

Referencias bibliográficas:

- Buckingham, D. (2005) *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje Y Cultura Contemporánea*. España: Paidós Comunicación.
- Buckingham, D. (2008) *Más allá de la tecnología*. Buenos Aires: Manantial.
- Cassany, D. (2000) *De lo analógico a lo digital el futuro de la enseñanza de la composición, lectura y vida*, Revista Latinoamericana de lectura. Año 21.
- Castells, M. (2002) *La era de la información*. México: Siglo XXI Editores.
- Coll, C. (2008) *Aprender y enseñar con las Tic: Expectativas, realidad y Potencialidades*. Disponible En: [Http://Bibliotecadigital.Educ.Ar/Articles/Read/Aprender_Y_Ensenar_Con_Tic](http://Bibliotecadigital.Educ.Ar/Articles/Read/Aprender_Y_Ensenar_Con_Tic).
- De Pablos Pons, J. (2009) *Coord. Tecnología Educativa. La Formación del Profesorado en la era de Internet*. Málaga: Aljibe.
- Jenkins, H. (2009) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Litwin, E. (2005) *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Salomón, G. (2000): "No es sólo la Herramienta sino la racionalidad educativa lo que cuenta" Escrito Para El Encuentro De Ed-Media, Realizado En Montreal El 28 De Junio De 2000.

Abstract: In a society in which the new means of information and communication have permeated all areas, changing in one way or another, the way of understanding the world for future generations, can not ignore the need to reflect on its impact on the educational space.

Keywords: educational technology - digital culture - digital literacy

Resumo: Em uma sociedade na que os novos meios da informação e a comunicação têm permeado todos os espaços, modificando de uma forma ou outra, a maneira de compreender o mundo para as próximas gerações, não pode ser ignorado a necessidade de refletir sobre seu impacto no espaço educativo.

Palavras chave: tecnologia educativa – cultura digital - alfabetização digital

(*) **Mariana Bavoleo**. Licenciada en Comunicación Social de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Profesora en Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Comunicación (UBA). Diplomado Superior en Gestión Educativa (FLACSO). Magíster en Tecnología Educativa (UBA; en curso).

El diseño de espacios no tangibles.

Ariana Bekerman (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
 Fecha de aceptación: noviembre 2014
 Versión final: marzo 2015

Resumen: La exposición se desarrollará en el marco de nuevos campos profesionales sobre el rol del Diseñador de Interiores en el diseño de videojuegos, y cómo estos cambios afectan la currícula universitaria.

Palabras clave: Diseño de interiores – diseño de videojuegos – currícula.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 69]

La vida académica y la vida laboral no tienen las mismas características, eso es un hecho. El futuro profesional transita su vida como estudiante en un contexto protegido, donde tiene permiso de equivocarse y de rehacer, donde aprender es la figura y el fondo de la cuestión. El diseño de interiores, como otras disciplinas, se está enfrentando en este momento a un cambio de perspectiva en cuanto a la concepción de cuál es su incumbencia. Como interiorista se piensa profesionalmente en un camino: boceto, investigación, anteproyecto, proyecto y materialización. El fin es la concreción constructiva de aquello que se proyecta de una manera tangible. Un living, un stand, una silla, una vidriera, se pueden tocar,

sentir, oler, caminar, recorrer. Se experimentan de forma tangible.

Pero el mundo avanza a trancos largos, y la tecnología despliega sus funciones en áreas de la vida del hombre que antes no ocupaba. Una gran parte de la tecnología involucra al software, la nube, y demás elementos que se proyectan y se construyen pero no se materializan de forma tangible. Sin embargo son parte de nuestras vidas y lo experimentamos de manera emocional e incluso íntima. El chat es tan o más utilizado que las llamadas telefónicas, las reuniones son en videoconferencia, los recorridos a los museos son en videos interactivos 3D. La manera en la que el hombre se desarrolla está cam-

biando, influido por la tecnología, la capacidad de abstracción y conceptualización y la globalización de los saberes. El diseño de interiores no se ve ajeno a la experimentación abstracta. ¿Estamos preparados para el diseño no tangible?

Diferencias entre la currícula y la profesión emergente

El diseño de interiores es una carrera de grado relativamente nueva, que ha transitado su camino académico como desprendimiento de la arquitectura y las bellas artes. Ha sido un proceso lento y delicado en el que el diseño se ha fortalecido como disciplina seria y pertinente a formar parte de una universidad.

La Asociación Internacional de Diseñadores de Interiores (Gibbs, 2009, p. 8), plantea que el diseñador mediante su aprendizaje, experiencia y título académico, tiene que estar capacitado para mejorar la función y cualidades del espacio interior. Esto lo realiza con el fin de mejorar la calidad de vida, desarrollar la productividad y proteger la salud, seguridad y bienestar del público.

En ambos casos se puede leer que lo que se espera de un diseñador de interiores es su capacidad de proyectar un espacio que mejore la calidad de vida, en primer lugar, y que lo materialice de forma consiente con el medio ambiente, con los materiales, contexto y cultura. Estas dos ideas generales engloban un trasfondo similar que implica que el diseño como finalidad se construye.

Esta idea de confort y mejora es válida, pero no completa. No abarca la amplia gama de posibilidades con las que un ser humano puede experimentar confort sensorial e intelectualmente. El interiorismo y la arquitectura se encuentran recién descubriendo el diseño multisensorial, para que el usuario haga asociaciones entre lo que percibe y la marca. Estudios recientes confirman que el ser humano podría tener nueve grupos de sentidos, cuyos subsentidos podrían ser hasta veintiuno. Entre estos sentidos nuevos, por llamarlos de alguna manera, se encontrarían la sinestesia, la kinestesia, la termocepción y la nociocepción.

El desarrollo intelectual también permite al ser humano disfrutar de nociones, ideas, conceptos, pensamientos y otros elementos abstractos. Muchas de estas ideas, asociadas a recuerdos funcionan como un disparador de sensaciones que juegan un rol crucial en las emociones del usuario.

El diseñador de interiores, entonces, está capacitado para mejorar la calidad de vida del ser humano, mediante la construcción de espacios, pese a que aún se está descubriendo qué es lo que genera un bienestar sensorial, emocional e intelectual en el hombre. Esto es un inconveniente, pero hete aquí que el diseñador se encuentra con el segundo problema académico a desarrollar, todo aquello que diseña debe construirse.

Dentro de las construcciones, se pueden encontrar aquellas que han sido diseñadas para perdurar, aquellas que son efímeras, aquellas que sirven a la vida diaria, aquellas que imitan a la vida diaria, y aquellas que no llegan a construirse, entre otras.

También es un diseño el recorrido 3D que se realiza de distintos espacios, por ejemplo salones de fiestas para su posterior contratación. El espacio virtual que se recorre esta cuidadosamente pensado para atraer al poten-

cial cliente, para resultar creíble y factible, sin embargo esta dimensionado y proyectado para pasarse en un monitor. La experiencia de quien lo recorre recrea las condiciones reales de un recorrido, pero no se materializan, la experiencia es puramente virtual.

Estos son solo dos ejemplos de diseños de interiores que no fueron concebidos de forma tradicional, y que sin embargo no son ajenos a la realidad ni son casos excepcionales. Son cada vez más habituales, y requieren que el diseñador proyecte la experiencia del usuario de una manera distinta. Las tendencias tecnológicas y de comunicación requieren que estos saberes se conozcan ya, pero los tiempos académicos no son los mismos y el diseñador que ya sale con una amplia paleta de herramientas para actuar se encuentra con un mundo aún más vasto de escenarios laborales a descubrir para los que no fue preparado.

La experiencia en el espacio

La experiencia en un espacio es interactiva, es decir que quien habita el espacio interactúa con el contexto y viceversa. Ambos, el espacio y el usuario, ejercen influencia el uno sobre el otro constantemente. El espacio genera un estado de ánimo en el usuario que produce una reacción y acción sobre el mismo. Esto puede llevar a que el usuario quiera modificar el espacio, y una vez modificado, el espacio influirá de una nueva manera al usuario, el cual reaccionará nuevamente, generando una cadena de sucesos.

Acorde a Norman (2007) la percepción del diseñador se basa en la forma y la función, los cuales ellos denominan aspecto y utilidad, en cambio la percepción del usuario se divide en tres aspectos de respuesta ante el diseño, o estímulo planteado: la respuesta visceral, la conductual y la reflexiva.

Estas respuestas producidas por el usuario son importantes a la hora de diseñar, ya que el interiorista debe tener en cuenta que el usuario tendrá que habitar ese espacio, ya sea por poco o mucho tiempo. Debe intentar predecir sus reacciones, o al menos intentar estimular aquellas que generen, tal como los tres tipos de diseño: hacerle la vida posible, hacérsela más fácil y, si es posible, mejor.

Como profesionales, estas respuestas pueden ser manejadas en mayor o menor grado. Se intenta que las reacciones sean de diseño, es decir que estén pensadas adrede para producir tal o cual efecto. Lo ideal es que durante el proceso ambos agentes, el diseñador y el usuario, interactúen lo más posible para que la capacidad empática del diseñador pueda desarrollarse.

Se puede decir entonces que se genera un diseño interactivo, ya que el diseñador produce un contexto en donde el usuario podrá vivir una experiencia determinada, que irá evolucionando a través del tiempo, o cambiando acorde a la ocasión.

Nuevos emergentes profesionales del diseño de interiores

El Diseño de Interiores se está viendo en los videojuegos. Con el avance tecnológico las consolas y computadoras son cada día capaces de reproducir imágenes de mayor complejidad y resolución. De esta manera se

pueden crear ambientaciones, incluso mundos enteros que vayan acorde a cada juego. Entre ellos, por ejemplo, el juego *Assasin's Creed* donde los directores de arte Raphael Lacoste y William Wu, crearon los conceptos del juego basándose en el diseño y arquitectura de las ciudades donde estas estaban situados y con un grupo de especialistas que ayudaron a diseñar y proyectar los ambientes.

El Game Design como disciplina y disciplina académica

El *Game Design* es una disciplina relativamente nueva, se dice que es relativa porque los juegos existen desde que el hombre es hombre y se han diseñado desde entonces. Pero al igual que cualquier carrera profesional ha ido evolucionando con el tiempo. Ha pasado de ser un *hobbie* a un oficio, a una profesión, a una carrera profesional.

Una de las diferencias más notables es que el *Game Designer* en la parte intelectual del proceso coordina a un grupo de especialistas: un artista, un diseñador de imagen y sonido, un programador, entre otros. Trabaja de manera multidisciplinaria desde el comienzo, puesto que no se le pide que sepa los detalles de cada área específica, sino cómo generar una idea, conceptualizarla, coordinarla y mantener la cohesión.

Distinto es al Diseñador de Interiores, que heredando sus procesos de la arquitectura y las bellas artes, tiene sus comienzos en procesos intelectuales individuales, donde sus creaciones son similares a obras de artes, y muchas de ellas catalogadas como tales. En estas últimas décadas los estudios de diseño se están consolidando como grupos de trabajo, tanto interdisciplinarios como multidisciplinarios.

El *Game Designer* lleva la ventaja de ver la necesidad de distintos profesionales para las distintas etapas del proceso de diseño de videojuegos, poder ver los subprocesos que yacen dentro de los mismos y como se pueden coordinar para generar el producto final. Para esto necesita tener muy en claro como es el proceso de armar un videojuego y como coordinarlo.

Proceso de diseño de un videojuego

Dentro de las experiencias interactivas que se viven se encuentran los juegos, y dentro de esos juegos se encuentran los videojuegos. Esta rama esta cruzada por dos áreas, la rama lúdica y la programación de *software*. Entonces la pregunta es cómo se diseña un videojuego, ¿se realiza como un juego de tablero? ¿O se realiza como un *software* utilitario? La respuesta es una tercera opción. Lo que se realiza para el diseño es un proceso llamado MDA por su sigla en inglés. Esta sigla refiere a las partes del proceso denominadas *Mechanics* (mecánica), *Dynamics* (dinámica) y *Aesthetics* (estética), es un circuito lineal de doble entrada. Donde el diseñador proyecta en el sentido MDA y el usuario experimenta en ADM.

La Mecánica es la primera en programarse pero la última que tiene en cuenta el usuario cuando juega. Este conjunto de normas pasa a ser tácito para el usuario. Estas variables que tiene el juego, y el contexto con sus reglas, llevan a la Dinámica, es decir a aquellas acciones

que se suceden en el tiempo real del juego. Se le llama dinámica justamente porque son acciones encadenadas entre si, que le aportan velocidad y gracia en el tiempo al juego.

Acompañando a estas acciones esta la Estética del juego, esta es la responsable de la experiencia interactiva y es lo primero que el usuario percibe cuando juega. El término responsable de esta experiencia es la jugabilidad. Esta determina la afinidad del usuario con el juego, como lo experimenta, el grado de dificultad en entenderlo y en atravesarlo, como responde a los mandos, las características de las reglas, entre muchas otras cosas.

La Estética de un juego está compuesta por todo aquello que el usuario experimentara sensorialmente, emocionalmente e intelectualmente. Esto corresponde a los tres grados de experimentación mencionados antes el grado visceral, el conductual y el expresivo respectivamente. A nivel sensorial se deben tener en cuenta los cinco sentidos, pese a que la tecnología no ha desarrollado mucho el olfato dentro de industria de los videojuegos, las referencias pueden traer recuerdos olfativos.

El conocimiento de este proceso permite entender cómo se experimenta un videojuego y como se diseña para que esa experiencia suceda. La creación de una experiencia es, por lo general, el fin de la industria del entretenimiento y su realización la clave.

La experiencia en un videojuego: construcción, deconstrucción y reconstrucción

Para hablar de una experiencia no tangible, primero hay que focalizarse en el termino experiencia, ¿qué es entonces una experiencia?. La experiencia es un momento memorable en la vida de una persona que se refiere a un lapso determinado de tiempo que ha vivido con otra persona, con un grupo de personas, con respecto a un lugar o a un elemento. Este suceso está cargado de sensaciones variadas que despiertan distintos aspectos significativos en la persona. Esto puede involucrar a la parte física, es decir los sentidos, a lo psicológico, a lo emocional, o a un recuerdo personal o bagaje cultural de la persona que esta experimentando.

Definiremos entonces a las experiencias no tangibles como aquellas nacidas y forjadas en la virtualidad, y que por alguna razón o decisión, no pueden o no requieren de ser llevadas al mundo tangible que nos rodea. Como sucede con todo aquello que se da en una pantalla, de cine, de computadora, de consola, y que para acceder a modificar o interactuar con estas experiencias requerimos de intermediarios que transformen nuestros diseños en comandos virtuales, por ejemplo un *mouse*, una pantalla táctil, o un *joystick*.

Hay un mundo entero de profesionales dedicados a la experiencia de usuarios en el mundo de lo no tangible, algunos de ellos son aquellos dedicados al mundo de las páginas Web y las interfaces de software. No en vano se lo llama arquitectura de la información y diseño de interacción, ya que al igual que en las disciplinas homónimas se construye y se proyecta para que el producto final tenga una funcionalidad, un recorrido, una estética determinada.

Cómo afecta la estética a la dinámica y mecánica

La estética está compuesta por lo visual y lo sonoro, se podría decir que el tipo de historia que se narra es también parte de la estética. Un ejemplo de esto es el juego independiente Thomas Wasalone, un puzzle en donde un cuadrado debe atravesar una serie de obstáculos, claro que ese cuadrado es Thomas, quien está solo en el juego, y mientras va avanzando se narra el recorrido en el entendimiento de la amistad y sus logros sociables y de conductas en equipo. De no estar esta narrativa, el juego es simplemente mover un cuadrado a través de los obstáculos, luego un rectángulo, etc., pero la narrativa con una voz dulce y profunda, que cuenta los logros de Thomas a medida que se ganan los niveles del juego logra la inmersión en el juego y el deseo de continuidad. La estética entonces vista desde el proceso de diseño de videojuegos es más que la expresión de algo bonito, es aquello que debe ser disparador de un momento memorable, para que el jugador no se sienta que está jugando sino que está dentro del juego.

El avance tecnológico permitió que los juegos se vieran casi como películas, que pudieran tener fragmentos de video, que los personajes pudieran verse humanos, que las texturas fueran tan reales que casi se pueden sentir al tacto. Esto a su vez requirió diseñadores para la ambientación y los personajes, y todo aquello que tuviese que ver con la estética con un mayor nivel de conocimientos para estar al nivel.

La variable de la experiencia a resaltar es el significado, la experiencia debe tener ese algo que la haga relevante. La estética es algo que el jugador comenzó a demandar para llegar a esto. Los juegos pasaron a tener paletas de colores más complejas, espacios proporcionados, ambientes reconocibles. La inmersión en la experiencia dependía de esto. Ya no solo distinguía un juego de otro las acciones realizadas, si es de disparar, de correr, o de resolver problemas, sino que el aspecto artístico del juego también formó su propia clasificación.

Esta estética, ambientación visual, sonora y narrativa, produce en definitiva un disparador para la experiencia, que después tendrá que ser completada por la dinámica y la mecánica. Pero estas tienen que contemplar la experiencia significativa a transmitir. Si la estética es alegre y risueña, en un ambiente colorido y vivaz, el personaje hará sus acciones, dinámica, en un modo saltarín y alegre, que llevara a ciertos comandos de programación, mecánica, que no podrán ser los mismos que si el juego es lúgubre y deprimente en su ambientación, y el personaje en sus acciones, como la de caminar, arrastra sus pies. Ambas son la misma acción, caminar, y hace un par de años era lograr que el personaje aparentara que movía las piernas, hoy con el avance tecnológico y la necesidad de inmersión y significado no hay manera de que estos dos personajes caminen del mismo modo, porque la estética se vería distorsionada, y en la incoherencia se perdería la inmersión.

Esta coherencia de conceptos estéticos que llevan a hacer sentir una experiencia dadas por el diseño del ambiente, el sonido y la narrativa, que lleva luego a generar acciones acordes, y a programarlas para que funcionen de esa manera, son la clave de un buen trabajo multidisciplinario.

El diseñador de interiores en la creación de la experiencia

Este es el punto en donde se puede empezar a descubrir el potencial multidisciplinario que puede intervenir en la creación de una experiencia no tangible. Hay muchos profesionales distintos que pueden cooperar para generar una experiencia más enriquecedora. Tomando lo explicado en el punto anterior podrían intervenir, artistas plásticos, músicos, directores de orquesta, psicólogos, arquitectos, vestuaristas, y por supuesto diseñadores de interiores.

Pese a que lo que se explica a continuación podría aplicarse también a arquitectos, ingenieros y paisajistas, el diseño de interiores estudia en profundidad el interior de un espacio, su recorrido y la relación del mismo con los interiores adyacentes y el exterior. Esto se aplica a la dinámica de un videojuego en donde se podrían entender a los niveles o escenas, como interiores de un espacio total, que es el juego, que se pueden recorrer linealmente o no, depende de cómo este diseñado. La sensación de inmersión que se requiere es similar a los conceptos utilizados para aislar sensitivamente a la gente que está en una fiesta, dentro de un salón, del exterior, por ejemplo.

El diseñador de interiores puede aplicar sus conocimientos en distintos niveles de la estética dependiendo del videojuego. De forma directa puede diseñar los espacios a recorrer por el o los personajes, sobre todo si estos están en un lugar real como una casa, una organización, espacio urbano, entre otros. Si estos espacios son de orden ficcional o fantasioso puede diseñar la estética de estos espacios acorde a la narrativa de la historia. Esta estética está alimentada por los conocimientos básicos de diseño de iluminación, color, forma, escala, equipamiento, textura y materiales que posee un diseñador.

Otra variable en la que puede ayudar son los recorridos. Sea cual sea el espacio en donde se mueva el personaje del videojuego, el diseñador puede diseñar el recorrido que debe recorrer para que el mismo sea interesante. Puede ayudar con los elementos vinculantes entre niveles, o dentro del mismo nivel para generar elementos que permitan que el personaje genere determinadas acciones. Por ejemplo en un espacio plano, se puede caminar, correr, saltar, pero en un espacio que tiene desniveles, e incluso vacíos, el recorrido se hace interesante ya que ante la adversidad se puede esquivar, saltar, trepar, etc. El diseñador puede proyectar que elementos son acordes al espacio e interesantes visualmente para que dé lugar a la dinámica de nuevas acciones.

La variable fundamental es la del conocimiento de historia del arte y el comportamiento humano. Estas variables le permiten al diseñador aplicar a sus diseños elementos conocidos para la persona que son coherentes a cierto periodo histórico, o a lo que se piensa que será un futuro, lo cual permite generar un contexto coherente para la inmersión en la experiencia.

El conocimiento en historia del arte, e historia en general, permite generar patrones de coherencia en los elementos que se colocan en escena que van dando contexto a la historia. Los videojuegos, a diferencia de los libros, y las películas, tienen poco texto, incluso pocos

diálogos, la narrativa es mayormente visual y sonora. Aquello que se cuenta, se susurra a través de los detalles que se ven en pantalla. Estos detalles muchas veces pasan de modo inconsciente en la experiencia, por ende deben estar muy bien elegidos y colocados, sino expulsan, generan contradicción.

El conocimiento de historia en general, y de la cotidianidad del sujeto permite introducir elementos que hacen al jugador cómplice en la historia. Elementos reconocibles o asociables a aquellos que son utilizados en la vida diaria le dan verosimilitud a las historias y ayudan a la generación de la experiencia. Estos elementos proporcionan durabilidad, sostienen la experiencia en el tiempo, ya que un videojuego del estilo *hardcore* puede durar entre 8 y 60 horas. Hay juegos que tienen contenido para ser descubierto y detalles que pueden cubrir 150 horas de juego.

El conocimiento en comportamiento humano permite saber cómo va a reaccionar el jugador a ciertos estímulos. Esto no es una ciencia cien por ciento efectiva, pero se puede estudiar al *target* de usuario promedio, y según su cultura y contexto, generar cierto efecto deseado. El diseño de interiores conoce estos métodos, los cuales aplica en prácticamente todos sus diseños, y con más énfasis en aquellos dedicados al comercio y publicidad. El *visual merchandising* como disciplina incluida en el diseño de interiores explota todos estos recursos en experiencias dentro de puntos de venta. Muchos de estos profesionales utilizan historias como disparadores de sus diseños, y llevan a los usuarios a realizar recorridos similares a narrativas en los espacios, esto genera una familiaridad en el diseñador a la hora de relacionar un espacio a una historia.

En lo que respecta a la relación multidisciplinaria, el diseñador posee un lenguaje similar al diseñador de videojuegos, y esto se da por los avances tecnológicos. Los diseñadores de hoy generan maquetas virtuales, *renders*, que funcionan de manera muy similar a las consolas de videojuegos. Requieren de conocimientos de software, aunque no en tanta profundidad, pero tiene una base de cómo generar espacios virtuales.

Trabajar en lo aún no construido, le permite visualizar y conceptualizar espacios.

Conclusiones

El Diseño de Interiores pese a tener casi dos décadas en el ambiente universitario se enfrenta hoy a un campo laboral nuevo en donde su potencial es realmente amplio. El problema radica en que estos nuevos campos necesitan profesionales que se manejen en un mundo no tangible. La propuesta desde esta investigación es que los docentes puedan introducir dentro de su objeto de estudio proyectos en áreas virtuales, cuyo fin sea la materialización para una experiencia no tangible, con los conocimientos que el interiorista ya posee. De esta manera los nuevos profesionales saldrán al mundo laboral con las herramientas necesarias para insertarse en un campo realmente prospero.

Referencias bibliográficas:

- Gibbs, J. (2009). *Diseño de interiores: Guía útil para estudiantes y profesionales*. Barcelona: Gustavo Gili.
Norman, D. (2005). *Diseño Emocional: porque nos gustan (o no) las cosas*. Buenos Aires: Paidós.

Abstract: The exhibition will take place in the context of new areas of the role of the Interior Designer in designing video games, and how these changes affect university curricula.

Keywords: Interior Design - game design – curriculum

Resumo: A exposição se desenvolverá no marco de novos campos profissionais sobre o papel do Designer de Interiores no design de jogos de vídeo, e como estas mudanças afetam a currículo universitária.

Palavras chave: Design de interiores – gamedesign - currículo

^(*) **Ariana Bekerman.** Diseñadora de Interiores y MMO. Maestra de Educación Práctica en escuelas técnicas.

Migración Digital: el aula un posible territorio.

Débora Belmes ^(*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Resumen: El escenario áulico se ha transformado. Superficies brillosas pueblan su espacio y nuevas conexiones se hacen posibles. Los dispositivos digitales atraviesan y soportan nuestra cotidianidad. ¿Implicarán otros modos de poblar el aula? ¿Posibilitarán otras formas de pensar la transmisión? Las TIC ensanchan la geografía tradicional, y proponen un escenario nómada que propicia nuevos sentidos. ¿Serán estas coordenadas otros modos de producir el encuentro con lo nuevo?

Palabras clave: aula digital – TICs – inmigrantes digitales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]