles, con la intención de aportar a la identificación de fortalezas y capacidades, mejoramiento, factibilidad y viabilidad de métodos y resultados hacia nuestros ecosistemas de enseñanza-aprendizaje. Específicamente en esta etapa de la investigación, siguiendo enfoques crítico-interpretativo de Investigación-Acción, con metodologías cuanti-cualitativas y estrategias multimétodo, nos centraremos en aquellas competencias sobre procesos de creación y co-creación en entorno post-digital relacionados con indicadores de fluidez o alta frecuencia de ideas, flexibilidad o transformación de ideas, originalidad o unicidad de ideas y elaboración o grado de acabado de producciones. Intentaremos analizar y evaluar intervenciones; así como optimizar, sistematizar y transferir las mismas, reconocer tendencias.

CREACION Y CO-CREACION EN ENTORNOS POST-DIGITALES

Nos posicionados en entornos virtuales e interconectados de la Web 2.0 y 3.0, los entornos post-digitales (Pardo Kuklinski, 2010). Asumimos que son ámbitos propicios para gestión y desarrollo de producciones inéditas, viabilizadas desde acciones participativas. En estos entornos, conjeturamos se facilitan intervenciones creativas y co-creativas.. Asimismo suceden gratificantes experiencias de usuario, individuales o grupales. Pero, ¿cómo tales situaciones interaccionan e influyen de manera fuerte en los procesos de aprendizaje y enseñanza?

Comenzamos analizando la creatividad, que implica una categoría que podría verse notablemente favorecida en estos ambientes colaborativos y genera aportes positivos en las prácticas didácticas. Advertimos de tal forma que puede ser considerada como una co-creación con sentido y capacidad de perceptibilidad en un ámbito singular. Según Kastika (2012), la co-creación es una intervención compartida que reconoce a la creación como conjunto de acciones e intervenciones vinculadas a la presencia de los otros, tanto para que estimen y registren lo que se hace, como para ofrecer alternativas a la recreación de procesos y de resultados.

En esta dirección Sternberg (2005) ha precisado diferentes contribuciones creativas y co-creativas según modalidades de interacción con las ideas preexistentes en un ámbito particular, dando lugar a reconocer una serie de tipologías cualitativas asociadas a intervenciones de diseño. Tal secuencialidad se inicia con las más básica referidas a replicación y continua por intervenciones de redefinición, incremento progresivo, incremento cualitativo, redireccionamiento, reconstrucción y concluye en síntesis.

Ampliando la descripción de la secuencia, tanto en entornos reales como virtuales, en cada intervención de diseño reconocemos la correspondencia de vínculos particulares con la creatividad y la co-creatividad. En orden de complejidad, la más básica se corresponde con la replicación, nivel más simple en cuanto al riesgo que se asume y realiza aportes similares a los que existen, en tanto copia o repetición no tiene envergadura para alterar la forma original y sólo la consolida desde una actitud de observación y análisis; la redefinición o replanteo de la forma, implica mayor grado de originalidad sin desafíos; la incrementación progresiva, comporta aporte de nuevas ideas sin perturbar lo ya conseguido; la incrementación cualitativa, admite un salto importante y compatible en la misma dirección en que se ha innovado hasta el momento, puede representar incomodidad si va más allá de lo convencional; del redireccionamiento, resulta en creatividad desafiante, aporta ideas en un sentido diferente al usual hasta el momento que generan oposición y desafíos; la

reconstrucción o redirección del pasado, plantea una vuelta que revaloriza ideas anteriores encontrando nuevos sentidos, interpretaciones o aplicaciones a las mismas; reinicio, sumamente creativo, propone un punto de partida desconocido hasta el momento, aporta ideas muy nuevas que significan un cambio total de dirección; la síntesis, expresión más elevada de creatividad, da sentido integrador a ideas que hasta el momento han sido vistas como incompatibles. Sin embargo, consideramos que los límites entre cada uno de estos tipos no son rígidos y existen zonas difusas e intermedias de acción.

De todas formas interesa considerar, que sea en fases de pre-diseño o de post-diseño existen tres requisitos previos para la co-creación (Sanders & Simons, 2009). La aceptación de la capacidades de todos a ser creativos si está motivado y se ofrecen las herramientas necesarias para hacerlo, la diversidad de perspectivas, el diálogo entre los implicados para lo cual es necesario un territorio común y un lenguaje compartido.

PRACTICAS DIDACTICAS EN ENTORNOS POST-DIGITALES

Estas premisas nos resultan cruciales según el enfoque con que se afrontan las tareas que involucran el enseñar y el aprender, en definitiva el construir y resignificar conocimiento. Entonces, ¿cómo conviven y se vinculan nuestras prácticas didácticas con estas ideas novedosas?

Si observamos, en los entornos post-digitales, muchas de nuestras prácticas didácticas ocupan espacios de acción de naturaleza lábil e inestable en permanente construcción y actualización. Tales espacios coinciden con los límites de la educación formal, la comunicación y la estética transmediática (Rodríguez Barros, 2015). Coincidimos con Cobo y Moravec (2011) al reconocer premisas fuertes que hacen visible el valor del aprendizaje significativo y contextual basado en problemas, la ampliación de contextos de aprendizaje hacia contextos informales, la valorización de las tecnologías analizadas desde la generación, actualización y aplicación del conocimiento, la adquisición de micro-conocimientos en contextos reales, el entendimiento del proceso de aprendizaje como un continuo a aprender desde la práctica, el entrecruzamiento entre escuela/universidad, nuevos modos de trabajo y nuevos modos productivos.

Si tales convivencias proponen la diversificación y reinención del uso de las tecnologías educativas, que también debieran reconocerse reflexivamente en constante reformulación, ¿cómo este tipo de experiencias y aprendizajes informales se transfieren al mundo académico de la enseñanza formal?, cuáles son las mutaciones y apropiaciones que suceden?, ¿qué efectos provocan?

En esta dirección examinamos de forma amplia, cuales reversiones, hibridaciones, diluciones y valorizaciones se producen según formas próximas a ejercer innovación pedagógica en entornos post-digitales. Asimismo y de forma complementaria nos interesa indagar, sobre competencias tradicionales, híbridas y hábitos disruptivos de los estudiantes en tales entornos.

Estos entornos interconectados, en permanente construcción y actualización, facilitan la visibilidad de fenómenos participativos y de prácticas innovadoras de la educación formal, no formal, informal y de meta-espacios intermedios. Observamos que se pueden facilitar alteraciones en los roles tanto de los docentes a manera de orientadores y tutores, posibilitando la reformulación desde la posición del docente

individual mutando a un grupo de docentes y declinando de manera manifiesta el control absoluto y el poder sobre la información, como de la posición del estudiante, aceptando manifiestamente el logro y la responsabilidad sobre la construcción del mismo (Acaso, 2015). Reconocemos asimismo la dilución del espacio y del tiempo rígido del aula. Destacamos la valorización del pensamiento espacial con imágenes como experiencia proyectual y estética. Detectamos que se facilita la construcción de sentido al producir algo nuevo y original, mayores grados de libertad, unidad con lo producido y seguridad en entornos de participación.

Al respecto, consideramos necesario y oportuno reorientar y reformular nuestras intervenciones docentes, tendiendo hacia la generación de posturas que aporten a generar metodologías para el abordaje, resolución, autogestión y autoaprendizaje de conocimientos.

Asimismo, tales abordajes deberían estimular la capacidad de vincular las competencias tradicionales de los estudiantes, tales como conocimientos y capacidades cognitivas referidos a reflexividad, planteo de problemas, toma de decisiones y responsabilidad, con nuevas competencias disruptivas para el aprendizaje actual. En éstas reconocemos revalorización de creatividad e innovación, autoaprendizaje, contacto a distancia, redes sociales, trabajo en equipo, comunicación e interacción.

Resultan así, competencias que estimulan repensar de manera innovadora y creativa el uso de la memoria, re-aprender a pensar individual y colectivamente, entender la cultura del conocimiento abierto, comprender el impacto de la tecnología en el aprendizaje informal, cambiar la manera de evaluar, re-conceptualizar las divisiones e interacciones entre disciplinas, reconocer nuevas habilidades, así como replantear la estructura tradicional académica, entre otras. Detectamos que se favorecen situaciones de observación, para identificar nuevas formas de acción y perspectivas; de cuestionamiento, para desafiar los modos establecidos e interrogar diversas posibilidades de acción; de asociación, para generar conexión entre problemas o ideas aparentemente aisladas provenientes de campos heterogéneos; de experimentación, para asumir una franca actitud exploratoria; de aprendizaje permanente, para probar, desarmar, articular, prototipar, reflexionar y realimentar el proceso al volver a intentar; de integración a redes digitales, para conectarse, escuchar, establecer vínculos para encontrar ideas y estímulos esencialmente diferentes y complacerse; de construcción colaborativa, aprendizaje permanente y reflexión crítica, para resignificar la construcción de conocimiento en el entorno post-digital.

EXPERIENCIAS DE USUARIO EN ENTORNOS POST-DIGITALES

Retomando la caracterización de los espacios post-digitales de acción, como indicamos de rasgos híbridos e inconclusos, detectamos la agobiante profusión de generación participativa de datos devenida en aumentos inusitados de información, sobrecarga cognitiva, intercambios de contenidos, eventuales procesos de viralización, dependencia excluyente a la hiperconectividad y ubicuidad (Reig, 2014). Tales condicionantes, ¿cómo influyen en los procesos de enseñanza aprendizaje?. En tal caso, ¿es factible que se produzcan re-significaciones de conocimiento?, y lo que resulta muy inquietante, ¿hacia dónde traccionan estas nuevas tendencias de construcción de cultura?

Para afrontar estas situaciones, y desde nuestras disciplinas, reconocemos aplicaciones Web 2.0-3.0 con pregnancia de imagen, a la manera de redes sociales

(Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest), reservorios de imágenes (Flik-r, Slideshare, etc.), aplicaciones de diseño de sitios web (Wix). Muchas de estas aplicaciones están próximas no sólo a la generación de contenido en forma colaborativa sino a la curación de contenidos, manifestándose en inéditas intervenciones desde la figura de pro-sumidor (Salzman, 2012), fusión de las figuras de usuarios, consumidores, críticos y productores de contenidos (Ver Figuras 1, 2, 3).

Registramos así usos de aplicaciones gratuitas con diseños de interfaces simple pero muy efectivas, preciso orden visual, organización clara, interacción intuitiva, ausencia de dispositivos dificultosos, fluida navegación, eficaz usabilidad, facilitación de exploración y auto-aprendizaje de uso. Las mismas proponen estrategias vinculadas, directa o indirectamente, tanto a la generación como al filtrado, búsqueda, gestión y distribución de la sobre-información. En esta dirección hay aplicaciones que aportan a la creación de micro-universos de conocimiento que pueden ser vividos como entornos seguros y gratificantes por los usuarios, devenidos en pro-sumidores. De tal forma, desde intereses singulares y amplios, se facilita resolver operaciones básicas referidas a observar, seleccionar, jerarquizar, valorizar, comentar y compartir información, pero desde otros modos de generar, encontrar, intercambiar y consumir información, siempre en constante interacción con la misma. Tales prácticas proponen alternativas de soluciones positivas sobre los estados nocivos de ansiedad informativa y sobrecarga cognitiva; remiten a la aparición de nuevos actores a manera de intermediarios críticos del conocimiento. Y están próximas a generar experiencias gratificantes de usuarios / pro-sumidores (Rodríguez Barros, Mandagarán, 2012).

O sea, en esta dirección percibimos que se desencadenan experiencias de usuario, desde donde se reformulan procesos y resultados no solo de diseño centrado en el usuario y basados en lo útil, eficaz y eficiente, sino en aquellos aspectos que precipitan experiencias placenteras. Las mismas incluyen aspectos perceptivos, dimensiones de significación y evocaciones que faciliten construir, cumplir y satisfacer necesidades emocionales agradables en contextos sociales individuales o colectivos.

En un sentido básico, reconocemos que vivir una experiencia es reconocer, valorar y transitar un proceso de cambio como algo significativo, aunque el cambio no sea extraordinario. Para que haya una experiencia tenemos que ser conscientes, observar y participar en algo que está cambiando y estar involucrados en que ese cambio suceda. Hay experiencias simples y otras más complejas, pero lo importante es que a partir de las experiencias que vivimos le damos sentido a nuestra realidad. En los entornos post-digitales, las experiencias comprenden aspectos del comportamiento referidos a las emociones evocadas durante el proceso de interacción y percepción con pregnancia de la apariencia visual. Tales emociones producen procesos cognitivos, impresionan capacidad de atención y memorización, rendimiento y valoración expresada en una situación positiva o negativa de afectividad (Diller, Shedroff, Rhea, 2008). Pueden ser además facilitadoras de la construcción de significaciones, entendidas como una de las dimensiones de la experiencia. Por lo tanto el construir emociones es uno de muchos elementos con los que diseñar y que además influyen positivamente para construir conocimiento.

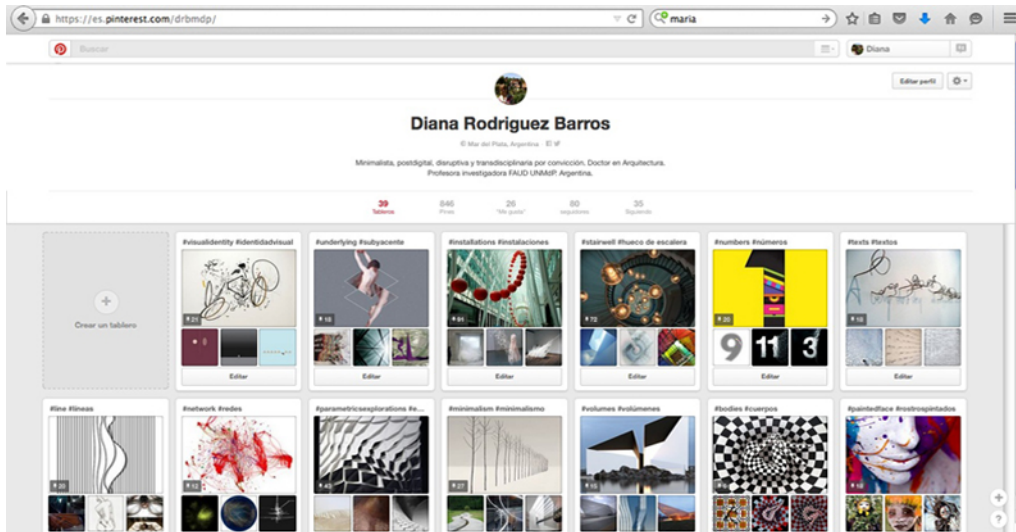


Fig. 1. Capturas de pantalla aplicación Pinterest, secuencia de tableros (portada)

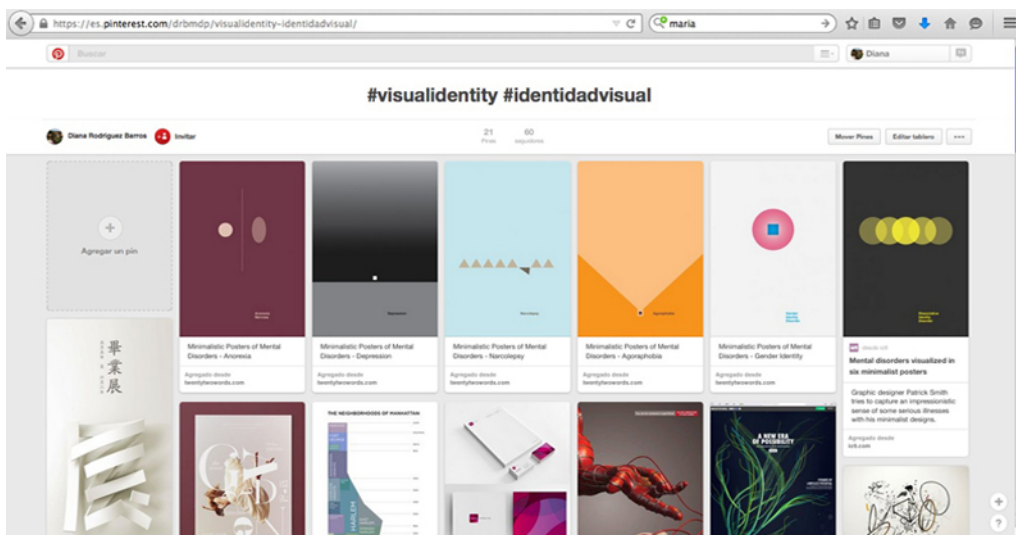


Fig. 2. Capturas de pantalla aplicación Pinterest, secuencia de tableros (tablero)

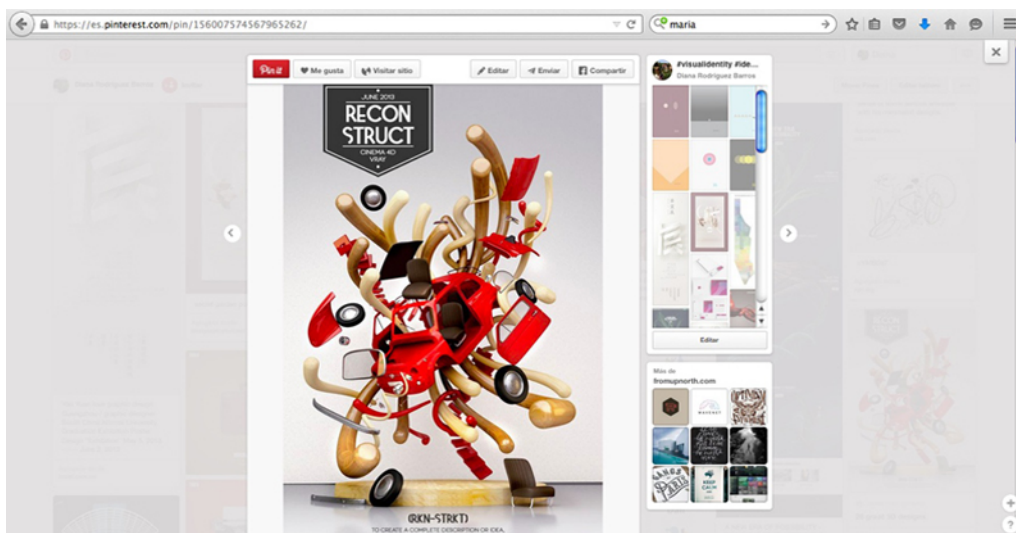


Fig. 3. Capturas de pantalla aplicación Pinterest, secuencia de tableros (pin)

INTERACCIONES

Las experiencias producidas reafirman el concepto innato y controversial de Inteligencia Colectiva propio de génesis de la Web Social 2.0 y la Web Semántica 3.0 que influyen directamente y de manera fuerte en las prácticas didácticas. Desde allí se reconocen otros hábitos colectivos de creación y validación del conocimiento, se potencia la relevancia de las aplicaciones de escritura narrativa colaborativa, se habilitan ecosistemas cognitivos igualitarios que estimulan la participación y se aprecia un medio ambiente equivalente con sentido de neutralidad de revisión entre pares.

NOTA

El presente escrito se corresponde con producciones del proyecto de investigación 15/B277 SCyT UNMdP, dirección Dra. Arq Diana Rodríguez Barros. Es el ámbito de radicación de estudios de las srta. Gisela Molina (Becaria Investigación Estudiante Avanzado 2015 SCyT UNMdP período 2015-2016) y srta. Eugenia Molina (Becaria CIN Estímulo Vocaciones Científicas período 2015-2016).

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS CITADAS

- Acaso, M. (2015). Pedagogías latinas: hacia propuestas “no anglosajonas” de innovación pedagógica. En *Maria Acaso*. Disponible <http://tinyurl.com/ozxt2j2> (consultado julio 2015)
- Brown, T. (2009). *Change by design: how Design Thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Diller, S., Shedroff, N., Rhea, D. (2008). *Making Meaning*. Berkeley: New Riders Press.
- Kastika, E. (2012). Los cinco hábitos del innovador disruptivo. En *EK Innovación y creatividad en Latinoamérica*. Disponible <http://tinyurl.com/m795och> (actualmente discontinuado)
- Pardo Kuklinski, H. (2010). *Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Reig, D. (2014) Experiencias interactivas, tendencias actuales y el mito de la soledad. En *El Caparazón social media*. Disponible <http://tinyurl.com/oogktol> (consultado julio 2015)
- Rodríguez Barros, D. (2015). Experiencias de Diseño y prácticas docentes disruptivas. En Galán, B.; Monfort, C.; Rodríguez Barros, D. compils. *Territorios creativos. Concordancia en experiencias de Diseño*. Buenos Aires: Editorial FADU Universidad Buenos Aires. Pp. 223 - 237.
- Rodríguez Barros, D. y Mandagarán, M. (2012). Información interconectada, curación colectiva y experiencias de usuario. En Celani, G. et.al. eds. *Libro de ponencias XVI Congreso SIGRADI*. Fortaleza: Universidade Federal Ceará. Pp. 167-170
- Salzman, M. (2012). *What's Next*. New York: 120M Book.
- Sanders, L. & Simons, G. (2009). A social visión for value co-creation. En *Technology Innovation Management Review (TIM Review)* december 2009. Disponible <http://tinyurl.com/nowwem7> (consultado julio 2015)
- Sternberg, R. (2005). Creatividad e inteligencia. En *CIC Cuadernos Información y Comunicación* nº 10. Madrid. UCM. Disponible <http://tinyurl.com/mudx6ru> (consultado julio 2015)
- Valles, M. *Técnicas cualitativas de investigación social*. (1999). Madrid: Editorial Síntesis. Pp.48-49.