

# Informe sobre la investigación y la práctica del diseño del aprendizaje inmersivo desde la epistemología de la Escuela de Cognición de Santiago

## DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.70.g66

La Escuela de Cognición de Santiago postula que el proceso de cognición inteligente en cualquier sistema vivo es el resultado de un proceso continuo de adaptación a su medio. En otras palabras, el proceso mismo de la vida en los sistemas vivos es un proceso de cognición. También establece que la experiencia y la cognición humanas se encarnan y actúan con el entorno, a través de un proceso continuo de percepción activa y construcción de sentido del mundo. Procedente de la biología de sistemas y fundada en el concepto de autopoiesis, que literalmente significa auto-creación, definiendo los sistemas vivos como aquellos que pueden reproducirse y mantenerse a sí mismos creando sus propias partes, la escuela de Santiago ofrece esencialmente una epistemología alternativa para la comprensión de los fenómenos de las experiencias de los seres humanos con herramientas y entornos digitales. También proporciona un marco para la creación, el diseño, el desarrollo, la implementación y el uso de las posibilidades digitales (posibilidades que ofrece la tecnología digital) en la educación y más allá. Informar la investigación y la práctica del diseño de aprendizaje inmersivo desde la epistemología de la escuela de Santiago también ayuda a explorar y navegar la innovación digital y el surgimiento de nuevas tecnologías y modos de diseño y práctica de la experiencia del usuario. Bajo la premisa de que la naturaleza del mundo en el que vivimos es compleja, interconectada, impredecible y en constante cambio, y que la experiencia humana es subjetiva, ecosomestética, simbólica y sentida con el mundo, los conceptos tradicionales de diseño occidental como "una solución se adapta a todos" o incluso la noción de

"diseño de experiencia de usuario (UX)" se vuelve problemática. La autopoiesis, la cognición y la enacción en la base de la experiencia humana son algunos de los conceptos y principios fundamentales provenientes de la epistemología de la escuela de Santiago, que pueden informar y orientar el diseño centrado en el usuario y la práctica de la creación creativa en el mundo real y virtual. Incrustar propiedades que se encuentran en sistemas vivos dentro de soluciones creativas o diseñar para que los usuarios "se conviertan en el mundo" en una representación circular dentro de entornos digitalmente inmersivos, son solo ejemplos de a dónde pueden llegar la investigación basada en la práctica y la creación creativa. En esta presentación, se mencionan y revisan los conceptos fundamentales y los bloques de construcción de la escuela de Santiago, en relación con su capacidad para informar la comprensión de la naturaleza de la experiencia humana en mundos reales e inmersivos, y cómo debemos diseñarla. Los ejemplos del trabajo de investigación y práctica ayudarán a describir cómo la epistemología de la escuela de Santiago puede volverse de interés y valor real para la práctica y la investigación artística y del diseño. Finalmente, la lógica filosófica que guía la inclusión de principios y conceptos provenientes de la escuela de Santiago en el diseño de aprendizaje digital, el diseño creativo y la práctica artística no solo nos invita a reconsiderar y reconceptualizar el rol de los educandos y de los sistemas y herramientas de tecnología digital en la educación práctica, sino también a repensar la naturaleza del aprendizaje y de la experiencia humana dentro de la práctica creativa.