

Dussel, I. (2010) *“La imagen en la formación docente: ¿Por qué y para qué trabajar con imágenes?”*. En Aportes de la imagen en la formación docente. Abordajes conceptuales y pedagógicos. Buenos Aires: Instituto nacional de formación docente. Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

Quintana, A (2003) *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado.

Mirzoeff, N. (2003) *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

Ranciere, J. (2010) *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial

Keywords: image - methodology - social research – photography.

Resumo: Baixo os supostos teóricos e metodológicos da Sociologia Visual, através do presente escrito propõe-se uma reflexão sobre o trabalho com imagens no marco das classes de Metodologia da Pesquisa Social desenvolvidas em diferentes universidades e institutos de formação terciária. Fundamentalmente, pretende-se destacar a relevância que possuem os recursos visuais para a identificação, descrição e entendimento dos processos sociais, em tanto suportes icônicos que habilitam a análise e conhecimento da realidade social.

Palavras chave: imagem – metodologia - pesquisa social - fotografia.

Abstract: Under the theoretical and methodological assumptions of the Visual Sociology, it is proposed through this written a reflection on the work with images under Methodology of Social Research classes developed at universities and institutes of tertiary education. Fundamentally, it is intended to highlight the significance possess visual resources for the identification, description and understanding of social processes, as iconic media enable analysis and knowledge of social reality.

(*) **Analía Faccia.** Licenciada en Sociología (Universidad de Buenos Aires, 2004). Profesora de Enseñanza Media, Terciaria y Universitaria de Ciencias Sociales (Universidad de Buenos Aires, 2006). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Aprendizaje ubicuo y su influencia en el diseño de espacios

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Ariana Bekerman (*)

Resumen: Las decisiones tomadas a nivel mundial y nacional sobre políticas educativas, y el avance tecnológico conducen a cambios en muchos aspectos cotidianos. Uno de ellos es la prerrogativa que tomará el diseño de espacios para abordar un nuevo paradigma de arquitectura educativa.

Palabras clave: aprendizaje - diseño de espacios - arquitectura - tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 128]

Desde hace un tiempo se acuñó el término aprendizaje ubicuo (*u-learning*) al hecho de que la persona realice el aprendizaje a través de la nube. Esto da paso a un sinnúmero de cambios en materia pedagógica dentro del proceso de enseñanzaaprendizaje. Pero además modifica un espacio que ha sido institución por décadas, la escuela.

Para el Diseño de Interiores este cambio involucra una reconceptualización del espacio escuela, de su uso y habitabilidad, y por ende de la relación entre los involucrados y su contexto. Para diseñar un aula, se piensa generalmente en la situación áulica, las partes involucradas, su relación de comunicación asimétrica, las estrategias de enseñanza aprendizaje, las herramientas que se utilizarán para dicho aprendizaje, entre otras cosas. Pero tiene límites físicos, la escuela tiene paredes que contienen subespacios, las aulas, que tienen a su vez subespacios para las tareas de sus alumnos. Para que todos al mismo tiempo en ese lugar generen lo que en el inconsciente colectivo denominamos “clase”.

El aprendizaje ubicuo trae aparejado consigo cambios en los esquemas básicos de la premisa de una clase. En primer lugar modifica el aspecto espacial, no todos deben estar en el mismo espacio para que la clase esté sucediendo. Por otro lado cambia el aspecto temporal, la clase no ocurre para todos al mismo tiempo.

Internet es un recurso básico para que esto suceda, y se distribuye en distintas herramientas de uso, pueden ser computadoras, de escritorio o portátiles, *tablets*, celulares, incluso relojes o *gadgets* aún más sofisticados con acceso a la red.

Esto plantea para el diseño ciertos dilemas a trabajar. Si la clase no sucede para todos en el mismo lugar ¿Cómo se construye y diseña el espacio clase? ¿Cómo se diseña para un grupo de personas que no estarán al mismo tiempo en el mismo lugar pero que queremos que experimenten el mismo espacio clase?

Una de las posibles respuestas se encuentra en la parte de la experimentación. Esta se puede dar en cualquier lado que uno tenga un dispositivo conectado y esté dispuesto a aprender. Entonces, ¿qué nos brinda este dispositivo que nos hace experimentar la clase? Son herramientas virtuales, videos, tutoriales, audios, textos digitales. Pertenecen a otra rama, a la informática, ¿Cómo podríamos relacionarnos con eso?

De la misma manera que hace muchos años el creador del espacio áulico se relacionó con la nueva y moderna herramienta pizarrón y tiza, que en algún momento fueron de vanguardia, luego lo fue la máquina de escribir, los laboratorios de ciencias y los talleres de oficios. Todos ellos a disposición para que el alumno aprenda, y que el espacio áulico se mantenga actualizado con los avances sociales y culturales.

Nuestras nuevas herramientas del espacio aula están dentro de una plataforma virtual. Habrá que familiarizarse con lo que existe y con cómo influye en lo que experimentan las personas. Evidentemente no es lo mismo que un adolescente esté en su habitación escuchando música, que escuchando una clase de literatura, en ese caso, el sonido lo hace vivenciar la clase.

Por otro lado, tenemos la premisa de tiempo, si no hay tiempos determinados para funciones específicas, entonces no habrá espacios que acompañen a esas funciones específicas. Las funciones se transforman en móviles y transportables, se puede trabajar desde la casa, estudiar desde el *shopping*.

Pero estas tareas requieren de un posicionamiento corporal, sentarse a mirar la pantalla, o el celular, apoyar una computadora en alguna superficie. Esto involucra un cambio en la concepción de los espacios de reposo, quizás pensados originalmente como espacios de ocio, que por tener una fisonomía que incorpora estas posiciones se fueron usando para estas nuevas funciones. Pero no es lo mismo sentarse a descansar en un living comedor, que sentarse a rendir una prueba de geografía. Los espacios originalmente destinados a una función concisa destinaban todos sus aspectos calificativos (luz, color, escala, forma, etc.) a la mejor experimentación de la función a la que estaba destinada. Con la incorporación del aprendizaje ubicuo al ya implementado multiespacio, se requiere además que el espacio se adapte a las necesidades que esa persona requiere en ese momento para el uso que quiera.

La misma tecnología brinda soluciones para implementar desde la etapa del diseño. La luz variable con *led* permite distintos ambientes y climas regulables desde un dispositivo central. Lo mismo sucede con el sonido ambiente y con la temperatura. La aislación y absorción acústica de los ambientes pasa a ser fundamental, cualquier espacio debe ser plausible de convertirse en un espacio de aprendizaje ubicuo. Lo mismo con el control de reflejo solar y la publicidad, la contaminación auditiva y visual de nuestras ciudades podría dificultar esta transformación. Otro aspecto es la obtención de ener-

gía y la conectividad. Para que estos espacios sean de aprendizaje ubicuo deben tener *Internet*, de preferencia inalámbrico y un lugar para cargar la energía del dispositivo que se está utilizando. Esto permitirá que al igual que lo fueron los teléfonos públicos, existan estaciones de carga para el aprendizaje ubicuo.

Espacios de consumo como bares y tiendas ya lo tienen incorporado. Se puede ir a *Starbucks* y ver los enchufes para las computadoras integrados a las mesas largas comunitarias. Como este ejemplo hay muchos, pero aún así por el contexto, el bullicio, no son espacios en los que cualquier persona podría estudiar, no se adaptan completamente a la experiencia clase. Esto es importante ya que la nueva generación está vivenciando tanto aquí, como en muchas partes del mundo, el aprendizaje modalidad 1 a 1, donde cada alumno tiene su *netbook* y su posibilidad de realizar un aprendizaje ubicuo. Esto significa que en unos años tendremos una generación de estudiantes universitarios y jóvenes profesionales que estarán acostumbrados y demandarán aprendizaje ubicuo y trabajo ubicuo, el cual requerirá espacios multipropósito adaptables constantemente a las necesidades. El aprendizaje ubicuo nos afecta a todos, a los que recibirán a los nuevos aprendices, ya sean docentes, empresarios, profesionales, entre otros. También nos afecta a los diseñadores que tendremos que visualizar y estudiar la forma en que el cambio social y cultural del aprendizaje ubicuo afectará los límites y usos de los espacios, y transformará la arquitectura y el interiorismo.

Referencias bibliográficas:

www.educ.ar

Abstract: The decisions taken at the global and national education policies and technological advancement lead to changes in many aspects of everyday life. One of them is the prerogative will design spaces to address a new paradigm of educational architecture.

Keywords: Learning - spatial design - Architecture – Technology

Resumo: As decisões tomadas a nível mundial e nacional sobre políticas de educação, e o avanço tecnológico conduzem a mudanças em muitos aspectos quotidianos. Um deles é a prerrogativa que tomará o design de espaços para abordar um novo paradigma de arquitetura educacional.

Palavras chave: Aprendizagem – design de espaços – arquitetura – tecnologia

(*) **Ariana Bekerman.** Diseñadora de Interiores (UP). Maestro Mayor de Obras. Es profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Espacios de la Facultad de Diseño y Comunicación.