

Referencias bibliográficas

- Bañuelos Ganuza, X. (1998). *Las asociaciones y los medios de comunicación de masas*. Bilbao, España.
- Blake, R., Mouton, J., Mc Canse, A. (1991). *La estrategia para el cambio organizacional*. Estados Unidos: Addison-Wesley Iberoamericana.
- Cuadernillos para la Transformación*; Secretaría de Programación y Evaluación Educativa del Ministerio de Cultura y Educación de la Nación (1996)
- Framework for the UN DESD - *International Implementation Scheme* (IIS) (2006). UNESCO
- García Falcon J. y otros (1999). *El Proceso Estratégico en las Universidades*. Universidad de las Palmas de Gran Canarias. Dpto. de Economía de Empresas. España.
- Kreps, G. (1995). *La comunicación en las organizaciones*. Estados Unidos: Addison-Wesley, Iberoamericana.
- Palom Izquierdo, F. (1999). *Manual Práctico de Dirección Estratégica, Gestión y Planificación Integral*. Barcelona España.
- Revista Latina de Comunicación Social. (1998). *La Laguna*, España. Disponible en: <http://www.lazarillo.com/latina/a/12xrecife.htm>
- Schvarstein, L. (1998). *Diseño de organizaciones. Tensiones y paradojas.*, Buenos Aires: Paidós.
- Weil, P. (1990). *La comunicación global. Comunicación institucional y de gestión*. Barcelona: Paidós.

Abstract: In an increasingly globalized and competitive world, communication processes are increasingly complex-encompassing, reaching all organizations interacting with society. In this context, educational institutions, both state and private management, face the paradigm of use and implement the true meaning of the word "communication".

Keywords: Communication – Public Relations – Education – School - crisis

Resumo: Em um mundo cada vez mais globalizado e competitivo, processos de comunicação estão cada vez mais complexo e abrangente, atingindo todas as organizações que interagem com a sociedade. Neste contexto, as instituições de ensino, tanto do Estado e gestão privada, enfrentam o paradigma de utilizar e pôr em prática o verdadeiro sentido da palavra "comunicação".

Palavras chave: comunicação - relações públicas - educação - escola - crise

(*) **Marisa Ester Ruiz:** Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales, Magister en Comunicación, en la actualidad realiza su tesis doctoral en Educación Superior. Docente Universitaria de instituciones públicas y privadas. Disertante y coordinadora de congresos nacionales e internacionales. Capacitadora en instituciones del ámbito empresarial y educativo en todos sus niveles.

Innovación y creatividad en servicios educativos digitales y servicios de producción audiovisual

Fecha de recepción: agosto 2015
 Fecha de aceptación: noviembre 2015
 Versión final: marzo 2016

Camila Sabeckis (*)

Resumen: Las nuevas tecnologías están cambiando la forma de comunicarse, aprender e informarse. Los niños y adolescentes se hallan inmersos en una cultura audiovisual y utilizan diariamente los nuevos dispositivos electrónicos para entretenimiento o como apoyo para tareas escolares. En este contexto trabajar con narraciones digitales en el aula es una buena opción para incorporar los nuevos dispositivos tecnológicos a la enseñanza escolar y realizar creaciones donde se trabajan los contenidos de las asignaturas mediante producciones audiovisuales, estas son un recurso valioso para una enseñanza que apunte a favorecer la creatividad y el desarrollo personal y social.

Palabras claves: producción audiovisual – creatividad – innovación – nuevas tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 186]

Contexto socio cultural

Las nuevas tecnologías están revolucionando la forma de aprender, comunicarse, informarse y entretenerse. Los chicos que actualmente concurren al colegio nacieron y se criaron teniendo acceso a una computadora, crecieron a la par que Internet se hizo masiva, y hoy las pantallas en sus distintos formatos (televisión, compu-

tadoras, *tablets*, *smartphones*, consolas de juegos, etc.) son su medio de entretenimiento por excelencia. Los niños y adolescentes actuales se hallan familiarizados con estas nuevas tecnologías desde muy pequeños y aprenden a manejar los distintos dispositivos tecnológicos con gran facilidad y rapidez. Los más chicos los utilizan como medio de entretenimiento ya sea jugando

online en los diversos portales donde también interactúan con otros chicos, pasando el tiempo con juegos que pueden descargarse de la Web, o viendo videos. Los más grandes, ya en edad escolar, encuentran en las nuevas tecnologías no solo una forma de entretenimiento, sino también un medio para comunicarse y compartir su vida cotidiana con sus pares a través de videos, fotografías, etc. y en muchos casos las utilizan también como herramientas para desarrollar actividades relacionadas con los contenidos vistos en clase y para completar las tareas requeridas por sus docentes.

En este contexto es importante señalar que a pesar de que en la mayoría de los hogares las nuevas tecnologías han sido incorporadas a la vida cotidiana como medio de entretenimiento, consulta e información, no ha sucedido lo mismo con las escuelas, o al menos no de manera sistematizada, depende de cada institución y/o maestro la decisión de utilizar en el dictado de las clases las nuevas herramientas tecnológicas a su disposición. En la mayoría de los colegios, tanto públicos como privados de nuestro país, no se ha instaurado aún de manera generalizada la decisión de incorporar las nuevas tecnologías al aula y los docentes continúan enseñando de la manera tradicional, impartiendo sus conocimientos al alumnado oralmente y mediante el uso del pizarrón, ya sea con tiza o marcador.

Las instituciones públicas han incorporado la PC al trabajo en clase a partir de los distintos planes de gobierno que reparten una netbook por alumno al ingresar a primer grado, sin embargo a pesar de que resulte contradictorio, los chicos que asisten a escuelas estatales no tienen computación como materia obligatoria en primer ciclo, solo utilizan la computadora como herramienta eventual para trabajar en diversas asignaturas. A pesar del avance tecnológico, la mayoría de los establecimientos no cuenta con una red de Wi Fi que permita usar Internet en clase, esto sucede incluso en instituciones privadas donde los chicos deben, por norma del colegio, concurrir a clase con una notebook. En la mayoría de los colegios privados los chicos de primer ciclo tienen computación como materia obligatoria o taller, y solo tienen contacto con una PC en el horario y en el espacio destinado a esta asignatura (aula/sala de computación). En la mayoría de las instituciones hay un equipo cada dos o tres alumnos y no se utiliza la computadora como complemento para otras materias. Asimismo las diferentes tecnologías digitales (pantallas inteligentes, PC conectada a un proyector o TV, etc.) están todavía lejos de formar parte de las herramientas utilizadas por el docente para dar su clase.

Nuevas tecnologías y educación audiovisual

“Un incansable consumo audiovisual marca nuestras pautas culturales y de ocio, con una especial incidencia en aquellas generaciones que aprendieron a concebir la vida a través de la pantalla”. (Marfil Carmona, 2008, p. 95). En la actualidad nuestra cultura es primordialmente audiovisual y sin embargo lo audiovisual no ha sido aún incorporado como herramienta pedagógica en los colegios y solo en casos especiales se utiliza el video como complemento en el dictado de clase. Existen experiencias aisladas tanto en establecimientos públicos

como privados, pero lo audiovisual como asignatura no ha sido aún incluido en el currículo. “Frente a la aparición de una nueva dinámica cultural caracterizada por la generalización del uso de la imagen y la dinámica publicitaria, los planes de estudio siguen restando relevancia a la cultura de la imagen” (Agra, Gewerc y Pernas, 2001).

La utilización de las nuevas tecnologías en la enseñanza modifica la relación docente alumno, ya que genera una mayor interacción entre estos y permite que los estudiantes puedan enriquecer con sus aportes los contenidos dictados por el profesor. La incorporación de las nuevas tecnologías en el aula debe hacerse mediante un trabajo interdisciplinar importante que complemente la comunicación y la pedagogía. “La pedagogía otorga un sentido último, humaniza y hace comprensibles los mensajes de los medios de comunicación social”. (Marfil Carmona, 2008 P. 94)

Teniendo en cuenta el contexto sociocultural actual, un cambio en el abordaje de la enseñanza es cada vez más necesario, debemos repensar la educación y adaptarla a los nuevos tiempos. Es indispensable integrar las nuevas tecnologías digitales al trabajo en el aula y promover una educación audiovisual de manera que las instituciones educativas dejen de estar aisladas de los cambios que se vienen dando en la sociedad. Teniendo en cuenta que el lenguaje audiovisual está basado en un acto de representación y que la semejanza de los mensajes que transmiten los medios audiovisuales con la realidad lleva en muchos casos a que se la confunda con ella, se debe potenciar la capacidad crítica en la enseñanza. “Lo audiovisual, siendo solo una apariencia, produce y transforma la realidad” (Marfil Carmona, 2008, p. 94). Es por esto que se necesita enseñar a los chicos a diferenciar entre los mensajes audiovisuales y la propia realidad, de manera que puedan analizar los contenidos implícitos que pueden hallarse en ellos. “Se trata de fomentar una comprensión crítica de lo audiovisual, más allá del tradicional uso de los medios audiovisuales como recurso didáctico en el aula” (Marfil Carmona, 2008, p. 94). La finalidad de la educación audiovisual debe ser apuntar a la comprensión de los mensajes audiovisuales sin dejar de lado el entretenimiento, teniendo en cuenta que estos son “un documento antropológico que nos ayuda a entender la sociedad que genera esos mensajes” (Marfil Carmona, 2008, p. 94). Por este motivo es importante que los alumnos aprendan a interpretar los mensajes audiovisuales que reciben a diario y enseñarles también a producirlos.

El uso de producciones audiovisuales en el aula

Trabajar con producciones audiovisuales en el aula es una forma de empezar a incorporar las nuevas tecnologías al ámbito educativo. En la actualidad con solo un teléfono celular inteligente (*smartphone*) con cámara digital y un software de edición es posible hacer un cortometraje en el cual los chicos utilicen la creatividad y la imaginación para trabajar los contenidos de las distintas asignaturas.

En los últimos años se han realizado numerosas investigaciones, especialmente en Europa y Estados Unidos, en las que se demuestra la conveniencia de realizar

producciones audiovisuales en el aula para cumplir los objetivos de aprendizaje propuestos, dado que ofrecen un gran potencial de expresión y comunicación y los jóvenes se sienten muy cómodos con el uso de estas herramientas. Lo audiovisual en general como recurso didáctico es considerado hoy un factor estrechamente vinculado a la educación en aquellos países con mejor nivel educativo.

Utilizar la producción audiovisual como complemento en las distintas asignaturas permite a los alumnos desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, donde la creatividad y el trabajo en equipo tienen un lugar fundamental. La disminución del costo de las cámaras digitales y el desarrollo de tecnologías que facilitan la distribución y visualización de las producciones digitales a través de Internet (streaming), hacen que hoy el uso del audiovisual como herramienta didáctica sea accesible en todos los ámbitos educativos, sean estos públicos o privados. Debe tenerse en cuenta que su uso como herramienta en la enseñanza escolar debe estar ligado siempre al contenido curricular y no aislado de los programas de la asignatura en que se trabaja.

Producción audiovisual a partir de narraciones digitales

Proponer a los estudiantes realizar producciones audiovisuales es un recurso didáctico que puede ser utilizado como complemento en las distintas materias para ayudar a los alumnos a incorporar y comprender mejor los contenidos, promueve la utilización de su capacidad como creadores y diseñadores al mismo tiempo que profundizan los temas que se dan en clase trabajando habilidades como la expresividad, la creatividad y la imaginación.

La producción audiovisual como herramienta de aprendizaje aporta grandes beneficios a la hora de aplicarla en la enseñanza: genera en los alumnos mayor motivación para aprender - ya que al disfrutar de la actividad incorporan mejor los conocimientos-, les permite incorporar nociones relacionadas con el lenguaje audiovisual y multimedia ayudándolos a comprender el lenguaje de los medios de comunicación y les enseña a generar una mirada crítica respecto de los mensajes que estos emiten.

Las narraciones digitales (*story telling*) son una buena opción para empezar a incorporar las nuevas tecnologías al ámbito educativo y trabajar los contenidos que se dan en clase mediante producciones audiovisuales. Consisten en videos de corta duración, de aproximadamente cinco minutos, generalmente narrados en primera persona, que combinan voz grabada, imágenes fijas y en movimiento, música u otros sonidos. A través de estas es posible trabajar conceptos relacionados con distintas asignaturas: matemática, ciencias, historia, literatura, etc.

Jason Ohler, experto en tecnología educativa y profesor de Psicología de Medios en la Universidad Fielding, plantea que las narraciones digitales adquieren un gran potencial dentro del ámbito académico porque permiten a los que nacieron en la era digital expresarse en su propio idioma. Los alumnos viven en un mundo audiovisual y digital pero dentro del aula el medio impreso es dominante, “el ambiente multimedia en la red,

así como mucho de lo que experimentamos a través de nuestros computadores, hace necesario que los alumnos piensen y se comuniquen como diseñadores y como artistas” (Ohler, 2006), esto según el autor permite que los estudiantes pasen de ser consumidores pasivos de multimedia a ser creadores activos. La producción de narraciones digitales combina expresión oral y composición escrita, conocimientos de arte y lenguaje digital y potencia a su vez el pensamiento crítico y el alfabetismo en medios. (Ohler, 2006).

Es necesario tener en cuenta, de acuerdo con Ohler, que trabajar con narraciones digitales en el aula implica algo más que el simple uso de las nuevas tecnologías para contar una historia y esto es lo que se le debe transmitir a los alumnos a la hora de proponer su utilización para trabajar contenidos de determinada asignatura. Los medios tecnológicos por si solos no aportan calidad al trabajo realizado, lo importante es la historia, y para que esta sea buena es necesario enseñarle a los alumnos las bases de la narrativa, deben aprender primero a contar una historia y aplicar luego a esta la tecnología. Es fundamental ejercitar nociones ligadas a la composición escrita y a la narración oral antes de introducir los elementos tecnológicos al trabajo.

Realizar una narración digital implica llevar adelante tareas como tomar fotografías, escanear/digitalizar aquellas que se tengan impresas, crear imágenes artísticas, y hacer un guión gráfico de la historia que luego debe escribirse y narrarse, también pensar la música que acompañará las imágenes o crear una banda sonora como fondo musical. De esta manera, las narraciones digitales “permiten a los estudiantes combinar diseño, creatividad, pensamiento reflexivo y habilidades tecnológicas” (Ohler, 2006), por este motivo son una herramienta ideal para trabajar con producciones audiovisuales y nuevas tecnologías en el aula.

La finalidad de las narraciones digitales es el proceso de aprendizaje que conlleva su realización. Los alumnos deben trabajar sobre los contenidos que quieren transmitir, analizarlos, comprenderlos y planificar la mejor manera de comunicarlos. Motivan a los estudiantes actuales, incentivando la imaginación y permitiéndoles expresar sus ideas de manera creativa. Asimismo, el atractivo que significa para los estudiantes trabajar con las nuevas tecnologías lleva a que tengan un mayor interés y compromiso con la tarea a abordar.

El docente debe ser quien guíe a los alumnos en el proceso de creación y les enseñe a utilizar las tecnologías digitales de manera inteligente, de forma que estas estén al servicio del aprendizaje. De esta manera los estudiantes podrán aplicarlas en el trabajo cotidiano tanto dentro como fuera del aula y aprovechar los beneficios que estas les aportan, ayudando además a comprender e incorporar los contenidos de las asignaturas que se dictan en el ámbito escolar.

Las narraciones digitales permiten a los estudiantes aprender también cómo los medios influyen nuestra visión de la realidad, algo fundamental frente a la saturación de mensajes audiovisuales que nos envuelven a diario. En este contexto, es necesario educar a las nuevas generaciones para que dejen de ser simples consumidores pasivos y se transformen en participantes acti-

vos en una sociedad donde el avance tecnológico tiene implicancias cada vez más importantes en nuestra vida cotidiana. En palabras de Jason Ohler (2008): “mediante la creación de narrativas, los estudiantes desarrollan el poder de tener su propia voz y se convierten en héroes de sus propias historias de aprendizaje.”

Referencias bibliográficas

- Agra, M., Gewerc, A. Pernas E. (2001). *Memoria del proyecto: docencia virtual na docencia das materias: novas tecnolojías aplicadas à educação visual y plástica*. Disponible en: http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD29/contenido/marco_teorico/las_tic_en_la_educacion_artistica.html
- Ambrós, A.; Breu, R. (2007) *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial Graó.
- Kozak, D. (2010) *Escuela y TICs: los caminos de la innovación*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Marfil Carmona, R. (2008). *Estrategias para la educación audiovisual*. En: Cuadernos de Comunicación, Nº 2. Disponible en: <http://www.academia.edu/7033480/EDUCACION%20AUDIOVISUAL>
- Morduchowicz, R. (2008) *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Morduchowicz, R. (2014) *Los chicos y las pantallas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura económico.
- Ohler J. (2006). *Narración digital en el aula*. Eduteka. Disponible en: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales2.php>
- Ohler J. (2006). *El mundo de las narraciones digitales*. Eduteka. Disponible en: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales.php>

Abstract: New technologies are changing the way people communicate, learn and learn. Children and teens are immersed in an audiovisual culture and daily use new electronic devices

for entertainment or as support for homework. In This context work with digital storytelling in the classroom is a good choice to incorporate new technological devices to the school education and make creations where the course content audiovisual productions working-through, these are a valuable resource for teaching point to encourage creativity and individual and social development.

Keywords: audiovisual production - creativity - innovation - new technologies

Resumo: As novas tecnologias estão a mudar a forma de comunicar-se, aprender e informar-se. Os meninos e adolescentes acham-se imersos numa cultura audiovisual e utilizam diariamente os novos dispositivos eletrônicos para entretenimento ou como apoio para tarefas escolares. Neste contexto trabalhar com narrações digitais na sala de aula é uma boa opção para incorporar os novos dispositivos tecnológicos ao ensino escolar e realizar criações onde se trabalham os conteúdos das matérias mediante produções audiovisuais, estas são um recurso valioso para um ensino que aponte a favorecer a criatividade e o desenvolvimento pessoal e social.

Palavras chave: produção audiovisual - criatividade - inovação - novas tecnologias

(*) **Camila Sabeckis:** Licenciada en artes. Facultad de Filosofía y Letras - Universidad de Buenos Aires. 2002. Tuyo es mi arte: organización dedicada a la creación y promoción de actividades culturales. Coordinadora de contenidos: Diseño y desarrollo de talleres de artes audiovisuales para niños y adultos. 2012- 2013 Universidad de Palermo: talleres Open DC de la Facultad de Diseño y Comunicación. Diseño y coordinación del ciclo de cine para el Centro Cultural: encargada de la selección y presentación de las películas. Diseño y dictado de cursos de Historia del cine. Asistente de investigación, redacción de trabajos críticos y monográficos. Colaboración en la organización de jornadas y congresos internacionales.

Las tutorías: Empoderamiento y andamiaje

Fecha de recepción: agosto 2015
Fecha de aceptación: noviembre 2015
Versión final: marzo 2016

Marisabel Savazzini (*)

Resumen: Reflexión acerca del espacio de tutorías, entramando y dialogando desde conceptualizaciones provenientes de la didáctica y de la filosofía con las prácticas reales del aula, así como también producir cierto semblante exploratorio y descriptivo del espacio.

Palabras claves: empoderamiento – tutorías – dialéctica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 189]

Contextualización del Servicio

El Programa de Tutorías de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo es un espacio gratuito que funciona en la Facultad desde el mes de

Agosto de 2008 y se creó con el objetivo de atender y contener a los estudiantes que por diferentes motivos no han podido cumplir con el ciclo académico regular. De este modo en los 6 encuentros, que estructuran el