

actores, camarógrafos, editores de video, diseñadores gráficos, historiadores, periodistas, estadistas. Vivimos un gran bullicio cognitivo que culminó con el resumen de su experiencia en Twitter con el hashtag #Democond donde debían sintetizar lo aprendido en no más de 140 caracteres.

Este proyecto nos permitió comprender que nuestros jóvenes están aburridos porque no sabemos cómo llegar a ellos. No quieren largos alegatos de todos nuestros conocimientos, quieren que se los respete, confíe en ellos, que sus opiniones se valoren y se tengan en cuenta. Quieren crear usando las herramientas de su tiempo, necesitan trabajar con sus compañeros, en grupos, en proyectos. Quieren tomar decisiones y compartir el control, cooperar y competir entre sí. Nuestros alumnos quieren que el tiempo que pasan en su educación formal tenga valor. Nacieron con Internet y saben y viven la filosofía 2.0 del todo se comparte y cuando una producción propia tiene valor académico para la institución se enorgullecen.

Necesitan una educación que no sea únicamente relevante, sino conectada con la realidad. Es nuestro momento, para los docentes, de ser protagonistas de este cambio. ¿Qué estamos esperando?

#### Referencias bibliográficas

- Bricall, J., 2000. "Informe Universidad 2000", [En línea], <http://www.crue.org/cap7.pdf>. Barcelona - España [Visitado frecuentemente durante la investigación].
- Prensky, M. (2001) *Nativos E Inmigrantes Digitales*. Sin datos.
- Gardner, H. (1983) *Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences*. EE.UU: Basic Books.
- Grabner, C.; Castro, M. (2013) *Neuroscioeducación Para Todo*. Buenos Aires: Asociación Educar
- Grabner, C.; Castro, M. (2011) *El Libro Neurótico*. Buenos Aires: Asociación Educar.
- Gardner, H. (2005) *Inteligencias Múltiples: La Teoría En La Práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.

**Abstract:** Teens present us with a challenge: to listen, know, know their likes and interests, establish an empathetic and sincere relationship with them. An enriching context allows us to demonstrate their talents, abilities, ways to achieve results that enable the development of their creativity.

**Keywords:** ICT - creativity - interactive education

**Resumo:** Os adolescentes apresentam-nos um desafio: escutá-los, conhecê-los, saber de seus gostos e interesses, estabelecer uma relação empática e sincera com eles. Um contexto enriquecedor permitir-nos-á que demonstrem seus talentos, habilidades, suas maneiras de chegar a resultados que possibilitem o desenvolvimento de sua criatividade.

Palavras chave: TIC – criatividade – educação interactiva

(\*) **Érica Miretti**. Licenciada en Psicología, egresada de la UBA. Realizó la capacitación de formación docente para profesionales. Se ha desempeñado como psicóloga, tutora, orientadora educacional, vice-directora y profesora en varios colegios secundarios

(\*\*) **Gladys Álvarez**. Abogada, egresada de la Universidad Nacional de Buenos Aires. Realizó el Tramo de Formación Docente para Profesionales. Es Profesora de Historia, Política y Ciudadanía, Construcción y Ciudadana. Periodismo TEA. Historia Mundial Y Argentina. Participó en Audiencia de arbitraje intercolegial en la USAL.

(\*\*\*) **Viviana Araya**. Coordinadora TIC del Colegio Norbridge que implementó desde el 2008 el proyecto "Aulas Digitales Norbridge" posicionándose en el primer colegio bilingüe en Argentina en instaurar el modelo 1 a 1 junto a las pizarras digitales. Coordinadora TIC del Colegio Bricktowers. Especialista en Blogs educativos.

## Lenguajes audiovisuales: Las posibilidades pedagógicas del videoarte

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

Sara Müller (\*)

**Resumen:** Este trabajo propone plantear estrategias pedagógicas para la implementación del uso del videoarte con propósitos educativos teniendo en cuenta principalmente las transformaciones que ha transitado la imagen en los últimos tiempos. Entendemos que se trata de cambios que la escuela debería adoptar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, para intentar acortar la brecha entre la cultura escolar y el mundo simbólico propuesto por los medios, que parece inalcanzable pero que a su vez establece vínculos entre los jóvenes a través de las imágenes y los sonidos.

**Palabras clave:** Videoarte – Estrategia pedagógica – Representaciones – lenguaje mediático.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 206]

### Introducción

Pensamos que el videoarte puede tener propósitos educativos entendiéndolo por un lado como disparador temático, ya que la temática que muchas veces suele abordar el videoarte está relacionada con el público joven (ecología, relatos autorreferenciales, violencia, determinadas posturas políticas, la crítica hacia los medios masivos); y por otro como herramienta creativa, ya que por las particularidades de su lenguaje y las maneras en que logra combinar los distintos elementos expresivos, proponiendo una ruptura de los códigos audiovisuales hegemónicos, puede sugerir una amplia gama de posibilidades a la hora de producir productos audiovisuales. Los principales destinatarios de esta ponencia serían docentes de nivel medio y terciario que trabajen dentro del campo de la educación en medios. Queremos compartir este abordaje, entendiendo que la imagen ha transitado transformaciones, en parte gracias a los avances tecnológicos, y como consecuencia de esto el consumo cultural de los alumnos.

### Genealogía del videoarte

A mediados de los años sesenta se ponen a la venta los primeros equipos de video para consumo del ciudadano no profesional. Estos equipos consistían básicamente en versiones reducidas del proceso de captación y registro de imágenes y sonidos de la tecnología televisiva y eran portátiles.

Desde todas las tendencias artísticas de los años 60's y 70's se producen filtraciones hacia el video. Los artistas comienzan a ver en esta nueva tecnología una herramienta artística con la cual experimentar. También son años en los que se ensaya el paso de la obra objetual a la procesal y conceptual, en los que domina la propia naturaleza de la obra e irrumpen nuevas expresiones y manifestaciones, por ejemplo los happenings y las acciones Fluxus, las performances, los ambientes y las instalaciones.

El punto de partida de la video creación o videoarte es elevar a la condición artística uno de los mayores símbolos del desarrollo tecnológico y de la sociedad de consumo, el televisor. Así, el video comienza a perfilarse como una nueva herramienta artística.

### La marginalidad del videoarte

“La ambigua categoría de experimentación iba a dominar plenamente la producción videográfica, generando una práctica enfrentada a los modelos clásicos e institucionales de representación. Obviamente este lugar le implicó un estatuto de marginalidad” (La Ferla, 2000, p. 158).

Hablamos de marginalidad, ya que el videoarte ha negado:

- 1) El tradicional espacio de exhibición litúrgico del cine, oscuro y envolvente, que crea una subordinación o dependencia cuasi hipnótica en el espectador (el videoarte ha encontrado un espacio de exhibición en museos y galerías de arte).
- 2) La impresión de realidad que verosimiliza sugestionando y desarmando ante un eventual público un flujo de acontecimientos auténticos que parecen proceder de una realidad objetiva y autogenerada espontáneamente.
- 3) Los géneros tradicionales del cine narrativo, inclu-

yendo su acatamiento a las leyes de la narratividad.

4) El proceso de proyección-identificación psicológica del espectador con los personajes de la ficción representada.

5) Los imperativos del *star-system*.

Vale destacar que la imagen del videoarte no vale simplemente por lo que exhibe, sino por su capacidad de recuperar lo que constituye el todo de cada cultura, mitología e iconografía, narraciones y sentido, porque al fin y al cabo, como cualquier otro texto mediático es intrínseca y necesariamente social, nos cuenta sobre una sociedad y la manera en la que sus miembros se reconocen, una comunidad de significados compartidos.

### Educación en medios: Videoarte

Entendemos que la educación en medios es el proceso de enseñar y aprender acerca de los medios masivos de comunicación. Su resultado inmediato es la alfabetización mediática que comprende el conocimiento y las habilidades que adquieren los alumnos.

“La educación en medios se propone desarrollar tanto la comprensión crítica como la participación activa; capacita a los jóvenes para que, como consumidores de medios estén en condiciones de interpretar y valorar con criterio productos y mensajes. Al mismo tiempo los capacita para convertirse ellos mismos en productores” (Buckingham, 2005, p. 21).

La educación en medios gira en torno al desarrollo de las capacidades críticas y creativas de los jóvenes y no deberíamos confundirla con la enseñanza por medio de o con los medios (por ejemplo el uso de la televisión o de las computadoras como herramientas para la enseñanza de la ciencia o de la historia. La educación en medios no debería confundirse con los recursos pedagógicos).

El nuevo paradigma de la educación en medios no se opone ya automáticamente a las experiencias que los alumnos tienen de los medios, no parte de la idea de que los medios masivos son necesaria e inevitablemente dañinos o que los jóvenes son simplemente víctimas pasivas de su influencia. Por el contrario, adopta una perspectiva más centrada en el estudiante en lugar de partir de los imperativos docentes del profesor; tiene en cuenta el conocimiento y la experiencia de los jóvenes acerca de los medios y se propone capacitarlos para que decidan por su cuenta con conocimiento de causa.

La educación en medios no se contempla aquí como una forma de protección sino como una forma de preparación. En primer lugar, desarrolla la comprensión que tienen los jóvenes de la cultura mediática que los rodea, y en segundo lugar, promueve la participación de esos mismos jóvenes en dicha cultura. Como defensores de este enfoque subrayamos la importancia de la educación en medios como parte de una forma más general de ciudadanía democrática, aunque también reconocemos que es importante que los estudiantes disfruten y gocen de los medios. Intentamos desarrollar un estilo más reflexivo de enseñanza aprendizaje, que permita a los estudiantes valorar atentamente su propia actividad como lectores y como escritores de textos mediáticos y comprender los factores sociales y económicos más amplios que están en juego.

### Estrategias pedagógicas para trabajar con el videoarte en el aula

Hemos adaptado una interesante guía de lectura y análisis de textos mediáticos que propone el autor David Buckingham (2005), para desde diferentes perspectivas proponer un sistema con el cual trabajar el videoarte en el aula.

Antes de pasar a la guía que proponemos, es importante hacer una salvedad: el videoarte es susceptible de ser considerado como texto mediático, ya que como cualquier otro, involucra la selección, organización y presentación de palabras, sonidos o imágenes, ya sean solas o en combinación para representar ideas, personas, objetos, sentimientos y eventos, y necesita de un medio de transmisión para llegar de un emisor y a un receptor dentro de un sistema de comunicación. Sin embargo no debe incluirse al videoarte dentro de los medios masivos de comunicación o *mass media*.

La idea principal de esta guía es brindar a los docentes una posibilidad de sistematizar el análisis en el aula de las obras de videoarte. La guía puede modificarse, acotarse o reelaborarse dependiendo de la obra y de los propósitos pedagógicos de la clase. Por medio de este tipo de análisis la intención es concentrar la atención con gran detalle en los textos mediáticos. Este tipo de análisis propone a los estudiantes que analicen minuciosamente el objeto hasta descubrir cómo está formado y que reflexionen sobre los motivos del por qué el texto en cuestión ha sido realizado de esa manera. También contribuye a que los estudiantes adquieran un vocabulario técnico, por ejemplo, con el fin de describir planos o movimientos de cámara.

Estos conceptos claves parecen ofrecer un enfoque comprensivo y sistemático de la educación en medios y pueden aplicarse a una amplia gama de textos mediáticos. Pero si bien no están jerárquicamente organizados, tampoco deben abordarse independientemente unos de otros. Cada concepto es un posible punto de partida para una determinada área de la educación en medios y necesariamente apela a todos los demás.

Así, en general, gran parte del trabajo no es inductivo, sino deductivo, se trata de que los estudiantes saquen sus propias conclusiones a partir de las pruebas que se les ofrecen, y no de procurar imponer su asentimiento a una postura decidida de antemano. De alguna manera este enfoque podría calificarse como centrado en el estudiante en el sentido de que en él se subraya fuertemente: en primer lugar, que los estudiantes compartan sus conocimientos y opiniones, y en segundo lugar que saquen sus propias conclusiones acerca de los temas debatidos. Todas estas unidades dan por sentado desde el principio que los estudiantes ya conocen algo acerca de los temas que van a ser estudiados y que este conocimiento, además de ser válido en sí mismo, representa un recurso útil para ulteriores reflexiones.

Asimismo, se reconoce que también hay cosas que los estudiantes no conocen y que es necesario enseñarlas, esto se consigue o bien a través de una transmisión directa del profesor o bien a través de las investigaciones que realicen los mismos estudiantes.

El lenguaje mediático no se comprende exclusivamente a través del análisis. Aquí una vez más la experiencia de

producir los propios textos mediáticos y de experimentar sistemáticamente con las reglas del lenguaje videoartístico puede ofrecer nuevas nociones y de una forma más directa. Por lo tanto, sugerimos que el análisis textual debería tener también una continuidad práctica.

Entendemos que desde la experimentación práctica dentro de los parámetros del videoarte también comienza a allanarse un camino dentro de la enseñanza de la gramática formal de los medios masivos, ya que es investigada de manera práctica. Este enfoque está basado en una relación dinámica entre estudio del lenguaje y uso del lenguaje, entre análisis crítico y producción práctica.

### Conclusiones

Desde nuestra mirada, acordamos con lo expuesto por Buckingham, (2005, p. 21) y mencionado anteriormente. Y es en este proceso educativo donde yace la aventura de la experimentación, el adueñarse del lenguaje, lanzarse a la propia representación de la realidad, comunicarse utilizando otras formas, pero además se ubica la idea de aprender a aprender, ya que creemos que la escuela ha de tener por objetivo la autonomía de los alumnos en la gestión de sus aprendizajes.

Por su parte, el aporte del videoarte a la educación en medios sería el de proponer un lenguaje que se conforma en la búsqueda de cualquier razón alternativa para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del audiovisual, ya que sus producciones se diferencian de otras prácticas, porque sobre todo, intentan crear nuevas narrativas y nuevas formas de visualizar al operar con presupuestos que no se restringen a las premisas establecidas por las gramáticas audiovisuales más tradicionales. Se trata de una manifestación que significa una ruptura con lo convencional o visualmente correcto, pues se vale de parámetros espacio-temporales e interactivos completamente distintos.

Creemos que el videoarte nos acerca a la premisa de educar para pensar, crear, inventar y descubrir; como así también permite que el proceso de aprendizaje se haga más sensorial, pero a la vez con fundamento conceptual.

Creemos que es posible incentivar a los alumnos para que produzcan sus propios textos mediáticos, creativos y originales, cargados de significación y mensaje; además de desarrollar una visión más analítica y reflexiva acerca de los textos audiovisuales en general.

Es dentro de estrategias como esta, en la que creemos que el videoarte tiene más herramientas que otras prácticas para provocar a nuestros alumnos a correrse de las formas de expresión que la cultura de la imagen ha convertido en hegemónicas, ofrecerles las aptitudes para criticarlas y brindarles la oportunidad de trabajar con una amplia gama de formas y tecnologías.

Este tipo de prácticas son realizables en el marco de la escuela actual, pero es necesario un proyecto pedagógico que cuestione radicalmente el carácter monopólico y transmisible del conocimiento, que revalorice las prácticas y las experiencias.

Un uso pedagógico creativo y crítico del videoarte es posible en una escuela que transforme su propio modelo transmisivo centrado en una secuencia lineal y

unidireccional, y que recoja la posibilidad de una multiplicidad de recorridos, una escuela ideal que fomente los trabajos del entre dos y la construcción progresiva del yo en el mundo.

#### Referencias bibliográficas:

- Alonso, R. (1995) *"Video Danza: Otro Bastardo En la familia"* En la hoja del Rojas, Año LII, N°63. Buenos Aires: Centro Cultural Ricardo Rojas.
- Alonso, R. (2005) *"Hazañas y Peripecias del videoarte en Argentina"* En Cuadernos de cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas En los textos audiovisuales. Buenos Aires: Instituto Nacional de cine y artes audiovisuales.
- Alonso, R. (2008) *"Hacia una nueva genealogía del videoarte Argentino"* En Baigorri, Laura, Video en Latinoamérica, una historia crítica. Madrid: Brumania.
- Buckingham, D. (2005): *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1999) *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Dubois, P. (2001) *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Fernández Enguita, M. (2001) *Educación en tiempos inciertos*. Madrid: Morata.
- Ferrés, J. (1994) *Video y educación*. Barcelona: Paidós.
- Galuppo, Gustavo (Comp.) (2007): *Video perfiles*. Rosario, Ciudad Gótica.
- Jacquinet, G. (1985): *La escuela frente a las pantallas*. Buenos Aires: Aique.
- La Ferla, J. (2000) *El medio es el diseño*. Buenos Aires, Eudeba.
- Machado, A. (2000) *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

Steimberg, O. (1998) *Semiótica de los Medios Masivos*. Buenos Aires: Atuel.

**Abstract:** This work intends to propose teaching strategies for implementing the use of video art for educational purposes primarily considering the transformations that the image has gone in recent times. We understand that changes is that the school should take in their teaching and learning, to try to bridge the gap between school culture and the symbolic world proposed by the media, which seems unattainable but turn establishes links between young through images and sounds.

**Keywords:** Video Art - Educational Strategy - Representations - media language

**Resumo:** Este trabalho propõe propor estratégias pedagógicas para a implementação do uso do videoarte com propósitos educativos tendo em conta principalmente as transformações que tem transitado a imagem nos últimos tempos. Entendemos que se trata de mudanças que a escola deveria adoptar em seus processos de ensino-aprendizagem para tentar encurtar a brecha entre a cultura escolar e o mundo simbólico proposto pelos meios que parece inalcanzable mas que a sua vez estabelece vínculos entre os jovens através das imagens e os sons.

**Palavras chave:** Videoarte – Estratégia pedagógica – Representações – leguaje mediático

(\*) **Sara Müller**. Magíster y Especialista en Educación, lenguajes y medios (UNSAM-2013) Licenciada en Comunicación Audiovisual (UNSAM-2001) Productora y Directora de radio y televisión (ISER-1996)

## La escritura digital en el aula: qué es y cómo se puede enseñar y evaluar.

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

Andrés Olaizola (\*)

**Resumen:** ¿De qué hablamos cuando nos referimos a escritura digital? ¿Escritura digital es un mensaje de texto, una publicación en una red social, una página Web o es todo al mismo tiempo y más? ¿Qué significa escribir con palabras, imágenes, videos, links, etc.? Éstas son algunas de las preguntas que les surgen a los docentes de redacción o de prácticas de lenguaje cuando desean incluir aspectos de la escritura digital en sus cursos. Se desarrollarán brevemente algunas perspectivas teóricas que nos permitirán definir a la escritura digital.

**Palabras clave:** Alfabetización digital - Escritura digital - Estrategias de enseñanza - Evaluación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 211]

### Introducción

En el siguiente artículo, definiremos la escritura digital, repasando las conceptualizaciones más actualizadas del término. Después, indagaremos en qué aspecto de la escritura digital deberían enfocarse los docentes al inte-

garla al aula. Luego, propondremos cuatro ejes de enseñanza de la escritura digital y una actividad didáctica. Finalmente, analizaremos cómo evaluar la composición de textos digitales.