

A modo de reflexión final

Históricamente, el objetivo de todo docente fue que el estudiante incorporara a su base de conocimientos nueva información que sea relevante y reestructuradora. Con esa finalidad se ha pasado por infinidad de escuelas pedagógicas y este ciclo de cambio pareciera acelerarse cada día más. Hoy, la adaptación a los ambientes adolescentes es un camino que no se puede esquivar. Mal que pese a muchos, no es viable intentar enseñar a jóvenes que nacieron conectados a una pantalla digital, poniendo en juego los mismos métodos que fueron usados para aquellos que ni soñaban con Internet. Se habla de mundos distintos, ya no de épocas distintas. La narrativa transmedia es un producto del nuevo mundo y asoma como un camino lícito para insertar nuevas metodologías de enseñanza. Es atractiva y, por sobre todo, amigable para los nativo-digitales. En el proyecto presentado se busca el camino para que la Historia, una disciplina entre otras muchas que demanda largas horas de lectura y análisis, pueda ser abordada desde un ángulo más lúdico, pero sin perder el rigor. Porque a la larga los jóvenes deberán enfrentarse con los hechos tal como fueron o tal como muchos coinciden en contarlos, más allá de alguna frontera o disenso ideológicos. Al final del proceso deberán sentarse con los profesores y contrastar lo contado por ellos en la novela transmedia con los mismos autores que les fueron cedidos como texto base. Los jóvenes tendrán la necesidad de saber a qué puerto han llegado, cuánto se desviaron de los hechos documentados, aunque más no sea en un sentido lúdico o de curiosidad. La propuesta necesita infinidad de ajustes, no es más que un ensayo, pero que surgió como una herramienta válida para analizar la posibilidad de que el relato transmedia forme parte del pensamiento a la hora de diseñar currículums de enseñanza de diversas asignaturas.

Referencias bibliográficas

- Cabrera, Daniel. (2011). *Comunicación y cultura como ensoñación social*. Madrid: Fragua.
- Campalans, C.; Renó, D. y Gosciola, V. (Eds.) (2012) *Reflexiones sobre periodismo ciudadano y narrativa transmedia en Narrativas transmedia*. Entre teorías y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- Kirzner, Damián. (2017, Septiembre) *Paradigmas del mundo transmedia*. *Revista La Nación*, p.p. 20-22

Renó, Denis (2011). *Periodismo, redes sociales y transmediación, en Razón y palabra*, N° 78, Noviembre 2011 – Enero 2012

Solaas, Leonardo (2017) *La doble vida del hiper-sujeto*. Recuperado de: <https://medium.com/@solaas/la-doble-vida-del-hipersujeto-fdaab9d43dd2>, el 30-1-18

[El presente artículo fue presentado en el marco de Interfaces en Palermo VI. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de nivel Medio y Superior - mayo 2018]

Abstract: The following work explores the possibility of stimulating and facilitating the study of disciplines closely related to the reading of bibliography such as Geography, Literature, Language or History (the latter is the case of this work), in middle school students, through of the transmedia narrative. The new reading demands that have emerged from the emergence of ICT (Information and Communication Technologies), the possible new inhabitants of said environment and how transmedia narrative can operate as a legitimate connection between traditional disciplines will be explored of learning and the new digital ecosystem.

Keywords: Subject - cyberspace - social networks – convergence – communication - information

Resumo: O seguinte trabalho explora a possibilidade de estimular e facilitar o estudo de disciplinas muito relacionadas com a leitura de bibliografia como a Geografia, Literatura, Língua ou História (esta última é o caso do presente trabalho), em em estudantes da escola média, através da narrativa transmedia. Se explorarão as novas demandas de leitura que têm aparecido a partir do surgimento das TIC (Tecnologias da Informação e a Comunicação), os possíveis novos sujeitos habitantes de dito ambiente e como a narrativa transmedia pode operar como uma conexão legítima entre as disciplinas tradicionais de aprendizagem e o novo ecossistema digital.

Palavras chave: Assunto - ciberespaço - redes sociais - convergência - comunicação - informação

(*) **Jorge Alberto Pradella.** Licenciado en Publicidad. Especialista en Comunicación Integral.

Realidad Virtual en la educación: Nuevas posibilidades innovadoras y creativas

Fernando Luis Rolando (*)

Resumen: Vivimos en un mundo en donde se producen grandes innovaciones. El desarrollo progresivo de la virtualización de las ideas, la expresión de estas a través del crecimiento exponencial de los medios en las redes digitales, nos permite expandir hoy las fronteras para todos los educadores. Así, educar para la libertad y la innovación usando medios que permitan incentivar la creatividad ya no es una alternativa, es una obligación. Es la oportunidad no solo de enseñar, sino también investigar nuevos lenguajes,

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

plantearse desafíos sobre lo que implica educar y aprender en la actualidad. En el marco de esta presentación descubriremos como la realidad virtual y sus nuevas variantes expresivas pueden poner al alcance de los nativos digitales (tanto alumnos como profesores) la posibilidad de desmaterializar los espacios áulicos tal cual los conocemos, permitiendo generar zonas en donde el conocimiento pueda fluir y expandirse de un modo atractivo para superar el problema del aburrimiento en clase.

Palabras clave: Problema - libertad - pedagogía - innovación - inmersividad - ciberespacio - virtualidad – creatividad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 163]

Introducción

Para los estudiantes de hoy, aburrirse en clase debería ser algo del pasado. Hoy, la realidad virtual nos permite conocer cómo es posible viajar a través de la imaginación acercándonos a la noción de inmersividad, para poder explorar diferentes territorios en donde el mundo físico denota sus limitaciones, recuperando así la curiosidad por los que nos rodea, recreando esa visión indagadora, que ha sido siempre uno de los grandes motores del aprendizaje humano. Así, es posible vislumbrar otros lugares, más cercanos al territorio de la imaginación pura, en donde la creatividad se potencie en forma multidireccional con un sentido pedagógico, resignificándose, generando una apertura, incluso filosófica. En estos tiempos debemos preguntarnos qué significa “educar para un “nuevo mundo” y cuál sería el rol que tendría la realidad virtual para alcanzar ese objetivo. Debemos intentar abrir una puerta hacia una forma expresiva que genere otros caminos, otras alternativas, que sirvan para ampliar el conocimiento y desarrollar proyectos de clase con ideas innovadoras acordes al siglo XXI.

La multidireccionalidad del acceso al conocimiento

Es común observar en las aulas a alumnos desmotivados, aburridos, en muchos casos, aunque no siempre, porque lo que están aprendiendo esta fuera del contexto actual, fuera de época e incluso no guarda relación con las especificidades que tiene un joven del siglo XXI, un nativo digital, que creció desde pequeño absorbiendo información desde distintos tipos de pantallas.

Un aspecto espacial de esta relación es la forma de impartir el conocimiento, que se da aún, en muchos casos, en aulas con pizarrón y tiza, en donde los bancos se disponen mirando hacia el pizarrón donde está el docente y en donde el conocimiento se envía desde este a sus alumnos, casi siempre de un modo unidireccional, es decir desde un emisor, el docente, al receptor, el alumno. Esta forma antigua de impartir el conocimiento poco tiene que ver con la génesis en la que cada joven o nativo digital, como diría Prensky, se formó desde pequeño, en como experimento este el acceso a la información que lo rodeaba a través de la búsqueda mediante pantallas, en un ida y vuelta interactivo. Es decir aquí podemos ver una de las raíces del problema a que nos enfrentamos en el aula: la disyuntiva entre enseñar con medios de otro siglo, con información dada de modo unidireccional o en el mejor de los casos bidireccionalmente, desde una pizarra, frente a la enorme diferencia que nos permite la realidad digital del siglo XXI, en donde es posible acceder al conocimiento de un modo multidireccional, al que los alumnos, nativos digitales de esta época, están acostumbrados desde que eran niños.

Pantallas estáticas versus pantallas dinámicas

En este sentido, además hay un problema filosófico. Educar a las nuevas generaciones para el presente y para el futuro poco tiene que ver con la información estática que se emana desde una pizarra y se acerca más a la posibilidad de emular, simular, modelar, proyectar, esa información, para construir el acceso al conocimiento desde pantallas dinámicas, en donde la información se actualice, se debata y se analice en tiempo real entre docentes y alumnos, en donde el mundo se transforme en un gran laboratorio de estudio desde las aulas derribando barreras espaciales y acercando el exterior y sus problemáticas al espacio áulico.

Educación para la libertad derribando barreras espaciales

Un aspecto central, un eje de la educación, es formar personas libres como plantea Paulo Freire, que sean capaces de tomar decisiones de modo autónomo y de ir más allá del conocimiento pre-adquirido. Es aquí donde la morfología del espacio áulico tradicional plantea limitaciones. Sus paredes físicas aún construyen barreras y en los modelos de educación de los siglos anteriores esos efectos se veían con claridad: los colegios y los alumnos que salían de ellos, en muchos casos, carecían de una formación que los preparara para enfrentar al mundo. Esta falta de preparación se daba en parte, por las limitaciones físicas del espacio, por el aislamiento en que los estudiantes pasaban muchas horas, estudiando, por ejemplo, un bosque en un mapa o una lámina plana (bidimensional), en lugar de acceder a ese bosque de un modo concreto y real mediante un trabajo de campo.

Esta imposibilidad física, de acceso a los espacios reales de estudio, en muchos casos por razones económicas o de distancia (imposibilidad de viajar al lugar), o de orden estructural ha sido algo característico en los espacios áulicos tradicionales del siglo XX, XIX y aún más atrás, pero hoy tenemos la solución al alcance de la mano de un modo muy simple y a un costo extremadamente bajo: usar la realidad virtual para desintegrar estas barreras aunando la tecnología *smartphone* que todos los alumnos tienen con los cascos de realidad virtual.

La realidad virtual y las nuevas fronteras espaciales

Planteado el problema de las barreras físicas y el acceso a la información y al conocimiento de un modo más estático en siglos anteriores, el siglo XXI a través de la realidad virtual y sus variantes nos ofrece algunas alternativas para enfrentar estas problemáticas.

El concepto de realidad virtual desde el punto de vista científico fue expresado en 1965 cuando el programador y profesor Ivan Sutherland presentó en el Congreso de I.F.I.P (*International Federation of Information Proces-*

sing) su programa de investigación sobre el gráficos en computadora planteando el concepto de inmersividad dentro de un mundo virtual usando los sentidos como la vista, el oído y el tacto, diciendo: "Queremos usar todos los canales sensoriales que la mente ya sabe interpretar para comunicarnos con el ser humano". Sutherland explicó que era posible crear un modelo matemático-sensorial del mundo virtual en la computadora intentando que pareciera, se sienta y suene lo más parecido posible a un mundo real al que se conectaría la mente humana mediante un casco con anteojos y guantes para acceder a ese espacio virtual. La idea era buscar un modo para que las personas interactuaran con los objetos, empujando, moviéndolos y manipulándolos con las manos dentro del ciberespacio, es decir, en el espacio simulado al otro lado de la pantalla, un espacio modelado por el hombre, matematizando la realidad, digitalizándola de modo binario.

Aplicaciones pedagógicas de la modelización digital

Esta visión de Sutherland de poder explorar sensorialmente un espacio virtual creado en una computadora tiene múltiples aplicaciones en el campo pedagógico y de la enseñanza. Existe la posibilidad de trabajar en clase desarrollando currículas por proyectos para investigar junto a los alumnos distintos temas, desde crear visitas interactivas y tours virtuales desde imaginar, inventar y desarrollar una casa, una ciudad, hasta el recorrido por las instalaciones de una empresa para estudiar cómo funciona, una sede de gobierno o un museo para visualizar distintas obras de arte, prototipados: generando diseños u objetos estáticos o dinámicos, paisajes, mundos recorribles reales o imaginarios (*new landscapes*, diría Nat Turner), representado o al menos tratando de hacerlo aquello que los estudiantes tengan en sus mentes, por ejemplo para ilustrar un relato o una presentación o un cuento que deban desarrollar. También es posible crear catálogos de productos: presentaciones y galerías recorribles espacialmente incluyendo en ellas plantas, personas, muebles, automóviles para divulgar la cultura y patrimonio de un lugar o país determinado, relacionando incluso lo creado con herramientas como el *Google street view*, recorriendo el espacio modelado y creado en el mundo virtual, pero insertado en una calle, en un terreno en una ciudad en el mundo real, en cualquier parte del mundo. En esta concepción de enseñar por proyectos también podemos observar que hay una integración de contenidos de distintas asignaturas, dado que es posible establecer relaciones entre historia, geografía, arte, matemáticas, física, ciencias sociales, entre otras dentro de proyectos de realidad virtual en donde la interacción y la participación entre alumnos y docentes se da en un proceso de construcción del aprendizaje, siendo el docente un guía en el proceso todo, desde el planteo, la modelización hasta el feedback posterior a la ejecución, generando disparadores continuos en donde el aprendizaje se vuelve una experiencia compartida, interesante y apasionante, que parte del aula, pero que se expande, se amplía, más allá de ella, usando las redes digitales, la interconectividad y la inmersividad en el mundo virtual.

Conclusiones: Acercándonos a otras realidades

Los avances logrados en las primeras dos décadas del siglo XXI, desde la ideas iniciales de Sutherland en 1965 sobre realidad virtual, han evolucionado hacia otras formas de realidad electrónica. En la actualidad, dispositivos como los hololens o la realidad mixta permiten no solo superponer información sobre el mundo real, sino además fusionar el mundo físico con el mundo digital. Esto quiere decir que si tenemos un elemento, como por ejemplo una casa modelada en 3D, vamos a poder colocarla en el mundo físico y esa casa va a poder interactuar, establecer relaciones con el mundo que le rodea: va a entender dónde está el suelo y, si pasa alguien por delante, va a tapar el frente de la casa o proyectar sombra sobre este, haciendo que la sensación sea más inmersiva, siendo afectada por la iluminación del entorno y todo se va a ir adaptando de forma que podamos llegar a tener un mundo indistinguible que mezcle lo físico y lo digital.

Desde el punto de vista académico, es importante comprender en la actualidad todos los conceptos y desarrollos de la realidad virtual, para estudiar sus posibilidades, analizar las grandes oportunidades que ofrecen a los colegios y a la comunidad educativa toda. Esto sirve para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, establecer relaciones más personales y participativas adentrándose en el diseño emocional (dada la sensorialidad que posee el ciberespacio), en ser actores de este proceso como diría Norman, retroalimentándose con estos y buscando que asuman un rol activo y participativo, involucrándose más en el proceso de acceder al conocimiento, proponer ideas innovadoras y desarrollar proyectos creativos de interés para la comunidad.

Referencias bibliográficas

- Freire, P. (1997). *La educación como práctica de la Libertad*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Nat Turner, K. (2015). *Multimodal Media Production: New Landscapes For CraftingFuture*. In The International Journal of Critical Pedagogy, 6, 25-42.
- Norman, D. (2005). *Diseño Emocional: porque nos gustan (o no) las cosas*. Buenos Aires: Paidós.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e inmigrantes digitales*. On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9 No 5, edición octubre.
- Cabrejas, J, Rolando, F. (2007). *Aportes para la formación de seres creativos en nuestra sociedad [Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° VIII (Año VIII, Vol. 8, Febrero, Buenos Aires, Argentina)]*
- Rolando, F. (2005) La resignificación del espacio en la era de la virtualidad. [*Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° VI (Año VI, Vol. 6, Febrero, Buenos Aires, Argentina)*]
- Rolando, F. (2018). El aula expandida como articulador de "otra forma de estudiar..." [*Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XXXV (Año XIX, Vol. 35, Agosto, Buenos Aires, Argentina)*]
- Zátonyi, M. (2007). *Arte y creación. Los caminos de la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

[El presente artículo fue presentado en el marco de Interfaces en Palermo VI. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de nivel Medio y Superior - mayo 2018]

Abstract: We live in a world where great innovations are produced. The progressive development of the virtualization of ideas, the expression of these through the exponential growth of media in digital networks, allows us to expand today the frontiers for all educators. Thus, educating for freedom and innovation using means that encourage creativity is no longer an alternative, it is an obligation. It is the opportunity not only to teach, but also to investigate new languages, to pose challenges about what is involved in educating and learning today. Within the framework of this presentation we will discover how virtual reality and its new expressive variants can make available to digital natives (both students and professors) the possibility of dematerializing classroom spaces as we know them, allowing generating areas where knowledge can flow and expand in an attractive way to overcome the problem of boredom in class.

Keywords: Problem - freedom - pedagogy - innovation - immersiveness - cyberspace - virtuality - creativity

Resumo: Vivemos em um mundo em onde se produzem grandes inovações. O desenvolvimento progressivo da virtualização das ideias, a expressão destas através do crescimento exponencial dos meios nas redes digitais, nos permite expandir hoje as fron-

teiras para todos os educadores. Assim, educar para a liberdade e a inovação usando meios que permitam incentivar a criatividade já não é uma alternativa, é uma obrigação. É a oportunidade não só de ensinar, mas também pesquisar novas linguagens, propor-se desafios sobre o que implica educar e aprender na atualidade. No marco desta apresentação descobriremos como a realidade virtual e suas novas variantes expressivas podem pôr ao alcance dos nativos digitais (tanto alunos como professores) a possibilidade de desmaterializar os espaços áulicos tal qual os conhecemos, permitindo gerar zonas em onde o conhecimento possa fluir e expandir de um modo atraente para superar o problema do aburrimiento em classe.

Palavras chave: Problema - liberdade - pedagogia - inovação - imersão - ciberespaço - virtualidade - criatividade

^(*) **Fernando Luis Rolando.** Arquitecto (UB). Asistente Diseño (UB). Profesor Artes Visuales (UNA). Especialización Planeamiento (UB). Profesor y Miembro Consejo Asesor Académico, Integrante Comité publicaciones (Universidad Palermo). Vice Director Académico y Postgrados de Link Design Consultancy (UA Londres).

Las citas y el prestigio profesional

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

Milagros Schroder ^(*)

Resumen: La cita bibliográfica es un recurso fundamental para incorporar otras voces al propio discurso académico. En la actualidad, la reflexión sobre su importancia se ha perdido en la naturalidad con la que los docentes nos movemos en nuestros ámbitos de conocimiento. Recuperar esa reflexión pedagógica en el aula es crucial para transmitir a los estudiantes los códigos escritos propios de la disciplina y los valores éticos de respeto por las ideas de otros. Además, los estudiantes podrán valorar la confianza que generarán en sus lectores y en sus colegas. Es clave entender que la referencia bibliográfica tiene numerosos beneficios. Citar es hoy una garantía de calidad, además de un hábito profesional. Este texto busca comprender lo fundamental de este ejercicio intelectual y da algunas claves para introducir la cita en el espacio áulico.

Palabras clave: Prestigio profesional - discurso académico - cita bibliográfica - citar - bibliografía

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 165]

Introducción

Para quienes trabajamos en la Universidad de Palermo o quienes participamos de alguno de todos los eventos a los que nos congregan y tenemos la oportunidad de presentar ponencias, las normas APA nos resultan familiares. Sin embargo, reflexionar sobre la importancia de la cita no parece ser un ejercicio cotidiano. Tampoco, esta reflexión se presenta de la mano del prestigio profesional (nuestro y el que deberíamos alentar en los estudiantes de los que somos docentes).

En el discurso académico las citas aparecen como pequeños fragmentos que recuperan voces ajenas a las del propio autor. Esos fragmentos sí o sí se muestran con una breve referencia que identifica de quién es esa voz. Será el apartado bibliográfico, al final del documento, quien recopile los datos de todas esas referencias y los

ordene para un mejor manejo de la información por parte del lector.

Coincidimos con Mercedes Fernández Menéndez (s/f) cuando postula: “muchas personas consideran que el citar autores demostraría que su texto no es totalmente original” (p. 1) y esto podría desmerecerlos. En el ámbito científico, particularmente, esta situación no debería ser habitual, ya que cuánto más documentado esté un texto, mejor calidad se cree que tiene.

Habituar a las citas garantiza un uso responsable, ético y legal de la información que se utiliza cuando uno elabora un texto académico. Y con texto académico referimos a todo aquel que sea especializado, tenga una estructura específica conocida y que circule tanto en el ámbito de enseñanza superior (como lo es la Universidad de Palermo) o como por el de investigación.