

El editor de presentaciones: uso, mal uso y abuso en el nivel terciario

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Alicia García (*)

Resumen: En promedio cada docente durante un cuatrimestre promueve el aprendizaje de los contenidos de su asignatura en catorce encuentros. Esto hace que los alumnos tengan un total de setenta clases cada cuatrimestre.

Se constata a través de un relevamiento de datos, que la mayoría de los docentes utiliza un editor de presentaciones como recurso dominante para iniciar sus clases y que esto ha generado una especie de rechazo generalizado por parte de la mayoría de los alumnos del nivel terciario hacia este recurso didáctico.

Se concluye que la negativa a ver dichas presentaciones, sólo se da cuando la misma es: muy extensa y compleja, cuando tiene mucha información textual, cuando es lenta y estática, cuando su uso se vuelve abuso por lo rutinario y repetitivo y cuando no se combina con otros recursos.

Palabras clave: aprendizaje – editor de presentaciones – diseño de la información – diversidad de recursos – web 2.0.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 19]

Introducción

En una clase en la que se trabajaron conceptos claves relacionados con la asignatura utilizando sólo recursos analógicos, los alumnos estuvieron sumamente motivados durante el tiempo que duró la actividad, pero casi al finalizar la misma, cuando se propuso ver la teoría que sustentaba lo que acababan de hacer en una serie de imágenes seleccionadas que estaban en un editor de presentaciones, casi al unísono todos dijeron que no la querían ver.

Al preguntárseles el por qué de tal negación la mayoría respondió que estaban cansados de ver presentaciones visuales en casi todas las clases, que preferían que las mismas les fueran enviadas por e-mail, así ellos tendrían la oportunidad de verla en otro momento. Este hecho hizo que se generaran una serie de interrogantes que dieron lugar al desarrollo del presente trabajo.

El objetivo del mismo fue investigar sobre las causas que provocaron esta negativa en los estudiantes a ver un tema puntual de la asignatura en un editor de presentaciones; ver si esto se debía al uso poco dinámico, a un mal uso en cuanto a diseño de la información o al abuso de este recurso por parte de los docentes. Para ello se optó por realizar una encuesta con el propósito de obtener datos específicos que permitieran entender las causas que estaban provocando dicha negativa.

Las encuestas, cuyo modelo se anexa al final, fueron realizadas a diferentes grupos de estudiantes de dos instituciones universitarias y una terciaria no universitaria.

Desarrollo

Es sabido que para crear una presentación en cualquier editor, no alcanza con tener en cuenta las cuestiones básicas formales como fuentes tipográficas legibles, tamaños adecuados, calidad de imágenes, cantidad de info escrita, etc., lo que realmente importa es rever el código a usar para comunicar los conceptos de la clase de manera tal que los alumnos, cuando estén en la instancia de receptores puedan decodificarlos sin inconvenientes

y no se duerman en el intento.

“En el discurso educativo lo que brilla por su ausencia es el receptor”. (Piscitelli, 2009, p.184), Valdría la pena plantearse una serie de cuestiones en cuanto a la forma de usar algunas herramientas. Los docentes, son comunicadores que en la mayoría de los casos dominan el tema a comunicar, pero puede que se estén equivocando en los modos de hacerlo. Pareciera ser, que no se está teniendo en cuenta el perfil de la audiencia y eso viene generando ruidos e interferencias que hacen que la decodificación no sea la esperada, entonces el mensaje no llega a ser comprendido en su totalidad. A tal punto, que un amplio grupo de estudiantes opte por no querer ver dichas presentaciones.

Por lo tanto, resulta más fácil adjudicar la culpa a estos receptores que no se interesan por los temas propuestos argumentando que nada los motiva. Pero... ¿Nada los motiva?, ¿qué es lo que realmente interesa a esta nueva generación de alumnos que ha nacido y crecido en una cultura diferente a la de la mayoría de los docentes?, la bien llamada “cultura del espectáculo”. “Difícilmente podrá ser eficaz un educador que pretenda hacer soplar en el aula unos vientos diferentes a los que soplan fuera de ella”. (Ferrés, 2000, p.47)

Hoy más que nunca, urge a los docentes investigar al respecto, si se observara con mayor detenimiento el entorno en que se mueven, lo que hacen en sus tiempos libres y se tuviera en cuenta sus gustos e intereses a la hora de planificar cada clase, se podrían intentar encuentros mas fructíferos, con menos ruidos e interferencias, donde los mensajes puedan ser correctamente decodificados y comprendidos.

Como dice el mismo autor: “Un educador es un comunicador, y nadie puede comunicar de manera eficaz, sino se está en sintonía con los receptores” (J. Ferrés, 2000, p.43)

Los nuevos alfabetismos, generan nuevos tipos de competencia comunicativa, nuevas formas para producir, ordenar e interpretar la información, que pueden estar siendo usados de manera incorrecta al presentar visual-

mente cierta información a los alumnos. “Todos conocemos la experiencia de haber leído una novela para sentirnos totalmente decepcionados al ver la película” (Kress, 2009, p.81)

Habrà que tener en cuenta los nuevos códigos vigentes para actualizar los materiales educativos considerando los gustos, preferencias y lenguajes de los jóvenes receptores a fin de favorecer el aprendizaje intentando hacerlo mas significativo para ellos.

Otro tema importante, además del código a emplear, era ver que medios eran los ideales para la emisión de los mensajes, entonces se les preguntó a los estudiantes que variables sugerían para conocer más sobre el tema sin tener que ver el mismo en un editor de presentaciones. Algunos propusieron láminas en el pizarrón, porque permanecían allí durante toda la clase y podían consultar cada vez que se le presentaran dudas mientras realizaban las actividades propuestas. Otros dijeron que se subiera la presentación a Facebook, porque de esa forma ellos podrían verla en cualquier momento y tendrían la posibilidad de dejar comentarios para que otros lo leyeran, y que con la suma de los mismos comprenderían mejor el tema, etc. Esta última propuesta sumó adeptos. Los que requieren de un tiempo extra para procesar la información, tendrían de esta manera la posibilidad de participar de manera más reflexiva para cuestionar algún punto, plantear dudas o comentar sobre el mismo u opinar sobre lo ya comentado.

En la web 2.0, los docentes disponen de un sitio interesante en edmodo.com, una red social educativa similar a Facebook en su apariencia y manejo, por lo que resultó sumamente apropiada para resolver el problema antes mencionado por los estudiantes.

De los datos relevados surge otro punto importante, y es que la mayoría de los alumnos valoran positivamente las clases en las que las actividades son siempre distintas, ellos quieren variedad, ver y hacer de todo un poco, pero de ese poco, piden más que poco, que no sea aburrido. Según Ferrés, (2000, p.49) cuando los estudiantes se enfrentan a mensajes visuales estáticos, manifiestan de manera explícita o implícita “si no se mueve, es aburrido”. Y aquí entra en juego otro gran tema que incumbe al docente y es el diseño de la información junto a la presentación de la misma. En el libro de Mara Leonardi (2005) se transcribe una cita de Rune Pettersen que destaca la importancia de este tema en el ámbito educativo: “El aprendizaje puede ser afectado por muy diferentes factores, también por la presentación de la información. Por eso el diseño de la información es importante para el aprendizaje.” (Leonardi, 2005, p.15)

Por ende, habrá que diseñar la información a presentar, teniendo en cuenta las características de los nuevos canales de comunicación, de los nuevos códigos y de los nuevos lenguajes visuales fragmentados y veloces empleados por los jóvenes de hoy. Para los docentes, no será una tarea sencilla, requerirá de una gran inversión de tiempo y de esfuerzo extra para aprender a utilizar las nuevas tecnologías disponibles y para lograr que toda esa información rediseñada resulte interesante, significativa y sea eficazmente comprendida por el alumnado. También será de suma importancia que la misma pueda ser aplicada a diferentes medios, aprovechar los recur-

sos que ofrece la web 2.0 para propiciar de ese modo la variedad solicitada por parte de estos nativos digitales.

Conclusión

Hay una amplia mayoría de docentes que piensan que con la utilización del editor de presentaciones y el envío de archivos por correo electrónico ya están actualizados e inmersos en la nueva era digital por estar implementando en sus clases parte de las nuevas TIC. Pero desde hace un buen tiempo atrás, han surgido nuevas y variadas opciones que están disponibles para la educación en la web 2.0. Esta brinda una serie de recursos didácticos digitales sumamente útiles para esta nueva generación de alumnos que quiere brevedad, variedad y motivación, que maneja nuevos códigos, nuevas herramientas y que pasa muchas horas de su día a día frente a un monitor. Para estos nativos digitales, “habrá que tener en cuenta las enseñanzas que nos regalan los publicitarios, como las de haber descubierto que las nuevas tecnologías son una excelente oportunidad para la elaboración de mensajes seductores.” (Piscitelli, 2009, p.183)

Los siguientes conceptos, escritos por el Dr. Ray Steele (2000) sintetizan de manera clara todo lo que cualquier docente innovador debiera tener en cuenta para elaborar o reelaborar los contenidos de su asignatura. No basta con subir mucho material o producir materiales extensos, hay que poner especial cuidado en la audiencia primero, para dedicarse luego a la elección, selección y diseño de los mismos.

“Todos tenemos más que ofrecer de lo que el público normalmente quisiera oír. Por eso, debemos recordar algunas verdades sencillas si esperamos tener éxito. Estas incluyen la concentración en el público y en sus intereses, y limitarnos a los temas claves que puedan interesar a nuestros alumnos para que entiendan las ideas principales.” Más adelante, en otro párrafo comenta: “La tecnología es meramente una herramienta, al igual que el arado y la rueda, que sirven a la humanidad para hacer mas y mejor sus tareas esenciales.” (Steele, 2000, p.21)

Referencias bibliográficas

- Fainholc I. Beatriz (2000) *Formación del profesorado para el nuevo siglo. Aportes de la tecnología educativa apropiada*. En: Steele, Ray. *Un medio ambiente educativo del siglo XXI*. Bs. As: Lumen.
- Ferrés, J. (2000) *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós
- Kress, G. (2005) *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Málaga: Aljibe.
- Leonardi, Mara (2005) *Diseño de la Información, percepción y comunicación*, En: Ford, Aníbal. *Resto del mundo*. Buenos Aires: Norma.
- Piscitelli, A. (2009) *Nativos digitales*. Buenos Aires: Aula XXI. Santillana.

Bibliografía complementaria

- <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/diseño-de-la-información-comunicación-y-educación-i-.php>. Autor: Mara Leonardi

Nota: Este trabajo fue producido en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa del Programa de Formación y Capacitación Docente en el año 2010.

Abstract: In average every teacher during a four-month period promotes the learning of the contents of his subject in fourteen meetings. This does that the pupils have a total of seventy classes every four-month period.

It is stated across a report of information, which the majority of the teachers use a publisher of presentations as dominant resource to initiate his classes and this has generated a species of rejection generalized on the part of the majority of the pupils of the tertiary level towards this didactic resource.

It is concluded that the denial to see the above mentioned presentations only is given when the same one is: very extensive and complex, when it has a lot of textual information, when it is slow and static, when his use turns abuse for the routine and repetitive thing and when it does not combine with other resources.

Key words: learning – publisher of presentations – design of the information – diversity of resources - web 2.0.

Resumo: Em média, cada professor durante um quadrimestre promove a aprendizagem dos conteúdos de sua matéria em catorze encontros. Isto faz que os alunos tenham um total de setenta classes a cada quadrimestre.

Constata-se através de um levantamento de dados, que a maioria dos docentes utiliza um editor de apresentações como recurso dominante para iniciar suas classes e que isto gerou uma espécie de rejeição generalizada por parte da maioria dos alunos do nível terciário para este recurso didático.

Conclui-se que a negativa a ver ditas apresentações, só se dá quando a mesma é: muito extensa e complexa, quando tem muita informação textual, quando é lenta e estática, quando seu uso se volta abuso pelo rotinario e repetitivo e quando não se combina com outros recursos.

Palavras chave: aprendizagem – editor de apresentações – design de informação – diversidade de recursos – web 2.0.

(*) **Alicia García.** Diseñadora Gráfica (UBA, 1994). Realizó un posgrado de “Psicología y Marketing: Comportamiento del Consumidor” en la Universidad Nacional de Misiones (2001) Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Impacto de las TIC en el proceso de abstracción / concreción

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Dolores Díaz Urbano (*)

Resumen: Las tecnologías en la enseñanza / aprendizaje de materias proyectuales de los primeros años de las carreras de diseño, actualmente no logran ser utilizadas de manera eficaz para comprender el paso del pensamiento abstracto al pensamiento concreto, a pesar de tener potencial para poder lograrlo. Esto significa que en el aprendizaje de una estructura de pensamiento proyectual, los estudiantes deberían poder utilizar las tecnologías en el proceso de prefigurar nuevas situaciones y concretarlas, de la misma manera que logran este proceso en la enseñanza / aprendizaje convencional.

Esta postura conduce a buscar herramientas digitales que permitan desarrollar este proceso de abstracción / concreción, reflexionando cómo trasladar la enseñanza / aprendizaje tradicional a la del mundo digital, alcanzando la misma efectividad en el proceso o superándola.

Se concluye que nos encontramos en una etapa de maduración de cómo pensar la educación en este nuevo esquema en que las tecnologías cobran relevancia y tienen potencial para alcanzar los objetivos en el particular caso en cuestión del proceso de abstracción / concreción.

Palabras clave: tecnologías – pensamiento proyectual – abstracción – concreción.

[Resúmenes en inglés y portugués en la páginas 21 y 22]

Hipótesis

Las tecnologías tienen un gran potencial para lograr que los estudiantes de materias proyectuales comprendan el proceso de abstracción / concreción de manera digital.

Introducción

En la actualidad, el impacto de las tecnologías en la práctica docente es limitado, llevando a que no se desarrolle su potencial. En el particular caso de la enseñanza

/ aprendizaje de materias proyectuales de los primeros años de las carreras de diseño, las que se caracterizan por la búsqueda de comprensión de una estructura de pensamiento proyectual, no logran utilizar las tecnologías de manera eficaz para comprender el paso del pensamiento abstracto al pensamiento concreto. Esto sería, poder utilizar las tecnologías para imaginar nuevas situaciones y hacerlas realidad mediante un proceso concreto tal, como se hace en la enseñanza / aprendizaje convencional.