

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

<sup>(\*)</sup> **Ariana Bekerman.** Diseñadora de Interiores y MMO. Maestra de Educación Práctica en escuelas técnicas.

## Migración Digital: el aula un posible territorio.

Débora Belmes <sup>(\*)</sup>

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]

El aula es un territorio donde se encuentran la enseñanza, el aprendizaje y la transmisión. La idea de territorio incluye un espacio o terreno concreto, donde se entablan ciertos vínculos y se desarrollan determinadas acciones. Los objetos y herramientas que lo constituyen, permiten reflexionar sobre nuestras prácticas y modos en que nuestros pensamientos y nuestras ideologías se enlazan con los mismos. Las TIC, las pantallas y las computadoras que forman parte de nuestro hacer en el aula, ¿implican otros modos de producir en docencia?

El sujeto actual necesita otras competencias y ello claramente se manifiesta en el desencuentro y desajuste entre los proyectos sociopolíticos en términos de estados nacionales y entre los modos de estar en el mundo en términos de los sujetos singulares.

Problemas de formación docente, características de los alumnos, contenidos y organización de los conocimientos, falta de atención, incorporación de nuevos contenidos y formatos, y trabajo en redes, entre otros, no hacen más que subrayar el cambio epocal y la necesidad de repensar y reconsiderar qué estamos haciendo en docencia.

El aula se constituye en un punto de encuentro y entrecruzamiento de expectativas, acciones, ideales, prácticas, técnicas, productos y sujetos. Distintos actores participan del proceso: docentes, alumnos, padres, la sociedad. ¿Qué esperan unos de otros?

De un lado, los docentes no tienen los alumnos para los cuales fueron formados a enseñar, ya sea a través de la carrera formal como también a partir de sus propias experiencias dentro del proceso educativo. Del otro lado, los alumnos educados entre políticas educativas diferentes y acostumbradas a un ritmo casi televisivo que oscila entre la instantaneidad y la espera y la promesa de la satisfacción inmediata del mundo capitalista, encuentran que el aprendizaje no consiste en gestionar un título, sino que es un proceso con tropiezos.

Las expectativas docentes, discutidas en congresos educativos y en las quejas cotidianas, encuentran que los alumnos no forman grupos dóciles, dispuestos a aprender de modo progresivo y lineal. Y los estudiantes encuentran que las promesas de la formación, en tanto garantes de un lugar en el mundo, no son suficientes para lidiar con las complejidades del presente y del futuro. En dicho sentido, el trabajo áulico nos habla de un presente cuyo horizonte es el futuro, pero este doble posicionamiento también apunta a un quiebre con los valores del mundo moderno.

El ámbito de las expectativas educativas no está restringido a los protagonistas del aula, también hay otros actores presentes en dicho territorio: los padres. En términos generales puede señalarse que conciben a la escuela ya no como una institución a la que se entrega al estudiante, sino como una inversión que puede ser diseñada y actualizada de acuerdo a la performance del momento. Los mismos exigen que la excelencia garantice éxito en el mundo laboral, suministrando las herramientas y habilidades necesarias en función de una trayectoria deseada. No hay más una simple entrega y absoluta confianza en la institución educativa sino que se encuentra un activo seguimiento, una interesada intervención y un fuerte convencimiento en la necesidad

de elegir y demandar lo mejor para sus hijos.

El mundo académico y educativo no existe por fuera del mundo socio-cultural. La sociedad también plantea sus reclamos. Espera que la educación construya ciudadanos pero ya no de acuerdo a los términos y necesidades del estado moderno de los siglos pasados, en pos de alimentar y sostener su propia maquinaria, sino que también busca que las acciones institucionales educativas reparen la desigualdad social que pone en peligro la existencia del mismo estado. Quizás aquí habría que preguntar quién garantiza el funcionamiento social si el estado está caído y debilitado, es decir, si desaparece el supuesto que organizaba la actividad subjetiva de acuerdo a una ley trascendente. En este sentido, tanto las quejas de unos y otros como las expectativas diferentes y frustrantes podrían ser pensadas como síntomas de una resistencia que no hacen más que marcar la defensa de un pasado que reniega del tiempo actual. Interesante es considerar, como señalaba Lewkowicz (2001), que la resistencia pareciera querer conservar una hegemonía pasada donde resistir estaría más relacionado con el sostenimiento de modalidades obsoletas al servicio de obstruir y dificultar el devenir y la transformación asociadas al presente.

El hacer docente tiene un territorio preferencial: el aula. Este hábitat particular que puede ser concebido como un lugar con marcas propias y fuerte carga simbólica, parte de un espacio físico donde convergen docentes, estudiantes y acciones cuya interacción co-construye la posibilidad de habitar un espacio para el trabajo con lo novedoso y la producción de nuevos sentidos (Belmes, 2012). ¿Tiene o debería tener alguna relación con otros espacios por donde circulan los sujetos?

Las pantallas constituyen parte de nuestro escenario cotidiano. El sujeto actual está acostumbrado a interactuar en forma permanente y continua con las superficies brillantes y vidriadas. Basta con observar un rato a nuestro alrededor para ver pantallas en los teléfonos, en las calles, en los medios de transporte y en las salas de espera. No es una historia de ficción ni tampoco un tenebroso mundo futurista.

Estímulo y movilidad son constantes. Brillo y color, paisajes y textos tejen un mundo de sensaciones y de pertenencia, de seducción y de promesas. La interacción con la pantalla transmite la idea de continuidad, de estar siempre allí, disponible, y a la vez de intermitencia, corte, superficialidad, y precariedad. Dicha interacción genera un tipo de percepción diferente que entre sus condiciones posee la habilidad para la lectura simultánea junto con la rapidez y la fragmentación. Sin embargo, ello no significa que ambos modos sean opuestos ni que lo simultáneo sea sinónimo de lo efímero, sino que sólo ilustra algunos elementos que hacen a los modos de creación y producción contemporáneos. La proliferación de dispositivos digitales equivale a una multiplicación de modos de subjetivación. Esto no quiere decir que la mera incorporación de la pantalla al aula, sea la solución. Sólo muestra que lo digital testimonia un cambio. Las pantallas alumbran, quizás de manera exagerada, que los modos de la enseñanza tradicional corresponden a un tipo de lógica y de modelo de aprendizaje que hoy ya no es eficaz (Belmes, 2012).

Expectativas diferentes, necesidades y habilidades diversas, nuevos objetos y modos de interacción, incorporación de distintas lógicas, otros modos de estar en el mundo, son todos indicadores que señalan la presencia de un nuevo territorio. Si el territorio es nuevo, los actores ya no son nativos, se constituyen, por lo tanto, en inmigrantes. Los conocimientos y habilidades que cada uno porta son necesarios pero no suficientes para habitar el espacio ya que sus prácticas, sus códigos y sus modos de funcionar son distintos. Podría decirse que cada uno porta un pasaporte para ingresar, pero que todavía no está claro que características tendrá el territorio: qué elementos se necesitarán, qué circuitos se conocerán. ¿Valdrá la pena el esfuerzo y el trabajo que todo movimiento conlleva? El pasaporte podría funcionar como una llave de entrada, pero qué sucederá en ese trayecto tiene un borde imposible de enunciar en tanto es resultado del encuentro con el otro en ese hábitat particular: el aula y todos sus contenidos e interacciones.

Pensar lo digital como un mundo nuevo, como un territorio a compartir y habitar es una posibilidad de salir de la lógica binaria en tanto no parte de la idea de nativos digitales, como aquellos que tiene un saber, sino de la cofundación y coparticipación en un espacio donde ninguno es nativo. De allí que no habría diferencia de saberes sino un espacio posibilitador de encuentros donde la moneda de intercambio sea la variación y la diferencia. Viveiros de Castro (2010) aporta la idea de sustancias afines, donde lo afín es lo que se comunica por los bordes siendo estos los que tienen en común y a la vez lo que los separa. Entonces lo interesante es lo que el encuentro produce, lo que se da en ese borde y no lo que queda por fuera de él.

El trabajo y la producción son posibles si los inmigrantes, tanto los docentes como los alumnos, pueden dar cuenta que ese espacio, aunque sea transitorio, va a constituirse en un espacio común, con marcas que surgirán del encuentro con los otros y que facilitarán el poder habitarlo. Dicha mirada busca posicionar al aula como escenario para nuevas experiencias, donde el aprendizaje se pueda relacionar con el enriquecimiento personal. En este sentido, nadie puede tramitar la experiencia por otro ni tampoco su existencia y funcionamiento es resultado del trabajo de uno solo.

¿Se podría pensar con una matriz diferente: cierta falta de fijeza en términos de un migrante que se afina pero que su domicilio es provisorio? ¿Se podría concebir el proceso de transmisión como una matriz que parte de la errancia acotada algún tiempo y espacio particular? Hablar de experiencia implica no sólo hablar del sentido tradicional asociado al modelo experimental, sino también de la idea de un momento especial que puede ser vinculado como señala Agamben (2007) con el tiempo aiónico: un tiempo vivido como vital y único, como una oportunidad y una creación. Requiere entonces sujetos dispuestos a participar e interactuar con el otro, a producir con otros y no sólo dar cuenta de una sumatoria de conocimientos. Sujetos dispuestos implica hablar de docentes y alumnos que compartan el estado inmigrante, en tanto es justamente ese estado el catalizador de experiencias. En esta propuesta, docentes y alumnos constituyen y construyen otro espacio que compromete

a cada uno en la apropiación de la experiencia y donde habitar el espacio áulico posibilita una oportunidad para aprender y acceder a otros modos de singularidad. En este hacer es posible visualizar la noción de poder (fuerzas en tensión y continuo movimiento) entendido como una potencia, con la riqueza de los intercambios, la presencia de sus pares, el atravesamiento de los conflictos y la renovación de sentidos propiciando espacios para el surgimiento de lo nuevo.

Las TIC son un soporte que viabiliza la posibilidad de producir, buscar y mostrar de manera dinámica y facilitadora tanto dentro el espacio áulico como en el que se constituye por fuera de él. Así la red y sus múltiples posibilidades permiten armar un trabajo conjunto e interactuar con los colegas, debatir en un foro y presentar una nueva colección a escala global y simultánea (Belmes, 2012).

Otra cuestión que aporta, es la idea de agrupamiento, colectivo al que se puede pertenecer por un tiempo y fácilmente salir de él. El agrupamiento podría pensarse como otro tipo de armado y de pertenencia cuya existencia tiene una temporalidad menor, relacionada con una continuidad acotada, pero no por ello menos valiosa. También es interesante tener en cuenta que el mundo digital visualiza y facilita el entrecruzamiento entre tiempo y espacio: puede ser compartido simultáneamente con otros sujetos y agrupamientos, y otras tecnologías. A su vez la red es abierta, polifónica y no hay prevalencia de lo vertical sobre lo horizontal, complejizando las nociones de simetría y poder. ¿Podrían estas modalidades jugarse en el aquí y ahora del encuentro cara a cara? ¿Qué sucederá en el aula virtual?

En algún sentido las nuevas tecnologías nos facilitan muchos aspectos pero sigue siendo un desafío y un esfuerzo dialogar, valorar diferencias, construir relaciones, debatir, argumentar, trabajar en equipo, y generar espacios para que estos desarrollos sean viables. En este sentido, el aula se constituye en un escenario privilegiado para producir experiencias, donde la razón y el afecto tengan lugar y donde los ensayos acerca del poder y las modalidades horizontales y verticales de vinculación sean posibles.

Tal como señala Meirieu (2013) el aula es un lugar donde se juega el derecho a la diferencia, ser tratado según la especificidad, y el derecho a la igualdad participar en el colectivo. A partir de dicha perspectiva, participar en el colectivo desde la singularidad de cada cual implica no sólo obtener el pasaporte para ingresar sino también habilitar el aula como un espacio para el enriquecimiento y la búsqueda personal. De esta forma, el estudiante podrá finalizar esta experiencia en las mejores condiciones.

En suma, el desafío como docente es que cada curso se constituya en un inexplorado e incierto territorio donde compartamos el estado inmigrante. Allí nuestra tarea será inspirar el gusto por el aprendizaje en tanto modo de apropiar y habitar un nuevo mundo.

#### Referencias bibliográficas:

Agamben, G. (2007) *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

- Belmes, D. (2012) “*Reflexiones desde el aula*” en Reflexión Académica en Diseño y Comunicación Nº XIX (Año XIII, Vol. 19, Agosto 2012, Buenos Aires, Argentina).
- Lewcowicz, I. (2001) *Pensar sin estado. La subjetividad en la era de la fluidez*. Buenos Aires: Paidós.
- Meirieu, P. (2013) *La escuela ya no se ve como una institución capaz de reencarnar el bien común*. La Nación, Enfoques, 10/11/2013 p. 1-3.
- Viveiros de Castro, E. (2010) *Metafísicas caníbales*. Buenos Aires: Katz Editores.

---

**Abstract:** The aulic scenario has changed. Glossy surfaces populate their space and new connections are possible. Digital devices and support cross our daily lives. Did they involve other modes of populating the classroom? ¿Other ways of thinking will enable the transmission? ICTs widen the traditional geography, and propose a nomadic scenario that fosters new ways. Will these coordinates be other ways to produce the encounter with the new one?

**Keywords:** digital classroom - ICT - digital immigrants

**Resumo:** O cenário de sala de aula transformou-se. Superfícies brilhantes povoam seu espaço e novas conexões fazem-se possíveis. Os dispositivos digitais atravessam e suportam nossa cotidianidade. ¿Implicarão outros modos de povoar o sala? ¿Possibilitarão outras formas de pensar a transmissão? As TIC alargam a geografia tradicional, e propõem um cenário nômade que promove novas formas. ¿Serão estas coordenadas outros modos de produzir o encontro com o novo?

Palavras chave: sala de aula digital –TIC - imigrantes digitais

(\*) **Débora Belmes.** Lic. en Sociología (UBA). Lic. en Psicología (UBA). Profesora Especial en Sociología (UBA). Miembro del Consejo Asesor Académico UP. Miembro del Comité de Arbitraje UP. Profesora de Metodología de Investigación UP

---

## Hacia una nueva alfabetización.

Giselle Beltrán Cánepa (\*)

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

**Resumen:** El objetivo de esta publicación es plantear la transformación radical que se da en la alfabetización tradicional por los avances tecnológicos que se desarrollan, respecto a la nueva. Por otra parte, se propone la implementación de una TIC en el medio académico, para ser utilizada en la búsqueda e interacción con la información y aplicación a trabajos prácticos, planteando sus ventajas y desventajas. Se concluye con la reestructuración que deben establecer los docentes ante estos cambios para lograr el nuevo estilo de aprendizaje.

**Palabras clave:** sociedad de la información – alfabetización digital – Internet

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 75]

---

Tras un largo período de alfabetización basada en escritura, en prácticas de aula, en profesionales especializados en cada materia que utilizan lectura lineal, secuencial y sistemática por medio de los libros para la enseñanza de sus alumnos, es complejo plantear el cambio radical que se debe dar a este concepto.

Este cambio conceptual se debe a la transformación de la sociedad. Se plantea un concepto de alfabetización digital dentro de una nueva sociedad de la información. Hoy en día, la comunicación no se produce sólo a través del lenguaje escrito en forma impresa, sino también a través de los lenguajes audiovisuales, utilizados por los alumnos prácticamente desde que nacen, soportes no impresos que posibilitan diferentes accesos a la información.

En consecuencia, esta nueva generación cada vez aprende más cosas fuera de la escuela a través del uso de las distintas tecnologías audiovisuales e informáticas.

De acuerdo a Mariano Palamedessi: “Esta revolución

transforma casi todos los ámbitos de la actividad social, el trabajo, la producción, el hogar y el consumo, el comercio y el entretenimiento, la socialización y la transmisión del saber, la circulación de todo tipo de datos y conocimientos.” (2006, p.18)

Por este motivo, se puede plantear que las entidades educativas dejan de ser el canal privilegiado mediante el cual las nuevas generaciones entran en contacto con la información. Las mismas deben buscar nuevas formas de enseñar y de diseñar los programas para tratar de llegar a los jóvenes allí dónde están interesados, para desarrollar en sus alumnos habilidades en el conocimiento de herramientas necesarias para el logro de alfabetización digital, para que puedan manejarse en los nuevos entornos.

Se plantea como propuesta trabajar con la búsqueda de información para la investigación que se solicita en la cursada por medio de Internet y las ventajas que ésta brinda por su estilo narrativo hipertextual, que por su