

Se tendrá en cuenta el historial de las modificaciones y el rendimiento de los alumnos durante el período escolar. Las Organizadoras observarán los contenidos subidos por sus alumnos y realizarán un seguimiento continuo de los alumnos en sus clases presenciales y desde la plataforma. Este seguimiento y evaluación continua aseguran el acompañamiento del alumno en su construcción del conocimiento, ayudándolos con los andamiajes necesarios para ello. (Ausubel, “Aprendizajes significativos”)

Presentación de resultados

Las wikis producidas por los alumnos y sus profesores, son accesibles online y utilizables por cualquier visitante de nuestra comunidad educativa y del ciberespacio. Se añaden además encuestas en la wiki que indique el porcentaje de aprobación de esta nueva forma de aprendizaje.

El paso de los años desde que se comenzó la construcción de las mismas y la aprobación en el boca a boca de los alumnos cada año, hace o demuestra que este Proyecto cumple con la mayoría de los objetivos propuestos.

Los estudiantes pasan por el proceso de adquisición de conocimiento casi inadvertidamente; comienzan copiando y memorizando, pero luego se encuentran con la necesidad de explicar sus trabajos. Es en este momento, que se apropian de lo que aprendieron y el proceso de aprendizaje está completo. Este proceso de aprendizaje incluye no solo los contenidos de la materia sino también, el léxico y las estructuras gramaticales del idioma, necesarias para su desarrollo.

De esta forma la clase se convierte en un espacio donde el profesor es guía en lugar de protagonista.

Referencias bibliográficas

- Teoría de Aprendizajes significativos en la perspectiva de la psicología cognitiva*; Ma. Luz Rodríguez Palmero- Editorial Octaedro. 2007.
- Ciberespacio: Comunidad, comunicación y escritura*. Extracto en <http://www.eduteka.org/Ciberespacio-Escritura.php>
- El pensamiento crítico en el Aula*. Extracto en <http://www.eduteka.org/modulos/6/126/757/1>
- Aprender y enseñar en la cultura digital*. Inés Dussel- Foro Latinoamericano de educación.

Abstract: The authors have been developing since 2011 a project that tries to find solution to these questions: How to implement the objectives of inclusion and Innovation of Organizational Improvement Program? Are ICTs allowed to reach all students in a constructive manner, making everyone to learn, even outside the classroom? How to Involve children that do not attend class?

Keywords: information and communications technology - including - innovation

Resumo: As autoras vêm desenvolvendo desde o 2011 um Projeto que tenta encontrar solução para estes interrogantes: ¿Como levar à prática os objetivos de Inclusão e Inovação do Programa de Melhora Institucional? ¿As TIC permitem chegar a todos nossos alunos de uma forma construtiva, conseguindo que todos aprendam, inclusive fora da sala de aula? ¿Como Incluir aos garotos que não assistem a classe?

Palavras chave: tecnologias da informação e a comunicação – inclusão - inovação

(*) **María Andrea Sosa:** Profesora de Matemática, Física y Cosmografía. Escuela Nacional Normal Superior de profesorado “Mariano Acosta”- 1988. Actualmente trabaja en: Liceo N°1 DE 2 “José Figueroa Alcorta” CABA, como profesora de Física y Matemática y Ayudante de Clases de Laboratorio. 2005. Universidad Tecnológica Nacional Regional Buenos Aires: Tutora y Creadora de Cursos Virtuales para profesores en el DAV, Proyecto Homovidens, de la. 2012. Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje-Virtual Educa, organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura (OEI) y el Centro de Altos Estudios Universitarios, 2012-2013. Especialización Superior en Análisis e Intervención en el Fracaso Escolar por Desarmonías Neurosensoriales- EDUSALUD-2010. Especialización Superior en Prevención de la Siniestralidad Accidental y socorrismo en el Ámbito Escolar- EDUSALUD-2009. Especialista en Informática Educativa- UDA- 2008-2009.

(**) **Silvia Marta Celotti:** Profesora en Disciplinas Industriales especialidad Química y Química Aplicada. Instituto Nacional Superior de Profesorado Técnico-1981. Actualmente trabaja en: Liceo N°1 DE 2 “José Figueroa Alcorta” CABA, como profesora de Química. 1990-continúa.

Video Clip: Un producto hecho en el aula incursionando en el mundo profesional

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

Paula Taratuto (*)

Resumen: En la presente ponencia me propongo abordar la importancia que significa para los estudiantes la realización de un producto audiovisual propio terminado con la calidad y el formato adecuado para ser mostrado y ser subido a las redes sociales y plataformas Web disponibles de distribución de este tipo de contenidos (facebook, My Space, Youtube, etc.). Estas plataforma

ofrecen la posibilidad de “subir” material producido por los alumnos generando interesante espacio de muestra donde se comparte la actividad individual y la creación colectiva, recibiendo críticas y comentarios que trascienden el espacio áulico, alentando así la creatividad como disparador para potenciar la curiosidad y el uso de herramientas del mundo profesional, generándose así una estrategia para despertar interés articulando el currículum con la práctica profesional futura. Para ello voy a basarme en la experiencia de la materia que tengo a mi cargo en esta facultad de Diseño y Comunicación: Dirección de Arte Audiovisual 1.

Palabras claves: mercado laboral – dirección de arte – espacio áulico – plataforma digital.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 199]

Mi trabajo se centrará en abordar la importancia que significa para los estudiantes la realización de un producto audiovisual propio terminado con la calidad y el formato adecuado para ser mostrado y ser subido a las redes sociales y plataformas Web disponibles de distribución de este tipo de contenidos (Facebook, My Space, Youtube, entre otros).

Estas plataformas ofrecen la posibilidad de “subir” material producido por los alumnos generando interesante espacio de muestra donde se comparte la actividad individual y la creación colectiva, recibiendo críticas y comentarios que trascienden el espacio áulico, alentando así la creatividad como disparador para potenciar la curiosidad y el uso de las nuevas tecnologías y herramientas del mundo profesional, generándose así una estrategia atractiva que genera interés articulando la currícula pedagógica con la práctica profesional futura. Como señala Edith Litwin (2005), las nuevas tecnologías potencian el acceso a información actualizada y desarrollan propuestas comunicacionales alternativas que favorecen la comprensión. El caso particular de Internet, en relación con los medios audiovisuales, presenta varios aspectos interesantes dado que representa hoy día un medio de difusión alternativo que permite el acceso a producciones audiovisuales de tipo independiente, que bien fueron adaptadas a este medio para ampliar sus posibilidades de difusión o para contenidos que fueron creados especialmente para estos formatos. Para ello voy a basarme en la experiencia de la materia que tengo a mi cargo en esta facultad de Diseño y Comunicación: Dirección de Arte Audiovisual 1.

Al tomar dicha asignatura y teniendo en cuenta que participa en el proyecto pedagógico: “Creación Audiovisual” que requiere la realización de un cortometraje o fotomontaje de 3 minutos de duración en forma grupal creado por los alumnos. Decidí reformular la propuesta del programa y propuse trabajar en la realización de un Video Clip, un lenguaje más cercano a una narrativa audiovisual más liberada de la tradicional, donde logran darle un sentido narrativo-visual al tema musical de una banda elegida por ellos. Utilizando así la letra como disparador de un guión y teniendo un desarrollo de proyecto donde presentan desde el concepto estético general hasta el *artbook* completo de creación para llegar luego a la realización del video clip final.

Una forma de trabajo

Desde las primeras clases les propongo conformar un equipo para este trabajo práctico final, que seguirá cier-

tas pautas de trabajo, orientados por el docente desde la elección del tema hasta la edición final y presentación del proyecto final.

En general la experiencia de realizar un corto o a partir de un guión creado por el grupo nos encuentra con producciones deficitarias en términos narrativos, ya que no llegan a la materia con la experiencia y la práctica necesaria en escritura de guión audiovisual, tomamos la letra de la canción como guión. Entendiendo que la Dirección de Arte es un arte al servicio de contar una historia, siempre partimos de un guión, en este caso será la canción sobre la que harán un guión literario o técnico para poder filmar.

Como el trabajo en equipo no genera siempre la misma participación de sus integrantes, la motivación debe ser contenida en el objetivo de concretar el proyecto y dándole a cada uno la libertad de asumir roles activos en las áreas técnicas que más les interesa desarrollar. La posibilidad de realización de estos formatos audiovisuales, tanto en términos técnicos como creativos, es mucho más accesible y convocante para nuestros estudiantes. Al ser parte de uno de los campos de mi práctica profesional, puede convertirse en un saber a transmitir, a donar que genera un acercamiento más concreto a las posibilidades de inserción y desarrollo como egresados, generándose así una estrategia para despertar interés al transpolar herramientas y formatos narrativos que se usan en la publicidad y cine profesional al trabajo en el aula, articulando la currícula con la práctica profesional futura.

Por qué realizar un video clip

El videoclip es una forma de arte dinámico que combina lo visual y lo musical, produciendo una interacción entre ambos, consiguiendo un efecto único.

Es una fascinante combinación de disciplinas (formas, colores y música) que se complementan creando ilimitadas posibilidades de expresión artística.

La mayor parte de los vídeos musicales tienden a ser no narrativos, o no encarnan narrativas complejas, debido a la necesidad de completar y seguir la forma de la canción, que tiende a ser cíclica y episódica más que secuencial-narrativa. La imagen del vídeo musical confronta al espectador con descripciones ambiguas y si hay historia, existe solo en relación dinámica entre la canción y la imagen que se descubre en el tiempo. (Rincón, 2006)

El video inventó el formato del videoclip, como una temporalidad nueva para contar la televisión. Si bien nació en la cultura masiva de la televisión, este se ha

convertido en el lugar más creativo al atreverse a juntar estructuras cinematográficas con búsquedas del video experimental. El videoclip se presenta como la mejor televisión porque ha liberado lo audiovisual, creando un nuevo lenguaje que cruza las dos culturas más importantes de la segunda mitad del siglo XX: la televisión y la música rock. (Rincón, 2002)

El videoclip es un testigo excepcional de las expectativas e inquietudes de las subculturas y tribus urbanas, es un reclamo consumista para la juventud en su calidad de soporte publicitario de los productos de la industria discográfica, un código ético y una forma determinada de vivir, comportarse y pensar.

Institucionalizado gracias a MTV, el vídeo musical ha sido el más radical y financieramente rentable de las innovaciones de la historia de la televisión, incorporando elementos del vídeo experimental, el videoarte y la animación dentro de un formato comercialmente viable, el videoclip ha hecho más por popularizar y promocionar experimentos con visualización y narratividad que todos los esfuerzos previos que combinaron arte y medios de comunicación. (Rincon, 2006)

Entendiendo además, que el video puede ser un medio de expresión personal para los alumnos, como canal de comunicación personal, como lenguaje expresivo propio ya que se ve implícita la subjetividad del realizador. Al romper con los parámetros de la TV y el cine facilita a los estudiantes la posibilidad de contar historias, dentro de otro formato, gestando una nueva forma de pensar y permitiendo explorar diversos medios de expresión audiovisual.

Es un trabajo colectivo que permite valorar tanto el proceso de aprendizaje como el producto final. Se propone que los alumnos elaboren vídeos para aprender mecanismos de un lenguaje, de una nueva forma de expresión e incorporación de los elementos propios del lenguaje audiovisual.

El proceso de producción de vídeos incluye la planificación de todo el desarrollo de pre-producción: escribir un guión literario y técnico, diseñar la imagen en términos visuales a través de la propuesta de dirección de arte, diseño de vestuario y luz, hace un diseño de producción posible para implicarse en el proceso de realización y grabación, edición y revisión para finalmente pasar al momento de la proyección del trabajo: la muestra del video terminado

Este tipo de actividad creativa debe partir tanto de la reflexión teórica como del contacto empírico con los materiales y herramientas, para generar un registro, analizar e indagar sobre la relación entre el bagaje teórico y la praxis de esos contenidos en términos académicos. Podemos entonces incorporar el video como herramienta pedagógica y lúdica dentro de los procesos educativos en los cuales nos vemos inmersos.

Cuáles son las herramientas audiovisuales y cómo pueden aprovecharse con propósitos educativos

Más allá de las formas video que nos presentan los demás autores, Omar Rincón se atreve a presentarnos, lo que desde su mirada y análisis son las formas video-gráficas; es así como encontramos el video publicitario, videoclip, videos temáticos, videovigilancia, video

casero, videoarte, videoexpresión, algunos dentro del marco de lo convencional y otros como la videovigilancia que comienzan a generar bastante controversia en el medio, por su significado inicial, que corresponde a una mirada subjetiva u objetiva según la percepción de mundo que se tiene sobre la invasión a la privacidad en todo espacio, ya sea público o privado y que nos lleva a comprender esa tercer mirada, la del que nos tiene en la mira, la de dios, la del gran hermano.

Toda forma audiovisual puede incluir desde su concepto inicial algún aprendizaje, ya sea implícito o explícito, es así como hoy en día podemos analizar videos publicitarios a través de la televisión o Internet, donde uno de los elementos más imperantes es el mensaje educativo que por el tema de responsabilidad social o por las campañas de concientización ambiental, las empresas se ven en la obligación de hacérselo llegar los consumidores, o como los demás modos de video, cada uno por su libertad expresiva con un mensaje que nos puede enseñar algo.

Las tecnologías son herramientas pero también algo más, pasan de ser soporte a dar cuenta de diversas posibilidades de utilización dependiendo del uso que le den los docentes. Así, tienen un doble carácter de herramienta y entorno con múltiples funciones como motivar, mostrar, ilustrar, reorganizar la información, etc. Y pueden ayudar o enriquecer los conocimientos. (Litwin, 2005)

Las instituciones educativas deben incluir, enseñar y usar los medios audiovisuales. Posibilitando la capacidad de conocer los elementos esenciales del desarrollo científico y tecnológico, valorando sus causas y sus implicaciones sobre la persona, la sociedad y el entorno físico. Generando la capacidad de interpretar y producir mensajes con propiedad, autonomía y creatividad utilizando códigos artísticos, y técnicos, articulándolos con el fin de enriquecer las propias posibilidades de comunicación y reflexionar sobre los procesos implicados en el uso de nuevas tecnologías al servicio de la comunicación y creación audiovisual.

Para la educadora Carmen Echazarreta Soler (1996) Estos dos objetivos expresan tímidamente la dimensión tecnológica, comunicativa, lingüística y socializadora que la TV y los medios de comunicación deberían inspirar en el trabajo coherente en el aula.

Si se desea que la educación audiovisual cobre identidad entre las nuevas iniciativas curriculares, es prioritario difundir ideas y estrategias acerca de la inclusión del estudio de los medios audiovisuales transversalmente en todas las materias y disciplinas.

Referencias bibliográficas

- Ferrés, J. (1995) *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós.
- Litwin, E. (2005) *Tecnologías Educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu
- Rincón, O. (2002) *Televisión, video y subjetividad*. Bogotá: Editorial Norma
- Rincón, O. (2006) *Narrativas del video. Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Volumen 23 de Estudios de televisión,

Gedisa. Recuperado de: <https://videofilicos.wordpress.com/2009/09/28/narrativas-del-video-por-omar-rincon/>

Echezarreta Soler, C. (1996) *La educación audiovisual, una didáctica interdisciplinar*. Comunicar 7. Recuperado de: <http://dugi-doc.udg.edu:8080/handle/10256/8905>

Abstract: In this paper I intend to address the importance it means for students conducting its own audiovisual finished product quality and the appropriate format for display and be uploaded to social networks available Web distribution platforms such content (Facebook, MySpace, YouTube, etc.). This platform offering “up” material produced by the students sample generating interesting space where the individual activity and collective creation is shared, receiving criticism and comments that go beyond the classroom space, thereby encouraging creativity as a trigger to enhance the curiosity and the use of tools of the professional world, thus creating a strategy to generate interest articulating the curriculum to future professional practice. To do this I will build on the experience of matter that I have my office in the Faculty of Design and Communication: Direction of Audiovisual Arts in January.

Keywords: labor market - art direction - classroom space - digital platform

Resumo: In this paper I intend to address the importance it means for students conducting its own audiovisual finished product quality and the appropriate format for display and be uploaded to social networks and available Web distribution platforms such content (facebook, MySpace, Youtube, etc.). These platform offering “up” material produced by the students generating interesting sample space where the individual activity and collective creation is shared, receiving criticism and comments which go beyond the classroom space, thereby encouraging creativity as a trigger to enhance curiosity and the use of tools of the professional world, thus creating a strategy to generate interest articulating the curriculum to future professional practice. So I will build on the experience of matter that I teach at the School of Design and Communication: Department of Audiovisual Arts 1.

Palavras chave: mercado de trabalho – direção de arte – espaço de sala de aula -plataforma digital

^(*) **Paula Taratuto:** Actualmente diseña el arte y el vestuario de largometrajes, publicidad y programas de televisión. A lo largo de la carrera ha diseñado la imagen de aproximadamente 15 películas y diversos spots publicitarios. Docente en la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 2008. Las Producciones Audiovisuales de sus estudiantes en Diseño y Comunicación son seleccionadas y publicadas en el minisitio Cortos DC.

Implementar con éxito Google Apps For Education en su colegio

Fecha de recepción: agosto 2015

Fecha de aceptación: noviembre 2015

Versión final: marzo 2016

Valeria Torreblanca ^(*)

Resumen: ¿Estamos de acuerdo en que la Tecnología llegó para quedarse? Entonces, ¿qué sucede en nuestras escuelas, que aún cuesta tanto que el docente las adopte, las sienta como una herramienta más, se apropie de ellas, para luego utilizarlas en sus clases, o como extensión de ellas? Esto es lo que quiero comentar hoy, mi experiencia de trabajo en las escuelas de gestión privada y pública, de Argentina.

Palabras claves: tecnología – escuela – capacitación docente.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 202]

Como implementar con éxito Google Apps For Education en su colegio

Desde el 2011 que implemento *Google Apps For Education* en establecimientos educativos y capacito a docentes y estudiantes en los usos que pueden hacer para sus clases y su vida personal, de las diferentes tecnologías disponibles en sus escuelas.

Seguramente conocen algún establecimiento de gestión pública que ha recibido computadoras a través de diferentes programas del gobierno nacional, provincial o municipal. Hay escuelas que disponen de los 3 ca-

rreros con 30 *netbooks* cada uno, un carro corresponde al programa del gobierno nacional, otro al de provincia y otro al municipal. Mientras que los establecimientos de gestión privada, tienen que auto gestionarse esa infraestructura, ya que ni siquiera disponen de una línea de crédito para poder equipar su escuela -tema aparte- ¿Y qué sucede con ese equipamiento recibido o comprado? ¿Los usan? los docentes están motivados por hacer que sus clases sean más interactiva? Que sean más emocionantes? ¿Los alumnos, usan las computadoras en la escuela? ¿Aprenden a través de esta herramienta? ¿Tie-