

acerca de la necesidad de que los diseños de espacios curriculares ligados a la enseñanza de la comunicación verbal incorporen rápidamente estas perspectivas, como puntos de anclaje para imaginar esquemas de trabajo donde la inclusión tecnológica sea genuina. En el terreno de las prácticas del lenguaje, los procesos de enseñanza/aprendizaje necesitan una organización de los contenidos desde miradas que visualicen y trabajen, en la propia materia de los fenómenos verbales, las nuevas dimensiones que presentan la oralidad y la escritura cuando se desenvuelven en entornos digitales. Este es uno de nuestros desafíos más imperiosos para los docentes del área: encarar nuestras prácticas desde perspectivas que habiliten la construcción de conocimiento sobre un objeto que se trama y se define en y con las nuevas tecnologías. De esta manera podremos acompañar a nuestros estudiantes en la adquisición y desarrollo de un saber hacer con la lengua, que se traduzca en destrezas, habilidades y conocimientos que los capacite para un desempeño eficiente, eficaz y comprometido en su desenvolvimiento personal, profesional y ciudadano, configurándose como sujetos aptos para enfrentar las interpelaciones de un orden social complejo y exigente.

Referencias bibliográficas

- Ong, W. (1982). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Crovi Druetta, D. (2002). *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, XLV (185), pp. 13-33.
- Petrich, M. (2006). *La sociedad de la información en Argentina: e-contenidos*. En Mastrini, G. y Califano, B. (Comp.). *Sociedad de la información en la Argentina. Políticas públicas y participación social* (pp. 39-46). Buenos Aires: Fundación Friedrich Ebert.
- Bajtín, M. (1982). *El problema de los géneros discursivos*. En *Estética de la creación verbal*, México: Siglo XXI.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los am-*

bientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.

Carlos, M. (2001). *Aprender a enseñar para la Sociedad del Conocimiento*. Revista Complutense de Educación, 12 (2), pp. 531-593.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Abstract: In 1982, Walter Ong published *Oralidad y escritura*, a book written in the context of the rediscovery of oral cultures by anthropology, ethnography and sociolinguistics operated since the 60s, and which meant the investigation of the differences that exist between literate cultures and written cultures regarding the production and circulation of knowledge and verbalization. Quickly turned into an essential book, Ong's work carries the subtitle *Tecnologías de la palabra* that, in the context of certain current debates, opens up to new dimensions.

Keywords: technology - anthropology - writing - orality

Resumo: Em 1982, Walter Ong publicou *Oralidad y escritura*, um livro escrito no contexto da redescoberta de culturas orais por antropologia, etnografia e sociolinguística desde os anos 60, o que significou a investigação das diferenças que existem entre culturais escritas e culturais ágrafas sobre produção e circulação de conhecimento e verbalização. Rapidamente transformado em um livro essencial, o trabalho da Ong carrega o subtítulo *Tecnologías da palavra* que, no contexto de certos debates atuais, abre novas dimensões.

Palavras chave: tecnologia - antropologia - escrita - oralidade

(*) **Gonzalo Oyola Quiroga**. Licenciado y Profesor en Letras (Universidad Nacional de La Plata).

Enseñando cine globalmente a través de los MOOC

Fecha de recepción: agosto 2017
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2017

Luz María Rodríguez Collioud (*)

Resumen: A pesar de las diferencias lingüísticas, socioculturales y etarias, el cine sigue unas reglas características al momento de su creación, ya sea desde el punto de vista técnico, literario, o mismo artístico. Por lo tanto, los MOOC (siglas en inglés de *Massive Open Online Course*, o Curso Masivo Abierto Online en español) parecen las herramientas tecnológicas ideales para aprender la teoría del mundo cinematográfico y además para compartir lo práctico con personas de todo el planeta apasionadas por el mismo tema. Este trabajo busca definir la compatibilidad entre la temática y la tecnología implementada, además de explicar por qué sería una importante herramienta para aprender y colaborar globalmente en el panorama cinematográfico, analizando a su vez las limitaciones que los derechos de reproducción imponen sobre el desarrollo libre de un curso que requiere fragmentos de material con *copyright*.

Palabras clave: tecnología – cine – enseñanza - aprendizaje – docente – guía

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 171]

A medida que la tecnología se fue haciendo un lugar en los hogares de miles de millones de personas en todo el mundo, con dispositivos más o menos actualizados, la educación pudo empezar a escabullirse a través de estos hogares de las maneras más curiosas, desde la búsqueda de material a través de enciclopedias virtuales hasta accidentalmente toparse con un portal de astronomía europeo que cambia radicalmente nuestra manera de ver las estrellas: ya no estamos solos, otra gente ve otro firmamento.

Es a partir de ese concepto de exploración y curiosidad global que surgen los MOOC, *Massive Open Online Course* en inglés, que representan cursos virtuales abiertos para todo el mundo que tenga al menos una conexión esporádica de Internet. Pueden ser videos subidos a YouTube como plataformas especializadas así como MiriadaX, Udacity, o Coursera, pero tienen una particularidad que los separa de simples tutoriales online: buscan activamente recrear el espacio áulico a través de la tecnología.

A diferencia de su antecedente, tutoriales académicos (usualmente apuntes escritos o videos de clases que te hacen sentir que estás espiando un aula), el MOOC es una cursada completa hecha contigo en mente. El medio es aún el dictado de clases. (...) El *feedback* es electrónico. Los asistentes académicos pueden monitorear los foros de discusión. Puede haber tarea y un examen final. (Pappano, 2012, p. 2).

Lo más curioso del MOOC es la posibilidad de, como docente, crear un curso de la manera que deseemos, con la técnica y temática designadas por uno mismo, la oferta de tales siendo el atractivo que hará (o no) que los potenciales estudiantes de todas partes del mundo se apunten para el MOOC que hemos creado. Hay profesores que eligen grabarse dando clase en una institución académica y luego subir ese video como inicio de un módulo de cursada, otros que escriben interminables paredes de texto, y otros que toman trabajos grupales cada dos páginas. La diversidad está en todas partes de su dinámica académica.

El cómo llegan los estudiantes al MOOC es también algo variado ya que, al no ser obligatorio como en el caso de una asignatura ubicada en un programa de carreras universitarias, una persona puede simplemente buscar una temática que le interesa aprender en Internet y llegar a través de los resultados al curso, inscribiéndose en ese mismo momento para participar al instante o en el transcurso que dure en línea cada módulo.

Cabe destacar que, a partir de un estudio realizado en 2013 por la Universidad de Pensilvania, institución que ofrece MOOC oficiales a través de la plataforma Coursera, casi la mitad de los estudiantes que se sumaron a sus cursos reportaron como razón de enrolamiento la curiosidad y el entretenimiento en general, mientras que el 43,9% seleccionó como motivo el querer aprender nuevos conocimientos que podrían ayudarle en su ámbito laboral, con este resultado variando según la temática a tratar por el MOOC (Christensen, Steinmetz, et al., 2013, p. 11).

Entre estas temáticas puede encontrarse el cine. El cine puede ser abarcado desde un sinfín de opciones y actividades que llegarían a atraer a personas de todas partes del planeta. No es necesario saber un mismo idioma para explorar el significado o la estética de un film de culto, o haber dirigido alguna vez un proyecto para aprender técnicas de realización audiovisual. Además, la llegada de servicios de *streaming online* permitió la expansión de mucho material que no arribaba a los *multiplex* y ni siquiera al DVD.

Múltiples dispositivos y múltiples voces permitirían así el fácil acceso y distribución de materiales audiovisuales clave para el desarrollo de una asignatura cinematográfica o así como de un curso que parta desde un recorte más fino, quizás una hipótesis. Un docente con una teoría específica podría encontrar estudiantes que quieran saber más de ella, que estén completamente de acuerdo, o mismo que estén disconformes con lo que éste trata y quieran conocerla en profundidad antes de refutarla. Y todo esto puede contribuir a la modificación sucesiva del MOOC ofrecido.

Cuando se define el tema a trabajar en clase, su preparación a la luz de las oportunidades que ofrecen los entornos tecnológicos permite expandir en lo que en él es relevante: ofrecer una variedad de perspectivas de expertos, ubicarlo en diferentes contextos de interpretación, y reconstruirlo en un proceso de colaboración con otros docentes son algunas de las posibilidades. (Maggio, 2012, p. 119).

El docente creador del curso tiene, según su plataforma escogida para el desarrollo de su MOOC, la posibilidad de abarcar su temática elegida desde varios ángulos, destacándose el hecho de que éste se asegura de que todos los estudiantes que aplicaron al curso tienen el mismo acceso al material que él. Ya no sería necesario llevar una diapositiva de perspectiva focal, ya que la sube al sitio y los estudiantes la descargan para ilustrar ejemplos o como apunte para el final, y tampoco necesitaría cargar consigo DVD o *pendrive* con películas para proyectar en el aula (si el proyector funciona), el docente puede dejar el *link* a *Netflix* o la escena en *YouTube* y globalmente llevar su ejemplo a todo el mundo.

Otro plus de los MOOC al momento de enseñar cine es la posibilidad de mejora y revisión de progreso que tienen las herramientas online. Según la plataforma, el docente tiene la oportunidad de habilitar trabajos prácticos de corrección grupal, y además, permitirle a los estudiantes subir sus producciones para su proyección online, que luego puede ser evaluada académicamente y, en su posterior mejora, ser subida nuevamente para que sus compañeros vean el progreso y hagan comentarios al respecto. Esto libera al estudiante de tener que cargar un archivo pesado a un formato casi obsoleto, le deja margen de autocorrección y comparación, y expande la visión cultural de cada uno de sus participantes globales. Se podría argumentar, sin embargo, que los MOOC no permiten una interacción personal entre el docente y el estudiante, particularmente dentro de una carrera en la cual parecería vital el que haya un guía presente para verificar o comprobar si su clase ha aprendido los

conceptos expuestos durante la cursada. Pero no necesariamente un MOOC cinematográfico tenga que llevar a sus estudiantes a la parte práctica del ejercicio de dirección, ni tampoco el docente suelte a su clase a una tarea complicada sin dejar antes una serie de instructivos y actividades previas que puedan revisar en cualquier momento. El docente sigue siendo guía, pero a través del material que dejó en el curso, ya sea texto o video:

El caso es que, si examinamos la nueva representación del MOOC frente a nuestro curso en clase, veremos que el video aparece, no solo como soporte, sino como interfaz principal entre el alumno y el profesor. De modo que el profesor deja de tener contacto con el alumno, y éste recibe la mayoría de su formación a través del video. (Polo-Márquez, 2016, p. 181-182).

Pero también con esto viene el dilema de qué material exactamente tiene que ser el escogido por un docente de cine que quiera dictar un MOOC, ya que debe encontrar videos y textos que presenten una idea o concepto que se ajuste a una mirada global, que no presenten malentendidos en caso de una posible traducción, aunque uno de los puntos fuertes del lenguaje cinematográfico es que está en su mayoría unificado, con gran parte de los términos expresados en idioma inglés.

A su vez, al estar publicado en línea, con o sin fin de lucro, el docente debería recordar al momento de concretar un MOOC sobre la posibilidad de que el material que esté presentando en su clase esté protegido por derechos de autor. Al no estar ubicado dentro de la currícula formal de una institución académica, el MOOC no puede ser considerado legalmente como una herramienta que puede utilizar material con copyright bajo la práctica del *fair use*.

Dentro de las posibilidades alternativas, el docente podría utilizar capturas de pantalla para ilustrar o ejemplificar su MOOC, pero esto también se prestaría a una repetición y poco dinamismo que el educador no necesariamente esté buscando en su curso. Sin embargo, a través de las apelaciones de la Sociedad de Estudios de Medios y Cine, se llegó a la conclusión de que se pueden utilizar clips breves de películas si su finalidad son los cursos online, pero siempre y cuando sigan una serie específica de factores, factores que al fin y al cabo terminarían rigidizando el proceso de aprendizaje. (McMorran, 2013, p. 5).

A pesar de esto, las plataformas para MOOC se adaptan al docente que las elija, particularmente aquellas con conexiones a otros sitios como *YouTube*, habilitándole al profesor la utilización de timestamps (marcadores de tiempo en videos) o bibliotecas personalizadas con material libre de copyright. Sería idóneo que el docente conociese todas las funcionalidades de la plataforma escogida para poder adaptarla a sus necesidades y evitar potenciales problemas legales.

En conclusión, la tecnología que actualmente permite una mayor distribución y reproducción de materiales audiovisuales en una escala global sería una herramienta idónea para un docente de un área cinematográfica que busque despertar curiosidad y conocimiento por

parte de estudiantes en todas partes del mundo. El MOOC es un espacio que podría unir ambos factores para que el alcance educativo llegue a su máximo potencial y a una mayor cantidad de usuarios que estén buscando mejorar profesionalmente o simplemente adquirir un nuevo conocimiento.

Incluso cuando hay algunos reveses legales, la teoría cinematográfica podría ser adaptable a una educación a distancia, más cuando la plataforma permite que los estudiantes puedan revisar su propio progreso e interactuar con compañeros de diferentes culturas, el docente mismo escogiendo ponerse de protagonista en una narrativa interactiva en la que cada video o material expresa su deseo de transmitir conocimiento.

Referencias bibliográficas

- Christensen, G., Steinmetz, A., Alcorn, B., Bennett, A., Woods, D., y Emanuel, E. J. (2013) *The MOOC phenomenon: Who takes massive open online courses and why?* Estados Unidos: Universidad de Pensilvania.
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- McMorran, C. (2013) *Teaching Japanese Popular Culture in the MOOC World*. Estados Unidos: Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies.
- Pappano, L. (2012) *The Year of the MOOC*. Estados Unidos: The New York Times.
- Polo Márquez, A. (2016) *Por qué mi curso no es un MOOC o El fracaso televisivo de un actor teatral*. En *Actas de las XXII JENUI*. España: Universidad de Almería.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Abstract: In spite of linguistic, socio-cultural and age differences, the cinema follows some characteristic rules at the moment of its creation, whether from the technical, literary or artistic point of view. Therefore, MOOCs (Massive Open Online Course) seem to be the ideal technological tools to learn the theory of the world of film and to share the practical with people all over the planet who are passionate about the same theme. This work seeks to define the compatibility between the theme and the technology implemented, as well as explain why it would be an important tool to learn and collaborate globally in the cinematographic panorama, analyzing in turn the limitations that the reproduction rights impose on the free development of a course that requires fragments of copyrighted material.

Keywords: technology - cinema - teaching - learning - teacher - guide

Resumo: Apesar das diferenças linguísticas, socioculturais e de idade, o cinema segue certas regras no momento da sua criação, seja do ponto de vista técnico, literário ou mesmo artístico. Portanto, o MOOC (abreviaturas em inglês de Massive Open

Online Course ou Online Massive Open Course em espanhol) parece ser as ferramentas tecnológicas ideais para aprender a teoria do mundo cinematográfico e, além disso, compartilhar a coisa prática com pessoas de todo o planeta apaixonados por o mesmo tema. Este artigo procura definir a compatibilidade entre o sujeito e tecnologia implementada, além de explicar por que seria uma ferramenta importante para aprender e colaborar globalmente na cena de filme, analisando transformar os direitos de reprodução limitações impostas ao livre desenvolvimen-

to da um curso que exige fragmentos de material protegido por direitos autorais.

Palavras chave: tecnologia - cinema - ensino - aprendizagem - professor – guia

(*) **Luz María Rodríguez Collioud.** Guionista de Cine y TV (Universidad de Palermo)

Evaluación, creatividad y pluralidad

Fecha de recepción: agosto 2017

Fecha de aceptación: octubre 2017

Versión final: diciembre 2017

Daniela Escobar (*)

Resumen: El docente de diseño de modas, luego de haber confeccionado una currícula y haber transitado un período determinado con sus alumnos en el cual se realizaron diferentes actividades teóricas y trabajos prácticos que conllevan la enseñanza y el aprendizaje, se encuentra en la tarea de realizar una evaluación integradora y final, la cual concluye con una nota numérica. Al momento de evaluar surgen diferentes interrogantes, ¿con qué criterios el docente evalúa a sus alumnos?, ¿es importante el desempeño en la cursada más allá de la producción del trabajo práctico final y la exposición oral del mismo? ¿El esfuerzo y la creatividad de los alumnos es evaluable? ¿Cómo se evalúa el diseño, la inspiración y la mirada sobre un tópico que elige un alumno para crear una colección de indumentaria? ¿Es más importante la entrega en tiempo y forma y la prolijidad o la innovación y creatividad al tratar la temática elegida? Sobre estos interrogantes surge la siguiente reflexión sobre el rol del docente/diseñador de indumentaria frente a la evaluación de sus alumnos.

Palabras clave: evaluación – criterios de evaluación - rol docente – diseño de indumentaria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 173]

El siguiente escrito se basa en una reflexión sobre el rol docente frente a la evaluación de las actividades creativas de los estudiantes, realizado en el contexto de asignaturas de diseño de indumentaria y textil. El interrogante surge de la necesidad por comprender y actuar sobre el transcurso de la cursada analizando el aprendizaje de los alumnos en pos de generar una evaluación del proceso creativo y su finalización mediante la presentación de un proyecto de diseño.

Es primordial descartar la evaluación basada en resultados y fórmulas correctas o incorrectas, sino comprender el desarrollo de un proceso complejo que conlleva la interpretación de aquello que el alumno pretende expresar mediante el diseño. Se procura resaltar las virtudes de cada estudiante sin dejar de lado su propia individualidad e imaginario creativo.

El objetivo de la evaluación se relaciona directamente con el aprendizaje de los estudiantes, por lo que se debe tener una postura en la cual los alumnos se comprometan con el tipo de experiencia útil para el desarrollo de sus capacidades, con el propósito de evaluar su proceso. (Santaella, 2006).

De este modo, es esencial discernir entre un pensamiento lineal del docente frente a lo expuesto por su alumnao; sino comprometerse de manera profunda con cada uno de sus estudiantes para entender, observar y acom-

pañar a cada uno de los integrantes del grupo universitario en un proceso individual investigativo y creativo. Todos los estudiantes llegarán a resultados diversos aun así si se toman las mismas ideas rectoras para formular un proyecto. Es decir, no hay manera correcta o incorrecta de producir o crear un diseño puesto que cada alumno tiene un bagaje cultural, social y creativo diferente al de sus pares. “El problema de evaluar no reside en cómo bautizamos a un gradiente de resultados, sino en qué estamos evaluando. (...) Si un ejercicio se reduce a la suma de cinco más cinco, la solución solo puede ser una.” (Trias de Bes, 2014). Es aquí donde es importante resaltar la importancia de promover la solución a problemas con diferentes recursos, herramientas y formas de pensamiento. El docente juega un rol activo en el sentido de fomentar la solución de problemas presentes a lo largo de la cursada sin caer en fórmulas prediseñadas, sino en buscar una estrategia para que el estudiante salga adelante con soluciones pertinentes a su trabajo. Resulta necesario incluir el feedback entre pares como estrategia para generar evaluaciones previas a la final, no solo el docente observa y genera devoluciones sobre los proyectos, sino que es preciso compartir las creaciones o producciones previas con los compañeros de cátedra, generando de esta manera un enriquecimiento de partes: todos ven y comparten los pasos previos, inquietudes y resoluciones con los demás, y, a su vez, reciben una devolución y pluralidad de miradas frente