

los nuevos criterios de evaluación que habilita el proyecto aplicado en la escuela?

Desafíos

En relación al equipo disciplinario: ¿generar un nuevo lenguaje común para la construcción de corpus comunes en disciplinas diferentes?

¿Cuál es el rol de la autodidaxia en relación al uso de plataformas digitales libres para el aprendizaje? ¿Cómo podría abordarse?

Bibliografía

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Penne-si, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. Págs. 13 -32.
- Augustowsky G., Massarini A., Tabakman S. (2011). *Enseñar a mirar imágenes en la escuela*. Tinta Fresca. Buenos Aires.
- Costa J. (1998). *La esquemática. Visualizar la información*. Paidós. Barcelona.
- Edu Trends (2017). *Realidad aumentada y virtual. Artículo del Observatorio de la innovación educativa. Universidad de Monterrey*. Publicado en <https://observatorio.tec.mx/edu-trends-realidad-virtual-y-realidad-aumentada>
- Estebanell Minguell, M. (2002). *Interactividad e interacción. Revista latinoamericana de tecnología educativa, Vol 1. Nro 1*. Universidad de Girona. Publicado en <https://relatec.unex.es/article/view/497>
- Semprini, A. (1995). *El Marketing de la marca*. Barcelona. Paidós.
- Medrano N. (2005) *El Gran libro de los juegos de mesa*. Andrómeda. Buenos Aires.

Abstract: The proposal developed in this article is part of the CAI + DPI: Game Design. The representation of the image in playful interfaces. FADU UNL. In it we will present reflections and advances in the application of augmented reality in recreational

devices to enhance the reflection of specific contents. Since the use of these technologies is very new in education, we aim at an experimental and empirical search. From a team composed of educational researchers, scientists, designers, 3D filmmakers and programmers, we develop digital resources for learning seeking to generate a memorable experience and renewed points of view both in students and teachers who use recreational devices.

Keywords: Immersive technologies - playful device – learning

Resumo: A proposta desenvolvida neste artigo é parte de PI CAI+D: Game design. A representação da imagem em interfaces lúdica. FADU UNL. No mesmo discutiremos reflexões e os progressos realizados na aplicação da realidade aumentada em dispositivos de entretenimento para melhorar a reflexão de conteúdo específico. Dado que a utilização dessas tecnologias é muito novo em educação nosso objetivo é experimental e empírica. A partir de uma equipe composta por professores, pesquisadores, designers, cineastas, cientíbecarios 3D e programadores, desenvolvemos recursos digitais para aprender olhando para gerar uma experiência memorável e renovada de pontos de vista, tanto em alunos e professores que utilize dispositivos de entretenimento.

Palavras chave: Tenologias imersivas - dispositivo lúdico – aprendendo

(¹) **Mariana Torres Luyo.** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad Nacional del Litoral. Docente universitaria.

(²) **Silvia Torres Luyo.** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (FADU, UNL). Ludotecaria y Diseñadora de juegos y juguetes. Investigadora categorizada y extensionista en Universidad Nacional del Litoral. Docente de grado y posgrado en UNL de Taller de Diseño Gráfico II, III y IV en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual. Directora y co-directora de proyectos de investigación y extensión sobre Imagen, Diseño de Información y Diseño de dispositivos lúdico-didácticos. Especialista en Juegos analógicos y técnicas Pop up. Fundadora del Estudio y Ludoteca Lakhu.

Una propuesta TIC para el ingreso a Arquitectura

Facundo Julián M. Velázquez (¹)

Resumen: Si bien el Ingreso a la carrera de Arquitectura- Universidad Nacional de La Plata- tiene como propósito introducir al estudiante en las lógicas y dinámicas de la Facultad, se plantea la posibilidad de articular desde el comienzo, nuevas prácticas de aprendizaje familiarizadas con los hábitos tecnológicos de las nuevas generaciones.

Los nativos digitales o *millennials*, como sujetos crecidos en un mundo bombardeado de imágenes, un mundo ampliado en la virtualidad, asimilarán sin mayor dificultad nuevas estrategias pedagógicas. Las mismas, desarrolladas en entornos digitales como dispositivos de interfaz, entre sucesivas instancias de conformación de la noción del espacio.

Palabras clave: Innovación – aprendizaje – arquitectura – tecnología - inmersión digital

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 146]

Fecha de recepción: agosto 2019

Fecha de aceptación: octubre 2019

Versión final: diciembre 2019

En el presente *paper* se busca generar aprendizajes, como resultado de la exposición directa en la que los estudiantes sean estimulados desde sus habilidades previas. La capacidad instrumental, y las reflexiones crítico-reflexivas de sus experiencias, harán este ciclo virtuoso. Los estudiantes podrían arribar a aprendizajes altamente significativos y duraderos, sustentado en un conocimiento empírico, basado en la capacidad perceptiva del espacio y en el manejo paramétrico del entorno virtual.

1. El aprendizaje de las disciplinas del espacio

En el campo de la arquitectura, para dotar al proyecto de sustancia conceptual, es necesario establecer un corpus teórico pertinente; un espacio para desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo como objetivo principal del proceso. Esta relación de intercambio es posible, solamente a partir del dominio de lo metodológico, propio de la disciplina arquitectónica. No se puede enseñar al estudiante lo que necesita saber, pero sí, guiarlo.

El alumno tiene que ver por sí mismo y a su propia manera las relaciones entre los medios y los métodos empleados y los resultados conseguidos. Nadie más puede verlo por él, y no puede verlo simplemente porque alguien se lo “diga”, aunque la forma correcta de decirlo pueda orientar su percepción para verlo y así ayudarlo a ver lo que necesita ver. (Schön, 1998, pag. 29).

En otras palabras: la arquitectura no se enseña, se aprende. Resulta necesaria una formación objetiva, sobre la cual poder basar las decisiones, acerca de la elección de un camino propio frente a proyectos encuadrables quizás, según lo que Schön denomina arte profesional en los que “los tipos de competencias que los prácticos muestran algunas veces en situaciones de la práctica que resultan singulares, inciertas y conflictivas” (Schön, 1998, pag. 33).

2. El ingreso

Desde su creación en 1963, la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (UNLP), comenzó un largo camino hacia su consolidación académica e institucional. En 1984, ya con el retorno de la democracia, la Facultad inició el periodo de normalización que implicó volver a la idea de los Talleres Verticales, una gran transformación que se había dado durante en los años 60 y 70. Desde entonces, el ejercicio académico se basó en dos aspectos, Introducción al Pensamiento Arquitectónico e Introducción a la Práctica Arquitectónica. Asimismo, son palabras un poco más abarcativas, que decir Teoría y Práctica, y que fueron las dos materias sobre las que se estructuró el curso, durante los primeros años.

El curso de introducción se estructuró en torno a dos ramas. El Pensamiento Arquitectónico, una materia de trama compleja, en la que los alumnos debían registrar y elaborar una serie de charlas de arquitectos, para presentar un informe de reelaboración personal. La otra materia, Práctica Arquitectónica. Actualmente, el ingreso a la carrera de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, se implementa como Curso introductorio desde el año 2002, a través de una propuesta pedagógica que se argumenta en objetivos, lineamientos, contenidos, temas, etc.,

En términos concretos, el curso introductorio se constituye como un espacio académico único. De este modo, la composición temática, teórica y práctica, busca dar cuenta de la heterogeneidad del saber arquitectónico, produciendo conocimientos diversos e intentando alejarse de visiones y actitudes reductibles. Integrado al Ciclo Inicial de carrera de Arquitectura UNLP, recupera los objetivos generales del mismo. Estos son, dar una concepción global de la Arquitectura como carrera, e introducir al estudiante a la disciplina arquitectónica en sí misma. Asimismo, permite diagnosticar actitudes y aptitudes, en el comienzo del estudio universitario, evitando sistemas eliminatorios, que obstaculicen el ingreso a los interesados.

La experiencia académica, consta de una primera parte Teórica. La segunda, de práctica de taller, lleva adelante el proceso proyectual, que arrojará como resultado una maqueta de estudio y los registros gráficos de la misma. Aquí, la propuesta abre consideraciones, sobre las posibilidades pedagógicas, de una didáctica interdisciplinaria. La misma, introduce ejercitaciones a escala real, como dispositivos de interfaz, entre sucesivas instancias de transformación, en el proceso de determinación de la arquitectura.

3. Los nuevos sujetos del aprendizaje y los desafíos de la enseñanza

Marc Prensky en el año 2007, introdujo los términos, nativos digitales e inmigrantes digitales. Los nativos son personas que nacieron en la era de la tecnología digital, por lo que se supone que al estar rodeados de las mismas, están familiarizados con las mismas y tienen un buen manejo de ellas. En otras palabras, los jóvenes se moverían como peces en el agua, en las tecnologías. Y, los docentes, pertenecen al segundo grupo. Resulta evidente que nuestros estudiantes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores. Además, no es un hábito coyuntural, sino que está llamado a prolongarse en el tiempo, que no se interrumpe sino que se acrecienta, de modo que su destreza en el manejo y utilización de la tecnología es superior a la de sus profesores y educadores.

A partir de esto, los jóvenes de hoy, no pueden aprender como los jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cerebros y su cultura. Y, por sí fuera poco, los Inmigrantes Digitales no parecen valorar suficientemente las habilidades, que los Nativos Digitales han adquirido y perfeccionado año tras año, a través de interacción y práctica. Por su parte, prefieren moverse dentro de lo que les es conocido en virtud de su forma de aprender -que es también la forma en que los enseñaron a ellos.

Entre las objeciones se encuentra que, por un lado, los jóvenes no siempre saben cómo utilizar las tecnologías y en la mayoría de los casos lo hacen de manera superficial. Por otro, muchos docentes, han desarrollado esa capacidad empujados por el avance mismo de las tecnologías de comunicación. Lo que está fuera de dudas es que los jóvenes, hallan en la comunicación móvil, una forma ideal de expresión y reafirmación sobre la que se apoyan muchas de las dimensiones que caracterizan a las culturas juveniles urbanas.

Considerando estos nuevos sujetos del aprendizaje, con una brecha generacional dada por los dispositivos de información y comunicación respecto de docentes, será pertinente y necesario innovar, a partir de la implementación de dichos recursos para reforzar un campo didáctico particular, el de la arquitectura como disciplina proyectual. Se intentará encontrar otros modos de apropiación de la teoría, planteando como propósito el poder justificar por parte de los estudiantes, las decisiones de proyecto, con argumentos en algún grado primario de formalización.

Quienes han crecido en un mundo bombardeado de imágenes, podrán con agrado visualizar un video, un espectáculo artístico o deportivo, etc. Asimismo, una consigna que parta desde ese lugar, pero que se dirija o se transforme en una respuesta lógico analítica, completará el círculo. En sintonía con esto, el Ingreso a la carrera de Arquitectura, tiene como propósito introducir al estudiante en las lógicas y dinámicas de la facultad. De modo que se plantea, la posibilidad de articular desde el comienzo nuevas prácticas de aprendizaje, familiarizadas con los hábitos tecnológicos de las nuevas generaciones.

4. Una propuesta TIC

La propuesta busca incorporarse a las prácticas de análisis, desde la reflexión en los procesos proyectuales, dada la disponibilidad de la plataformas virtuales libres y entendiendo que los jóvenes ingresantes, poseen una natural afinidad para vincularse desde la virtualidad. Constituye en sí mismo una innovación, en tanto aproxima a quienes participan a producir conocimiento en una experiencia compartida.

La innovación propone introducir, varias instancias de encuentros virtuales, para sumarse a las prácticas de taller, contribuyendo a mejorar el anclaje teórico. Estas nuevas estrategias pedagógicas, podrán ser desarrolladas en entornos digitales como interfaz, en la conformación de la noción del espacio.

Nuevos modelos de intercambio y tecnologías abren el juego y nos invitan a repensar cómo nos comunicamos, cómo aprendemos y cómo compartimos recursos de todo tipo. Uno puede ver como los saberes y experiencia del cuerpo de profesores con su participación, son un recurso de suma importancia, que ha nutrido al curso en toda su extensión, y como se generan formas de creación entre pares que proponen nuevos roles participativos, formando una constelación de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada por el bien común (FAU, 2017, pag. 5)

5. Aprendizajes

Se busca generar aprendizajes, como resultado de la exposición directa en la que los estudiantes sean estimulados desde sus habilidades previas. La experiencia redundará, en una teoría propia de la praxis instrumental. Los estudiantes podrían arribar a aprendizajes altamente significativos y duraderos, sustentados en un conocimiento empírico, en base a la capacidad perceptiva del espacio y en el manejo paramétrico del entorno virtual. Contamos por un lado, con la realidad virtual como experiencia, en la cual nos sumergimos en un mundo

imaginario accediendo a través de dispositivos, cuasi protésicos, que nos permiten interactuar su ambiente. Asimismo, la realidad aumentada, en donde mediante el empleo de dispositivos móviles, se superponen a la visualización del mundo real, imágenes generadas digitalmente, agregando información a los elementos físicos del entorno.

Arribamos así, a algunas reflexiones en cuanto a la utilidad que, tanto la RA como la RV, representan en los escenarios de aprendizaje de las disciplinas del espacio. Aquí los estudiantes pueden someter a diferentes pruebas la teoría aprendida sobre ciertos contenidos, experimentando las condiciones en las que aplican o no. Este aprendizaje será el resultado de la exposición directa, en situaciones que permitan que los estudiantes se involucren, pongan sus sentidos en actividad y que, desde allí, puedan alimentar sus reflexiones. Incorpora la idea de la relación directa del individuo con los escenarios virtuales, poniendo a prueba la imaginación de una manera no estructurada, sobre la base de ciertos principios: construcción, asimilación y descubrimiento de nuevos conocimientos, habilidades y valores a través de vivencias desarrolladas de manera sostenida. Las tecnologías digitales permitirían, con un costo relativamente bajo respecto a lo que supone operar en la construcción de prototipos materiales, acercar al estudiante a una realidad susceptible de incorporarse como aprendizaje. Con el propósito de desarrollar el pensamiento espacial, los estudiantes podrían emplear aplicaciones, para proyectar modelos tridimensionales, con la alternativa de interactuar e incluso modificar en tiempo real los objetos de esas construcciones.

Bibliografía

- Facultad de Arquitectura y Urbanismo - UNLP* (2017): Curso Introductorio 2017, Secretaría Académica FAU-UNLP, Área Editorial.
- Martin, María Victoria (2009). "Identidades juveniles móviles: la sociedad de la comunicación personal". *Educación, lenguaje y sociedad*, 6(6). Universidad Nacional de La Pampa.
- Martin, María Victoria y Vestfrid, Pamela (2016). "Tensiones en torno al concepto de "nativos digitales" en el caso de estudiantes universitarios",
- Morandi, Glenda y Giordano, Carlos (comp. 2017) *Memorias de las 1° Jornadas sobre las prácticas docentes en la Universidad Pública. Transformaciones actuales y desafíos para los procesos de formación, UNLP*. En línea: <http://hdl.handle.net/10915/60899pdf> - Págs. 1347- 1356. Fecha de consulta: enero de 2018.
- Prensky, Marc (2001). "Nativos e inmigrantes tecnológicos", editorial SEK. Disponible en: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf). Consulta: octubre de 2013.
- Sadaba, Ana Inés y OLAIZOLA, Eugenia (2017). "Enseñar en la distancia: Tutorías y estrategias de enseñanza mediadas por tecnologías". Curso del Ciclo de Complementación curricular de la Dirección de Educación a Distancia de la UNLP.

Schön, Donald (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Paidós, Barcelona.

Abstract: Although the Entrance to the career of Architecture - National University of La Plata- has the purpose of introducing the student to the logic and dynamics of the faculty, the possibility of articulating new learning practices familiar with the technological habits of the new generations. Digital natives (or millennials), as grown-up subjects in a world bombarded with images, in a world expanded in virtuality, will assimilate without further difficulty new pedagogical strategies developed in digital environments as interface devices between successive instances of shaping the notion of space.

Keywords: Innovation - learning - architecture - technology - digital immersion

Resumo: Embora a entrada na carreira de arquitetura - Universidade Nacional de La Plata- tenha o objetivo de apresentar ao aluno a lógica e a dinâmica do corpo docente, a possibilidade

de de articular novas práticas de aprendizagem familiarizadas com os hábitos tecnológicos de As novas gerações.

Os nativos digitais (ou millennials), como sujeitos adultos em um mundo bombardeado de imagens, em um mundo expandido na virtualidade, assimilarão sem maiores dificuldades novas estratégias pedagógicas desenvolvidas em ambientes digitais como dispositivos de interface entre instâncias sucessivas de moldar a noção de espaço

Palavras chave: Inovação - aprendizagem - arquitetura - tecnologia - imersão digital

(¹) **Facundo Julián M. Velázquez.** Arquitecto UNLP, 1998. Especialista en Docencia Universitaria, UNLP, 2018. Docente del Taller de Comunicación N° 2 García, del Taller de Sistemas de Representación N°2 Pagani, y del Taller de Matemática N°1 Díaz-Fileni-Toscano – FAU - UNLP. Inicio: Taller de Arquitectura N°5: 1998. Miembro del equipo de investigación: “Hábitat y ceguera. Construcción del conocimiento espacial y su representación mental”. Directora: García Carla Beatriz. Investigador Categoría V. Alumno de la Maestría en Conservación, Restauración e Intervención del Patrimonio Arquitectónico y Urbano FAU – UNLP

La formación de los estudiantes de grado en comunicación social en la era de la hiperconexión

Fecha de recepción: agosto 2019
Fecha de aceptación: octubre 2019
Versión final: diciembre 2019

Martin, María Victoria Martin (¹), Sebastián Novomisky (^{**}) y Pamela Vestfrid (^{***})

Resumen: En un mundo caracterizado por la hiperconexión, cambian el concepto de intimidad y las prácticas, que los sujetos deben desplegar online, ya sea como consumidores o productores de saberes. Por eso, la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (FPyCS, UNLP), habilitó en 2014 un espacio formativo para brindar a los estudiantes del ciclo superior del Profesorado y la Licenciatura en Comunicación Social, herramientas teóricas y prácticas que posibiliten adquirir destrezas frente a los nuevos entornos digitales.

En el artículo se comparte especialmente, una actividad de indagación y producción, realizada por los estudiantes. El propósito fue reflexionar sobre la identidad digital en general y algunas problemáticas puntuales como: el *sharenting*, el *phubbing*, el *sexting*, el *grooming* y el *ciberbullying*.

Formar a los estudiantes en estas temáticas, se torna imprescindible, ya sea como futuros docentes o comunicadores sociales en la era digital.

Palabras clave: Hiperconexión - convergencia tecnológica - identidad digital - huella digital - nativos e inmigrantes digitales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 150]

La era de la hiperconexión

El abordaje de la relación entre los medios, las tecnologías y la educación, en contextos de convergencia tecnológica, requiere hoy una mirada que articule diferentes perspectivas conceptuales, teóricas y técnicas, a partir del aporte realizado desde múltiples campos del conocimiento.

Es fundamental, comenzar brindando un marco respecto del nuevo escenario de la digitalización de la cultura, y su incidencia en la vida cotidiana, en la realidad de

las instituciones en general y centralmente en la educación superior. Esto implica revisar teorías de aprendizaje y enfoques de enseñanza, conceptualizaciones sobre la sociedad y también sobre el sujeto.

En ese marco, la comunicación humana, ha pasado por diversos hitos y mutaciones: de la fugacidad de la oralidad a la permanencia de la escritura, a la masividad y la unidireccionalidad de los medios masivos de comunicación tradicionales como el periódico, el cine, la radio