

- Duschatzky, S. (2001) *¿Dónde está la escuela? Ensayos sobre la gestión institucional en tiempos de turbulencia*. Buenos Aires: FLACSO Manantial.
- Eiriz, C. (2016). *En busca de lo audible: Ensayos acerca del Tratado de los objetos musicales de Pierre Shaeffer*. Buenos Aires: Ugerman Editor.
- Elíade, M. (1981). *Lo sagrado y lo profano*. (4 Ed). España: Guadarrama – Punto omega.
- Heckmann, C. (2008). *Dis-posición de escucha en la clínica musicoterapéutica con psicosis. Del caos, la estructura y la forma*. Tesis de Licenciatura en Musicoterapia. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana.
- Kiektik, M. (2008). *La envoltura sonora del artista: Creación sonora para la creación artística*. Tesis de Licenciatura. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana.
- Nancy, J. (2008) *A la escucha*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Morín, E. (2011) *Introducción al pensamiento complejo*. Buenos Aires: Editorial Gedisa.
- Ortega, E. (2011). *Aprender a aprender: Una competencia básica entre las básicas*. España: Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado en http://eoeapsabi.educa.aragon.es/descargas/H_Recursos/h_1_Psicol_Educacion/h_1.3.Aprender_a_aprender/1.13.Aprender_a_aprender.pdf
- Pusineri, M. (2020). *Docentes DC: Líderes de sus comunidades educativas*. Buenos Aires: Comunicación Pedagógica – Universidad de Palermo.
- Savazzini, M. (2010). *El destino no sabido o de cómo se construye una oreja colectiva*. Buenos Aires: Recuperado en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=379&id_articulo=8261
- Verón, Eliseo. (1993). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Abstract:** This writing aims to problematize the production conditions that are established in a pitching, oral presentation of a project, which is not only considered to affect the exhibitor, but also the interlocutors, generating a framework that is sometimes naturalized and split, therefore disintegrated, between the production of knowledge to be transmitted and the conditions of production and / or medium for the educational scene to take place. We understand the contextual conditions to the components such as sound, lighting, voices, gestures, the location of bodies and different objects in the classroom. From a theoretical perspective that links specific authors from the field of education with others from neighboring disciplinary fields, the study aims to unravel and open new questions on the subject.
- Keywords:** Forum - design - communication - pedagogical style - sound – context
- Resumo:** Esta redação tem como objetivo problematizar as condições de produção que se estabelecem num pitching, apresentação oral de um projeto, que se entende não só afetar o expositor, mas também os interlocutores, gerando um quadro por vezes naturalizado e dividido, portanto desintegrado, entre a produção do conhecimento a ser transmitido e as condições de produção e / ou meio para que se dê o cenário educacional. Compreendemos as condições contextuais para os componentes como som, iluminação, vozes, gestos, a localização de corpos e diferentes objetos na sala de aula. A partir de uma perspectiva teórica que vincula autores específicos da área da educação a outros de áreas disciplinares vizinhas, o estudo visa desvendar e abrir novas questões sobre o assunto.
- Palavras chave:** Fórum - design - comunicação - estilo pedagógico - som - contexto
- ^(*) **Marisabel Savazzini:** Musicoterapeuta (USAL – 1986). Líder lúdica en salud Mental (Hospital. Carolina Tobar García – 2000). Licenciada en Musicoterapia (UAI – 2005). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Como mejorar el rendimiento del alumno en el entorno online

Fecha de recepción: agosto 2020
 Fecha de aceptación: octubre 2020
 Versión final: diciembre 2020

Fernando Luis Rolando ^(*)

Resumen: En esta ponencia se explica, desarrolla y presentan algunas estrategias digitales que pueden servir para mejorar y potenciar el proceso de aprendizaje del alumno online y su interacción en el medio, ajustado a los avances actuales en la era de la cibercultura y buscando cómo mejorar la relación que tienen con ella. Además, se abordan diferentes herramientas indicando cuál es el uso principal de cada una de ellas, para favorecer el desenvolvimiento del alumno, al que llamamos usualmente “nativo digital” dentro de una clase en el mundo virtual.

Palabras clave: Rendimiento – potenciar – aprendizaje – desarrollo – herramientas – proceso – online - interacción – nativos - cibercultura

[Resúmenes en inglés y portugués en la publicación 186]

Ser o no ser un nativo digital

El término *nativo digital* es a veces algo impreciso, suponiéndose que a partir de los años 80, a la generación nacida aproximadamente entre 1980 y 1994 se la ha caracterizado como *los nativos digitales* debido a su familiaridad y a la dependencia cada vez mayor de la tecnología. Pero este razonamiento excluiría a aquellos que desde los años 40 desarrollaron proyectos como ENIAC, a Ivan Sutherland que en los años 60 sentó las bases de la realidad virtual, a Bill Gates, Steve Jobs, Vinton Cerf y tantos otros que aportaron su visión del mundo virtual y cómo usarlo de diferentes modos para sentar las bases de lo que luego se usaría, siendo quizás ellos los primeros nativos digitales, ampliando este término de una calificación que solo indica una fecha o un periodo y que por supuesto no es igual de válida en distintas regiones del planeta.

Los investigadores sociales Howe y Strauss, calificaron también a esta generación como *los millenials*, atribuyendo las características distintivas que los diferencian de las generaciones anteriores dándonos una visión positiva como hacedores, a veces de éxito y en otros casos una evolución de los primeros Yuppies, jóvenes profesionales urbanos, algunos de los cuales dieron paso a diferentes tribus virtuales como los *Youtubers*, *Gamers*, *Zippies*, *Mods*, *Techies*, *Instagramers*, que hoy habitan las distintas capas de la red.

Un dato interesante que se ha discutido en varios congresos en los que he participado, es que la inmersión en la red, influye en la adquisición temprana de habilidades e intereses de manera significativa, y que si esto está bien orientado y usado, sirve para mejorar el aprendizaje de la educación convencional, planteándose muchas veces en foros, que los alumnos no son del todo comprendidos por los docentes y que a veces tienden a compararlos de manera diferente o inadecuada con las generaciones pasadas.

Si los alumnos son enseñados a usar las herramientas digitales a su favor, desde pequeños, pueden transformarse a lo largo de sus vidas, en inquisidores, en aprendices experimentales activos, capaces de realizar múltiples tareas usando las tecnologías de comunicación para acceder a la información e interactuar con otros a través de las redes y aprendiendo a usar el tele-estudio y el tele-trabajo para resolver tareas, dentro del ciberespacio, considerando que este es un lugar en expansión, es simultaneo y permite acceder al conocimiento de forma descentralizada, lo que nos obliga a todos nosotros como educadores a plantearnos preguntas fundamentales sobre si la educación está actualmente equipada para satisfacer las necesidades de este tipo de estudiantes. En ese sentido, mi visión es que el ciberespacio y la conjunción entre lo real y lo virtual, ya sea mediante el uso de cascos inmersivos o sistemas de proyecciones que simulen un espacio sintético permite ampliar los límites del espacio físico convencional y pueden retroalimentarse con este. Es por esto que debemos ajustarnos a las necesidades intelectuales, sociales, motivacionales y emocionales de la nueva generación y proponer por un lado herramientas que le faciliten la tarea, como algunas de las que con la mayor simpleza

refiere este trabajo y que estén al alcance tanto económico como intelectual de todos los estudiantes y por otro lado imaginarnos cómo ampliamos y enriquecemos la tarea de enseñar cada día.

Un punto central en esta cuestión es que los sistemas educativos actuales, son desiguales en muchos países y que deberían cambiar para dar una mejor respuesta a una nueva generación a nivel mundial de jóvenes, que a veces son técnicamente expertos en el uso de las redes sociales, pero no lo son a la hora de tener que optimizar o publicar un documento, lo que a veces los lleva a sentirse decepcionados, desconcertados o insatisfechos porque necesitan resolver un problema y sienten que la educación que recibieron en la etapa de la escuela primaria o secundaria, solo les brindó aprendizajes estandarizados, que no los hizo confrontar en forma sistemática con la resolución de situaciones para buscar alternativas o nuevos caminos.

Un punto fundamental que quiero retomar aquí, es algo que he conversado recientemente en las reuniones del Consejo Asesor Académico con el Decano de la Universidad y está dado por la necesidad de ampliar el material existente y optimizar el diseño e implementación y la forma de comunicar los documentos pedagógicos que generamos, buscando en un futuro, la posibilidad de crear documentos enriquecidos, hipermedia y acceder a sistemas narrativos expansibles basado en hipertextos e hipervínculos, que por ejemplo utilicen la realidad aumentada, convirtiendo la lectura de un texto es una experiencia vivida que amplifique el conocimiento y que además se pueda auto actualizar vinculándose en forma directa con el autor, pudiendo ser la Facultad como lo ha sido otras veces y en otros campos, pionera en esta nueva forma de generar contenidos que crucen la frontera entre lo real y lo virtual, frontera que siempre he sentido que no existe. En este aspecto, me gusta la idea del docente expandido que implica del docente convencional un replanteo de su rol al frente del aula, dado que además de capacitarse para poder utilizar de un modo adecuado las tecnologías inteligentes como *tablets* y *smartphones* debería acostumbrarse a moverse en el territorio virtual de un modo natural.

Citar o no citar, ese es el dilema:

Uno de los aspectos que les cuesta a los alumnos que recién comienzan un curso online en cualquier materia es citar apropiadamente las fuentes investigadas procedan estas de material analógico, impreso o de información en línea que requiere ser clasificada dentro de un estándar académico como las normas APA o cualquier otra que use en forma válida un centro de estudios. En este sentido, plataformas como *www.citationmachine* o *www.citethisform* permiten a los estudiantes citar el material investigado generando citas, listas de referencias y bibliografías de manera automática utilizando los estilos de referencia de la APA, Chicago, MLA, Turabian Harvard o ISO 690. Estas herramientas no reemplazan a las guías dadas por la Universidad, pero permiten obtener información que a veces no es visible al navegar en *Internet*.

Entornos colaborativos:

Algo que es esencial dentro de la comunicación online es la posibilidad de generar entornos colaborativos en donde se dé la interacción entre estudiantes y profesores. Para esto existen herramientas creadas por la empresa *Microsoft* quien de modo gratuito pone al alcance de todos un centro eficaz para el trabajo en equipo que reúne chat, videollamadas, archivos y aplicaciones en un espacio laboral compartido usando *Microsoft Team* accediendo desde cualquier lugar del mundo, para crear tareas compartidas en tiempo real, que se complementan con una plataforma ya conocida por nuestros alumnos como la *suite Office*, que está disponible para el trabajo online en *office.com* y que permite trabajar tanto en textos escritos mediante el *Word online*, planillas de cálculo o presentaciones en línea.

Editando fotos en línea para mejorar las imágenes:

En muchos casos, los estudiantes tienen dificultades a la hora de registrar, manejar la luz y el resto de los parámetros de una fotografía. Existen herramientas gratuitas como *Gimp* o *Fotor*, que permiten trabajar con la imagen en línea haciendo los ajustes necesarios para mejorarlas, contribuyendo a crear buenas presentaciones.

Como crear historias propias:

Una de las herramientas que permite que los estudiantes creen sus propias historias mediante gráficos, collages, infografías, videos es *Adobe Spark* que pueden descargar en forma gratuita a sus celulares para integrar mediante su cámara, en forma instantánea, diferentes imágenes para construir y mejorar sus propias narrativas pudiendo relacionar los medios literarios con los medios visuales para construir presentaciones y conceptos.

Optimizar el peso de los archivos y convertirlos en diferentes formatos:

Es un problema usual que alumnos que usan diferentes tipos de computadoras tengan problemas a la hora de mandar sus archivos en buena calidad pero con un tamaño menor. Para esto existen herramientas en línea como *www.smallpdf.com*, que permite optimizar el peso de los archivos y pasarlos de un formato a otro, o unir portadas con el contenido, algo que, aunque parezca sencillo, no siempre lo es.

Canales para mostrar las presentaciones audiovisuales:

Sumado a lo anterior, y vinculado a la presentación audiovisual los alumnos pueden crear su propio canal en *Youtube* o *Vimeo* para subir sus presentaciones audiovisuales, argumentaciones o propuestas narrativas incluyendo a través del uso de distintos softwares de composición digital como *Filmora*, la posibilidad de realizar el montaje de las distintas tomas, creando secuencias y mediante la edición no lineal, introducir la experimentación generando variantes narrativas de un mismo tema o eje argumental e incluyendo elemento de sonido directo, voz en off o bandas de sonido previamente creadas.

El manejo del sonido en la presentación audiovisual:

En el caso del sonido, una herramienta para armar presentaciones sonoras es *Audacity*, siendo muy potente y gratuita, lo que permite corregir errores de las grabaciones realizadas, mejorar un sonido grabado, modificar sonidos ajustando su duración temporal, generando pausas, articulando la apertura y el cierre. En el campo sonoro otra herramienta fabulosa es *Synth* que permite generar podcast desde un *Smartphone* pudiendo crear esto con grabaciones *online* o guardarlas en una tarjeta.

Creando entornos inmersivos:

Una de las formas más espectaculares que puede tomar la educación online es la construcción de entornos inmersivos en donde los alumnos y los docentes participan de un espacio virtual en donde mediante un casco ingresen en esa realidad virtual para discutir ideas o aprender sobre un tema en particular. Existe en la actualidad una plataforma de uso libre y gratuito con fines no comerciales, llamada *MasterpieceVR*, que permite realizar el modelado de los personajes virtuales y el movimiento de los mismos en el ciberespacio, conteniendo herramientas de deformación, rotación, traslación, uso de capas ilimitadas, armado de grillas, filtros, reproducción de escenas virtuales previas con ajustes automáticos y manuales, animación de pose a pose, incluyendo la utilización de animaciones prefabricadas y por supuesto el guardado en sus diferentes etapas de los modelos realizados y la exportación de los mismos lo cual es de especial interés para todas aquellas asignaturas en donde el modelado tridimensional de objetos o formas es parte de los proyectos a desarrollar, mediante una curva de aprendizaje suave que incluye muchos ejemplos y tutoriales *online* gratuitos, creados por los desarrolladores, que facilitan el aprendizaje.

La realidad virtual y la educación online:

A modo de cierre, quiero contar que existe dentro del campo de la realidad virtual, un sitio web llamado *Alt+VR* que es una plataforma para crear eventos dentro del ciberespacio en donde los personajes o avatares de las personas reales puedan establecer diálogos entre sí lo que potencia y expande las posibilidades de la comunicación en línea. Dentro de ese lugar virtual se puede acceder, mediante el uso de gafas especiales, a distintos eventos en horarios predeterminados que incluyen producciones realizadas alrededor del mundo, y que son visualizables desde diferentes tipos de gafas como las de realidad mixta, realidad virtual usando toda la variedad disponible de modelos y marcas. Esta es una gran herramienta que se suma a las anteriores para potenciar las destrezas de nuestros estudiantes, ampliando las posibilidades de acceder al conocimiento desde lugares remotos para todos los alumnos, independientemente de su lugar, igualando las posibilidades de educarse a todos.

Bibliografía sugerida:

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

Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas.
Rolando, F. (2018). *El aula expandida como articulador de "otra forma de estudiar..."* Reflexión Académica en Diseño y Comunicación Nº XXXV. ISSN: 1668-1673. XXVI Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XIX, Vol. 35, Agosto 2018, Buenos Aires, Argentina.

Recursos y enlaces útiles:

Optimizar el peso de los archivos y pasarlos a pdf:
<https://smallpdf.com/es>

Normas APA:

https://www.palermo.edu/dyc/proyecto_graduacion/normas_apa.html

Microsoft Team:

<https://products.office.com/es-ar/microsoft-teams/group-chat-software>

Office online gratis:

<https://products.office.com/es-ww/free-office-online-for-the-web>

Editores de fotos online

Fotos: <https://www.fotor.com/es/>

Gimp: <https://chrome.google.com/webstore/detail/gimp-online-image-editor/omebobahbkamplglebglkoagddjnbhhl?hl=es-419>

Herramienta gratuita para editar el sonido

<https://www.audacityteam.org>

Editor de video sencillo

<https://www.wondershare.net/ad/video-editor-win/filmora-dco.html>

MasterpieceVR:

<https://www.youtube.com/watch?v=LI9XKQAzABY>

Abstract: This presentation explains, develops and presents some digital strategies that can serve to improve and enhance the learning process of the online student and their interaction in the environment, adjusted to current advances in the era of cyberculture and looking for how to improve the relationship they have with her. In addition, different tools are approached indicating what is the main use of each one of them, to favor the development of the student, whom we usually call "digital native" within a class in the virtual world.

Keywords: Performance - empower - learning - development - tools - process - online - interaction - natives - cyberculture

Resumo: Esta apresentação explica, desenvolve e apresenta algumas estratégias digitais que podem servir para melhorar e potencializar o processo de aprendizagem do aluno online e sua interação no ambiente, ajustadas aos avanços atuais da era da cibercultura e buscando como melhorar o relacionamento eles têm com ela. Além disso, diferentes ferramentas são abordadas indicando qual o principal uso de cada uma delas, para favorecer o desenvolvimento do aluno, que costumamos chamar de "nativo digital" dentro de uma aula do mundo virtual.

Palavras chave: Performance - capacitar - aprendizagem - desenvolvimento - ferramentas - processo - online - interação - nativos - cibercultura

(*) **Fernando Luis Rolando.** Arquitecto (UB, 1983). Asistente en Diseño (UB, 1981). Profesor de Artes Visuales (IUNA, 1990). Especialización en Planeamiento y Sistemas (UB, 1983). Profesor DC de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Imagen y Sonido. Examiner del Art-Design International Program (Gales). Co-fundador del Movimiento Argentino de Arte Computarizado-M.a.A.C. Desarrollador y Consultor Multimedial.