



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de Grado.

No pupitre.

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Tutor: Andrea Sosa
Alumna: Pamela Sala Raimundi. Legajo N°
53608/6

Índice

| | |
|--|-----------|
| 1 Descripción breve. | |
| 1.1 Abstract y palabras clave. | Página 3 |
| 1.2 Introducción. | Página 4 |
| 1.3 Objetivos | Página 4 |
| 2 Desarrollo. | |
| 2.1 Justificación: están entre nosotros. | Página 5 |
| 2.1.1 ¿Podemos escaparle a las TICs? | Página 5 |
| 2.1.2 ¿Cuándo -y cómo- dejarlas entrar? | Página 6 |
| 2.2 Opinión pública: ¿Qué se piensa en el día a día? | Página 9 |
| 3 Materialización. | Página 11 |
| 3.1 Resumen | Página 11 |
| 3.2 Descripción detallada | Página 11 |
| 3.3 Destinatarios | Página 13 |
| 3.4 Descripción del procedimiento técnico y montaje. | Página 13 |
| 4 Conclusiones. | Página 18 |
| 5 Bibliografía. | Página 19 |

1.1 Descripción breve | Abstract

Este trabajo propone analizar el potencial que poseen los nuevos medios y la inclusión de las denominadas *Tecnologías de la Información y la Comunicación* (TICs) en el contexto educativo, haciendo hincapié en la necesidad de articularlos con los sistemas pedagógicos aún vigentes, cuyas bases considero -en gran medida- obsoletas, debido a los avances indiscutibles en el contexto sociocultural de quienes acuden a la escuela. Cabe destacar que presentar a ésta necesidad como una articulación no es menor, teniendo en cuenta que la Escuela como Institución se encuentra plenamente vigente. A su vez, es el motor de la idea de proponer a la tecnología como un nuevo elemento fundamental para que la situación de enseñanza-aprendizaje sea efectiva, incluyéndolo a la clásica tríada didáctica de elementos que intervienen en el acto educativo. Así, nace **No Pupitre**, una instalación interactiva en dónde se interviene un objeto ícono de la enseñanza tradicional como lo es el pupitre, presentando la posibilidad de generar, a través de su uso, un cambio en los comportamientos de los alumnos frente al mismo.

Palabras Clave: TICs, Educación, Nuevas Pedagogías, Multimedia, Diseño Curricular, Docencia.

1.3 Descripción Breve | Introducción

La presente tesina busca demostrar el potencial que poseen los nuevos medios o las denominadas *Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TICs)* para transformar el acto educativo. Con este trabajo me propongo investigar las relaciones existentes dentro del contexto escolar, a partir de la tríada didáctica que compone la situación pedagógica: alumnos, docentes y contenido.

A partir del conocimiento de ésta trama de relaciones procedo a interactuar con los diferentes actores mencionados y con aquellas personas cercanas al entorno, para conocer su opinión sobre los nuevos medios y las posibilidades que éstos brindan, así como también explorar cuál es su punto de vista sobre la utilización de éstos en clase, puntos a favor y en contra, y cómo visualizan su implementación.

Como punto de partida el trabajo se sienta sobre una base teórica conformada por pedagogos, especialistas en materia de educación y docentes, propulsores y detractores de los nuevos medios y especialistas en tecnología. Sobre eso, el trabajo de campo consta de entrevistas, descriptas aquí como relatos anónimos, a personalidades ligadas al acto educativo. Este grupo de personas está conformado por alumnos, docentes, directivos, padres de alumnos, docentes retirados, alumnos que abandonaron la escuela y auxiliares docentes.

Finalmente, es uno de los objetivos del trabajo proponer la articulación de la tecnología a la tríada pedagógica, estimulando no sólo al uso de la herramienta sino también a la utilización de nuevos comportamientos dentro del aula, que respondan de forma natural al uso de las nuevas tecnologías y a las situaciones cotidianas que atraviesan nuestros docentes y alumnos. En relación a esto, el trabajo da origen a una instalación interactiva que involucra al usuario en una situación en donde, para recibir una respuesta por parte de la obra, deba apelar a la modificación de uno de los patrones de comportamiento más vinculados a la Escuela como lo es sentarse en un pupitre desde un rol pasivo.

1.3 Descripción Breve | Objetivos

- Relevar la potencialidad de los nuevos medios dentro del contexto pedagógico.
- Dar lugar a la resignificación y reconstrucción del acto educativo.
- Conocer cuál es la opinión pública respecto de la utilización de herramientas ligadas a la tecnología con fines educativos.

2.1 Desarrollo | Justificación

Ya están entre nosotros.

“Debemos preparar a la juventud para vivir en un mundo de imágenes, palabras y sonidos poderosos.”

UNESCO, 1982

¿Podemos escaparle a las TICs?

Es indudable, las nuevas tecnologías nos han atravesado. Ellas han modificado nuestra manera de comunicarnos, de entablar relaciones, de producir contenidos, de difundir y recibir información. Trabajar y estudiar no escapa a estas esferas y es por eso que, de una u otra forma, podemos afirmar que las TIC ya han ingresado a la Escuela.

Ahora bien, el paso siguiente es recibirlas. Hacerlas sentir a gusto e invitarlas a cooperar. Con ésto me refiero a que, si bien es indudable que muchos de nuestros estudiantes y docentes se esfuerzan (o no) día a día por incluir herramientas tecnológicas en su quehacer cotidiano, es necesario darle el lugar que realmente se merecen o el que, al menos, podrían ocupar para explotar todo su potencial.

Importante es, en este punto, aclarar que nada está mas lejos de mi opinión que la ingenuidad de creer que el uso de las TIC modificará mágicamente el entorno escolar, y solucionará felizmente todos y cada uno de los problemas, los nuevos y los viejos, que la Escuela no ha podido o no ha sabido resolver desde el origen de los tiempos. Mucho menos me dispongo a discutir la creciente desigualdad que podemos apreciar en el entorno, cuya resolución dejo a manos de las Instituciones facultadas para ello. Sin embargo, quisiera poner especial interés en la forma en que el uso y la enseñanza de estas nuevas tecnologías podría impactar para que el desconocimiento no se convierta en una nueva fuente de desigualdad.

Es indudable que, en gran medida, es la Escuela quien sigue otorgando a nuestros niños y adolescentes las herramientas necesarias para formarse como ciudadanos que leen, escriben, razonan, analizan, participan, se interesan, colaboran, seleccionan, interactúan, quieren, creen, juzgan...por nombrar solo algunos ejemplos. A través de todas esas actividades, hoy, tenemos a la tecnología. A los medios, a la información, a Internet. Nos invade y es por eso que es tan importante saber recibirla. Aprender como seleccionar, ordenar, jerarquizar o comunicarse en ese contexto es fundamental. Y el uso de la herramienta por sí sola no asegura el aprendizaje de estas competencias. Nuestros jóvenes, en gran medida, llevan adelante experiencias de aprendizaje fuera del entorno escolar, muchas veces mediados por dispositivos portátiles dotados de una conexión a la red. Interactúan, comparten, difunden, colaboran, investigan, descubren, crean. Razonan a través de múltiples lenguajes y al mismo tiempo, solos o con otras personas que pueden -o no- estar compartiendo el mismo espacio físico que

ellos. Sin embargo, ¿cuántas de éstas actividades podemos identificar como “comportamientos que suceden en el aula”?

¿Cuándo -y cómo- dejarlas entrar?

“Por amor de Dios, si lo puede usted hacer sin la computadora, hágalo sin la computadora”.

Segunda Ley de Gándara¹

¿Cuándo un niño está listo para utilizar tecnologías en sus procesos de aprendizaje? La respuesta, sin dudas, es siempre.

En 1958, B. F. Skinner presentaba la “Máquina de Enseñanza”, cuyo objetivo principal era mejorar el proceso de aprendizaje de conceptos y términos escolares, facilitando la tarea del docente y reforzando la cantidad de estímulos otorgados al alumno, hecho fundamental para la teoría Conductista que Skinner llevaba adelante.²

Años después, en 1980, y a partir de conceptos totalmente opuestos, Seymour Papert³ -constructivista⁴ y discípulo de Piaget⁵- no sólo criticaba que éstas máquinas programaban al niño, acotando su capacidad de razonamiento a la resolución de problemas mediante el estímulo y la respuesta inmediata sino que, además, propuso que lo necesario era hacer exactamente todo lo contrario, es decir, enseñar a los niños a crear sus propios programas, fomentando la creatividad y el aprendizaje desde las propias experiencias. A su vez, Papert, quien se desarrollaba en el campo de la robótica, diseñó un dispositivo electromecánico que, conectado a la computadora, permitía a los niños controlar los movimientos y dibujar sobre papeles dispuestos en el piso. Por otra parte, existía también una representación en pantalla del mismo dispositivo (una tortuga, por cierto), llevando a éstas operaciones a una abstracción mayor y, además, posibilitando el almacenamiento, reproducción, impresión y posterior exposición de las imágenes generadas, factibles de compartir con compañeros, docentes y padres.

Este dato no es menor, ya que Papert, a través de la creación del lenguaje de programación LOGO, consideraba de gran importancia el hecho de construir y compartir los resultados. De hecho, éstos dos pilares fueron los que dieron origen al construccionismo, el enfoque que practicó Papert, y cuyo nombre se debe a la necesidad de diferenciarse del constructivismo que antes mencionara.

1 Extraído del texto “Las tecnologías de la información y la comunicación: una introducción para educadores”, incluido en “Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas”. Página 119.

2 En pocas palabras, la pedagogía conductista propone al maestro como el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgándole el rol de dueño y emisor del saber, relegando al estudiante a un lugar pasivo y sometiéndolo a la recepción de estímulos en los que pueda ser observado y evaluado.

3 Seymour Papert (Sudáfrica, 1928). Pionero de la inteligencia artificial y fundador del construccionismo.

4 La Teoría Constructivista se centra en otorgar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver problemas, posibilitando el constante aprendizaje a través de la asimilación y reformulación de sus propias ideas.

5 JeanWilliam Fritz Piaget (1896-1980). Epistemólogo, psicólogo y biólogo Suizo, fundador de la epistemología genética y conocido por sus estudios sobre la niñez.

Tenemos aquí descriptos, a modo de ejemplo, dos antecedentes puntuales de la incorporación de elementos tecnológicos en el aula, implementados en momentos históricos tan distintos como pasados. Es importante mencionarlos porque exponen dos aspectos fundamentales para éste trabajo: primero, la posibilidad de incorporar tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de cualquier contexto áulico; y segundo, el más importante, la necesidad de integrarlas a partir una propuesta pedagógica que, justamente, las involucre explotando su real potencial y no simplemente como una herramienta que facilite y/o agilice algunas tareas que podrían realizarse sin ella.

En el primero, destacamos la iniciativa de presentar a la herramienta como un apoyo al profesor, presentada de algún modo como facilitadora en la tarea de estimular a la repetición del ejercicio por parte de los estudiantes. Aún así, su utilización se reduce a un solo alumno y, por sobre todo, a la mecanización del proceso de corrección a través de ejercicios con respuestas cerradas, en dónde el software determina aciertos y errores prediseñados de antemano. Por su parte, el segundo, estimula a la creatividad y la creación por parte del niño, potenciando incluso la exploración y el trabajo colectivo. A su vez, posiciona al docente como un guía que acompaña en la búsqueda y la creación, a la vez que permite vincular los trabajos realizados entre compañeros y personas allegadas al entorno.

Tanto uno como el otro, con defensores y detractores de sus metodologías, evolucionaron. ¿A cuál se parecen los conocidos tutoriales? Ya sea en formato libro, software o aplicación, página web o video, un tutorial no es ni más ni menos que una serie predeterminada de pasos cerrados que conducen a un fin particular y que implican seguirlos al pie de la letra para obtener el resultado esperado.

A través de éstos ejemplos me pregunto algo central para éste trabajo: ¿podemos decretar cuál es el mejor modo de involucrar la tecnología?, ¿es realmente necesario incorporar una computadora por estudiante en el aula para promover el aprendizaje a través de las TICs?, ¿cuál es el motivo fundamental de la inclusión de nuevas tecnologías, la herramienta en sí misma o el lugar que ésta ocupa en nuestra vida cotidiana?.

Éstas y otras preguntas, son las que se hacen -y se responden- día a día, consciente o inconscientemente, dentro de un aula. Mientras tanto, se sigue desfasando, cada vez más, el uso que se le da a la tecnología dentro y fuera Escuela. Personalmente, y siguiendo a David Buckingham⁶, considero necesario asimilar la “*educación para los medios*”, explicada por el autor como “la enseñanza acerca de los medios” y expuesta en contraposición con “*los medios educacionales*” (o “la enseñanza a través de los medios”), como la posibilidad de marcar el camino a seguir ante la inclusión de tecnología.

¿Cómo se crea éste desfasaje? A partir de la inclusión de la tecnología como una simple herramienta facilitadora de tareas. Reduciendo Internet a la búsqueda de información y el uso de la computadora al aprendizaje de determinados softwares predefinidos para la ejecución de tareas que, en mayor o menor medida, podrían reproducirse sin la existencia de una

6 Buckingham, David. La educación para los medios en la era de la tecnología digital. Página 2.

computadora. No hay, sin duda, uso más simbólico y aburrido de la tecnología que el de “pasar un trabajo a la computadora”, “buscar información en Internet” o “mandar la tarea por mail”. Con esto no quiero decir que esas tareas no sean necesarias, sino que, por el contrario, limitar el potencial de la inclusión de la tecnología a dichas acciones me resulta un tanto absurdo.

Pocas cosas interesan a los jóvenes hoy como Internet, los videojuegos, la comunicación instantánea y los dispositivos móviles. A su vez, numerosos estudios comprueban que mientras un niño/adolescente juega un videojuego o navega en internet (por mencionar algún ejemplo) involucra una amplia variedad de competencias relacionadas con estrategias para el aprendizaje. Descubrir, seleccionar, interpretar y jerarquizar información supone, siguiendo nuevamente a Buckingham, sumergirse en una “actividad multi-alfabetizada”⁷ que “supone interpretar ambientes visuales tridimensionales complicados, leer textos tanto en pantalla como fuera de ella (como revistas sobre juegos y sitios web) y a menudo procesar información auditiva”. Nadie podría discutir el éxito de los videojuegos, y es porque su uso involucra la adquisición de habilidades y conocimientos de manera natural.

A partir de esta información insisto en la riqueza de involucrar a la tecnología como elemento que forme parte del sistema de relaciones que da lugar al proceso de enseñanza-aprendizaje. Integrarlo a la ya mencionada tríada didáctica, haciéndolo formar parte del proceso a través de una propuesta pedagógica que lo incluya desde una perspectiva constructorista y no desde los límites del tecnicismo.

Siguiendo las ideas de Cristóbal Cobo y John Moravec, podemos suponer que gran parte de los interrogantes que se hacen docentes y padres respecto del uso de la tecnología en el aula (sobre todo las referidas al uso y funcionamiento de las mismas) se responden a partir de la afirmación de que para estos jóvenes las “nuevas tecnologías” no son, en realidad, para nada nuevas. Ellos han nacido junto con ellas y su utilización no implica novedad alguna. Que se utilicen, siguiendo a Cobo⁸, de manera *invisible* implica la posibilidad de aprovechar su potencial y su llegada a los estudiantes sin relegar la función principal que se les concede, que es potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En estas ideas radica la problemática central de este proyecto, dónde me pregunto cuál es la forma más natural, en nuestro tiempo, de asimilar conocimiento, ¿Sentado, quieto, callado y escuchando atentamente la palabra de una persona? ¿O será, por contraposición, en movimiento, adentro, afuera, conectado, en todos lados al mismo tiempo, con otros, haciendo, probando, jugando, equivocándose y volviendo a hacerlo?

7 Buckingham, David. La educación para los medios en la era de la tecnología digital. Página 4.

8 Cobo, Cristóbal; Moravec, John W. (2011) Aprendizaje Invisible: hacia una nueva ecología de la educación.

2.4 Desarrollo | Opinión pública

¿Qué se piensa en el día a día?

“A mí no me interesa aprender el uso de nuevas tecnologías, la PC sólo la uso para jugar o entretenerme.”

Alumno de 4º año.

En primer lugar, la opinión de los chicos. Debo reconocer que me asombré al preguntar a más de 120 alumnos de nivel secundario cuáles consideraban que eran los motivos de tener como materia un espacio que fomentara el uso de nuevas tecnologías. Pregunté, también, si les parecía apropiado utilizarlas, de qué manera se vinculaban ellos dentro de la escuela con éstas tecnologías y qué cosas cambiarían a aquellos hábitos a los que estaban acostumbrados. Las respuestas, para mi sorpresa, no fueron tan dispares como hubiera pensado. Tampoco tan alentadoras. Muchos insistían en lo poco útil de la materia, a pesar de reconocer que era un tanto más interesante que otras. Otros, más consecuentes con la causa, reconocían importante el espacio, pero exigían un cambio de currícula a favor del dictado de clases especiales que enseñaran a utilizar un software determinado. Es cierto, la gran mayoría se manifestó a favor de la búsqueda de información en Google. Pero muy pocos, poquísimos, pudieron definir aspectos a favor o en contra de utilizar Wikipedia. De hecho, nadie se manifestó colaborador de la misma.

“Es difícil explicarle a un padre por qué su hijo desaprueba informática. No entienden cómo les va mal si se pasan todo el día en la computadora. Claro que se la pasan en la compu, ¡pero jugando!”

Directivo de Escuela Secundaria.

En segundo lugar, docentes y directivos. Son ellos, en gran medida, quienes incentivan -o no- el uso de las tecnologías en clase. Son, también, quienes las censuran. Ven a cualquier dispositivo móvil como una amenaza a la clase. Fueron casi inexistentes los casos que manifestaron aceptar el uso de celular en clase, siempre hablando de uso con fines educativos. Aún cuando muchos de los chicos tiene conexión a Internet desde el teléfono y cuando la escuela no cuenta con tal privilegio, el uso del aparato en el aula sigue estando literalmente prohibido. De nada importa que el contexto social, cultural y familiar haya cambiado. En cuanto al uso de otras herramientas, el mayor acercamiento es el uso del mail para mandar bibliografía, que luego “deberán traer impresa para trabajar en el aula”. Muy pocos casos incentivan a la búsqueda en Internet de material adicional, ninguno incentiva al

modelado de simulaciones. Todo ésto me remite a otro comentario de Manuel Gándara⁹

“El razonamiento es simple: las TIC tienen especificidades en relación con otros medios, especificidades que le dan su carácter de herramientas educativas inéditas y no sólo imitaciones muy caras de otros medios: utilizar la computadora para sólo proyectar videos es más caro que utilizar un DVD; emplear la red sólo para distribuir el equivalente a fotocopias es más complejo que simplemente entregar las fotocopias. Aplicar exámenes “objetivos” puede hacerse de forma más fácil con lápiz y papel, mientras que no puede decirse lo mismo de una simulación del proceso de contagio del SIDA”.

“Yo creo que muchos docentes no saben usar la computadora y por eso no la incluyen en sus clases, porque tienen miedo de pasar vergüenza frente a los chicos”
Padre de alumno de 2º año

Finalmente, los padres. La gran mayoría se queja de la ausencia de formación en la materia y muchos de ellos la consideran fundamental debido a la presencia que, afirman, tienen los medios y la tecnología en el presente. Aún así, al indagar sobre qué aspectos consideran fundamentales para el programa, no podían responder cuáles serían las competencias a desarrollar en una materia como esa. Prácticamente todos se quejan de los docentes, es cierto, pero admiten no ser capaces de enseñar a sus hijos en la materia y reconocen que es bueno que la Escuela genere el espacio.

A modo de conclusión: La Escuela, en este y en otros aspectos, sigue reflejando eternas discusiones respecto de las competencias y obligaciones de cada uno de sus actores. Consecuentemente, todos miran para otro lado.

⁹ Extraído del texto “Las tecnologías de la información y la comunicación: una introducción para educadores”, incluido en “Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas”. Página 119.

3.1 Materialización | Resumen

No Pupitre es una instalación interactiva que hace alusión, en primer término, a un objeto ícono de la enseñanza tradicional. El hecho de intervenir el pupitre, dotándolo de una pantalla, es una acción que genera atracción y curiosidad en el público.

La particularidad de **No Pupitre** es que sus comportamientos tenderán a reaccionar contrariamente a lo esperado por el usuario. La propuesta es estimular al visitante a abandonar el rol pasivo, el lugar de receptor. La obra llama a recorrerla, a manipularla, a explorarla individual o colectivamente mediante la invitación a interactuar con ella a través del desafío que ésta propone. El objetivo a cumplir es completar el proceso de aprendizaje hasta hacerla inteligible, es decir, generar una experiencia que resulte realmente rica, de la cual el visitante pueda rescatar un contenido por sobre la experiencia.

3.2 Materialización | Descripción detallada

Objetivos de la obra

- Fomentar en el visitante la actitud exploratoria y activa, involucrándolo en un proceso de aprendizaje que integre a la tecnología como medio necesario para cumplir con el objetivo de descubrir el contenido.
- Presentar la problemática y la propuesta de cambio, estimulando al visitante a interiorizarse sobre el tema.
- Exponer una crítica tanto al sistema tradicional de educación como así también al tecnicismo propio del fanatismo por la tecnología en sí misma.

Información detallada

En medio de un aula se presenta un pupitre escolar característico de la enseñanza tradicional, cuyo diseño implica que el estudiante adopte una postura claramente pasiva y ordenada. Su asiento se encuentra ligado a la mesa, proponiendo una única postura predominante. La intervención en este mueble clásico es a través de la mesa ya que, en este caso, consta de una pantalla cuya superficie es, a su vez, interactiva.

No pupitre propone una situación inicial en dónde la pantalla parecería no funcionar o devolver mensajes de error. Es a partir de su uso y exploración que la obra cobra sentido, tan sólo cuando se involucran los elementos necesarios para que ésto suceda. Estos elementos están dispersos por todo el mueble y generan en el visitante la necesidad de encontrarlos, es decir, de involucrarse en la búsqueda de la solución al problema.

No Pupitre presenta diversas variables que permiten entenderla a través de la interacción obra-usuario:

- a) El abandono del estado de stand by.
- b) La exploración.
- c) La búsqueda del equilibrio.
- d) Output y reflexión.

a. El abandono del estado de stand by.

El estado de stand by se mantiene mientras nadie interactúa con la obra. La pantalla permanece apagada y ejecutando, eventualmente, mensajes de error y desconexión.

b. La presencia de un visitante.

Cuando la obra es visitada por un potencial aprendiz, más específicamente cuando éste accede a sentarse en ella, el estado inicial se modifica. Continúa ejecutando mensajes de error, pero le insinúa al usuario que está en funcionamiento. Sus insinuaciones se manifiestan a través de llamados de atención cuyas dos variables se distinguen a través de su forma y color. Estos elementos pueden ser fácilmente distinguidos por el aprendiz y relacionados con tarjetas previamente dispuestas por todo el mueble, cuya utilización dará pie al estado siguiente.

c. La búsqueda del equilibrio.

Una vez que el aprendiz accede a involucrarse con la obra, descubre la existencia de tarjetas cuyos colores y formas establecen una analogía con los elementos previamente visualizados en la pantalla. En ellas, y en su uso, se encuentra la clave de la obra: su manipulación. Cada una de estas tarjetas contará con un valor único, cuya variable ingresará al software al ser reconocida por la pantalla y permitirá al aprendiz entablar relación con el pupitre. Cabe destacar que éstas tarjetas pertenecen a dos grupos de fácil reconocimiento. La elección de estas se debe a la decisión de completar, a través de la interacción, los cuatro elementos postulados en el presente trabajo como necesarios para una provechosa situación de enseñanza-aprendizaje a partir del uso de las TICs: docente, alumno, contenido y tecnología. Tal como se presentara anteriormente, en la búsqueda del equilibrio entre estos elementos radica la riqueza de la integración de las TICs en el aula.

d. Output y reflexión.

Finalmente, si el aprendiz ha logrado encontrar el equilibrio entre los elementos, la obra devolverá un mensaje alusivo al tema, perfectamente inteligible y claro. Por otra parte, la tarjeta quedará en manos del visitante,

quien tendrá acceso a la lectura del texto para completar el sentido de la obra si es que así lo desea.

3.3 Materialización | Destinatarios

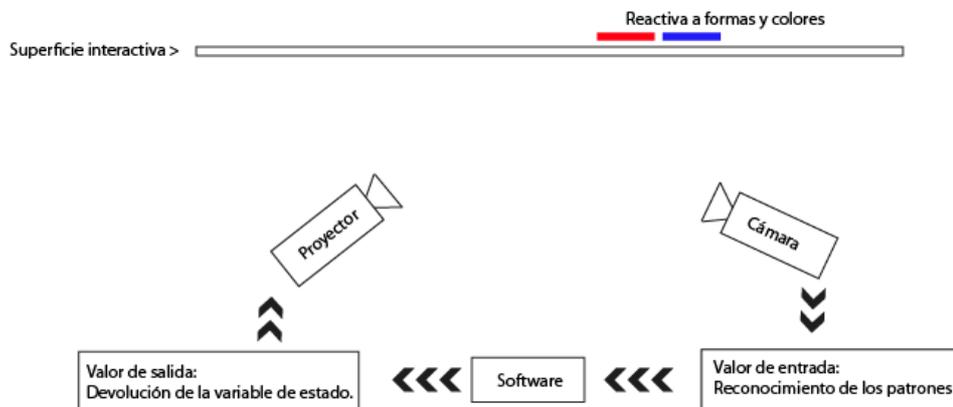
No pupitre se presenta como una obra interactiva cuyos destinatarios podrían dividirse en dos grupos.

El primero incluye a toda persona que haya transitado una etapa escolar y pueda identificar al mueble como referente de la Institución, invitándolo a relacionarse con el dispositivo y planteándole la posibilidad de involucrarse con los posibles cambios que ésta necesita.

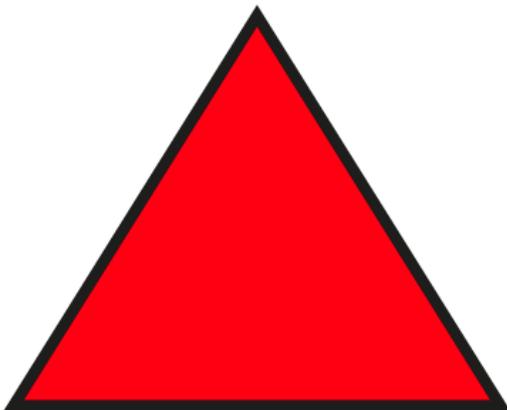
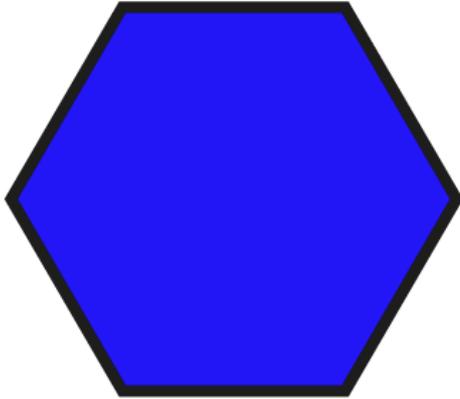
El segundo involucra a aquellas personas que de uno u otro modo están relacionados con el acto educativo, incitándolos a reflexionar sobre los motivos para incluir una pantalla en el diseño del mueble y las razones que dan origen a los comportamientos de la obra.

Confío en que el potencial de la obra, lejos de radicar en la experiencia táctil, se encuentra en relación a la postura incómoda en que coloca al visitante, a partir de incentivarlo a abandonar una actitud profundamente arraigada y desafiarlo a encontrarle el sentido a la obra.

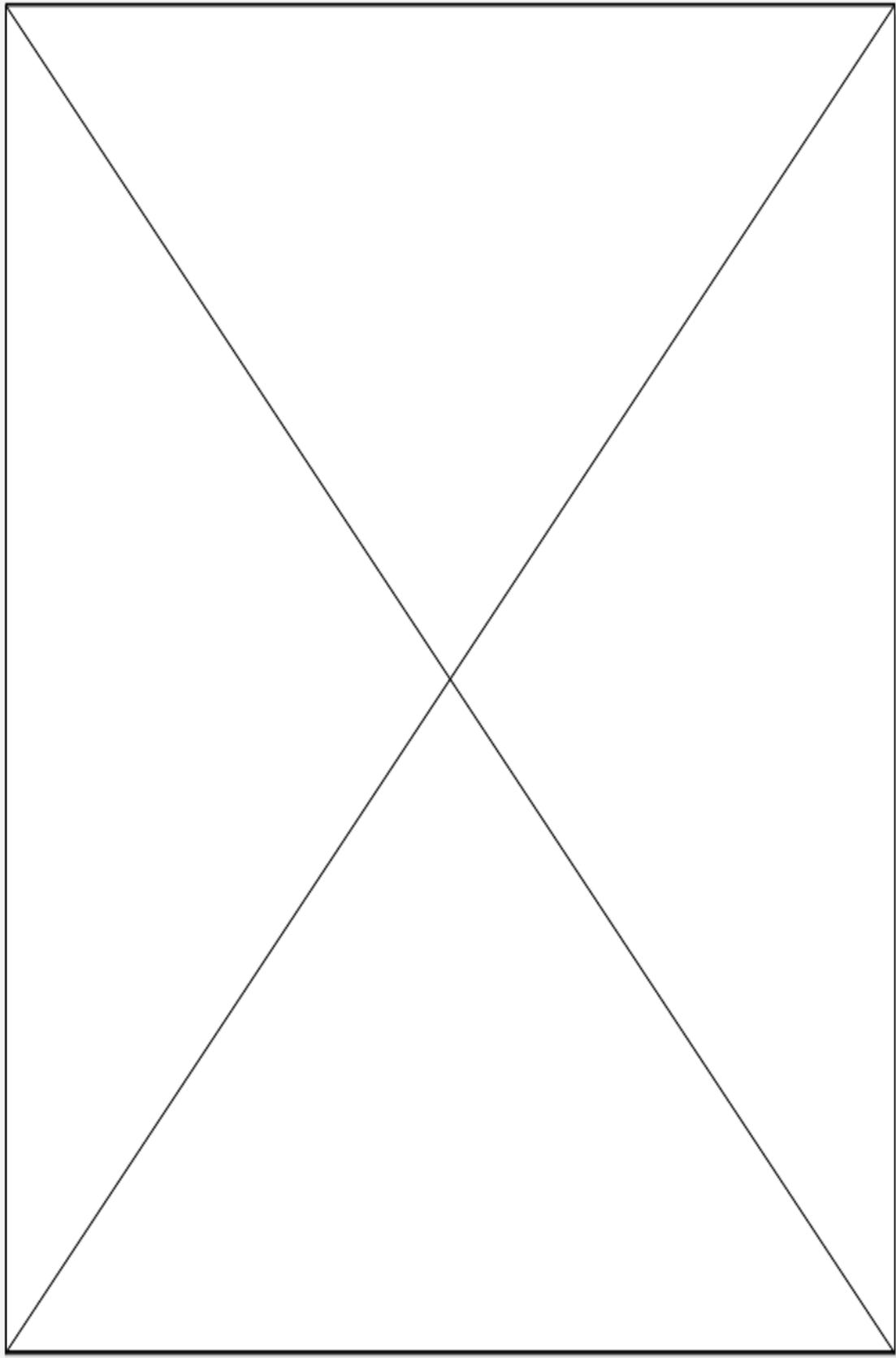
3.4 Materialización | Descripción del procedimiento técnico y montaje.



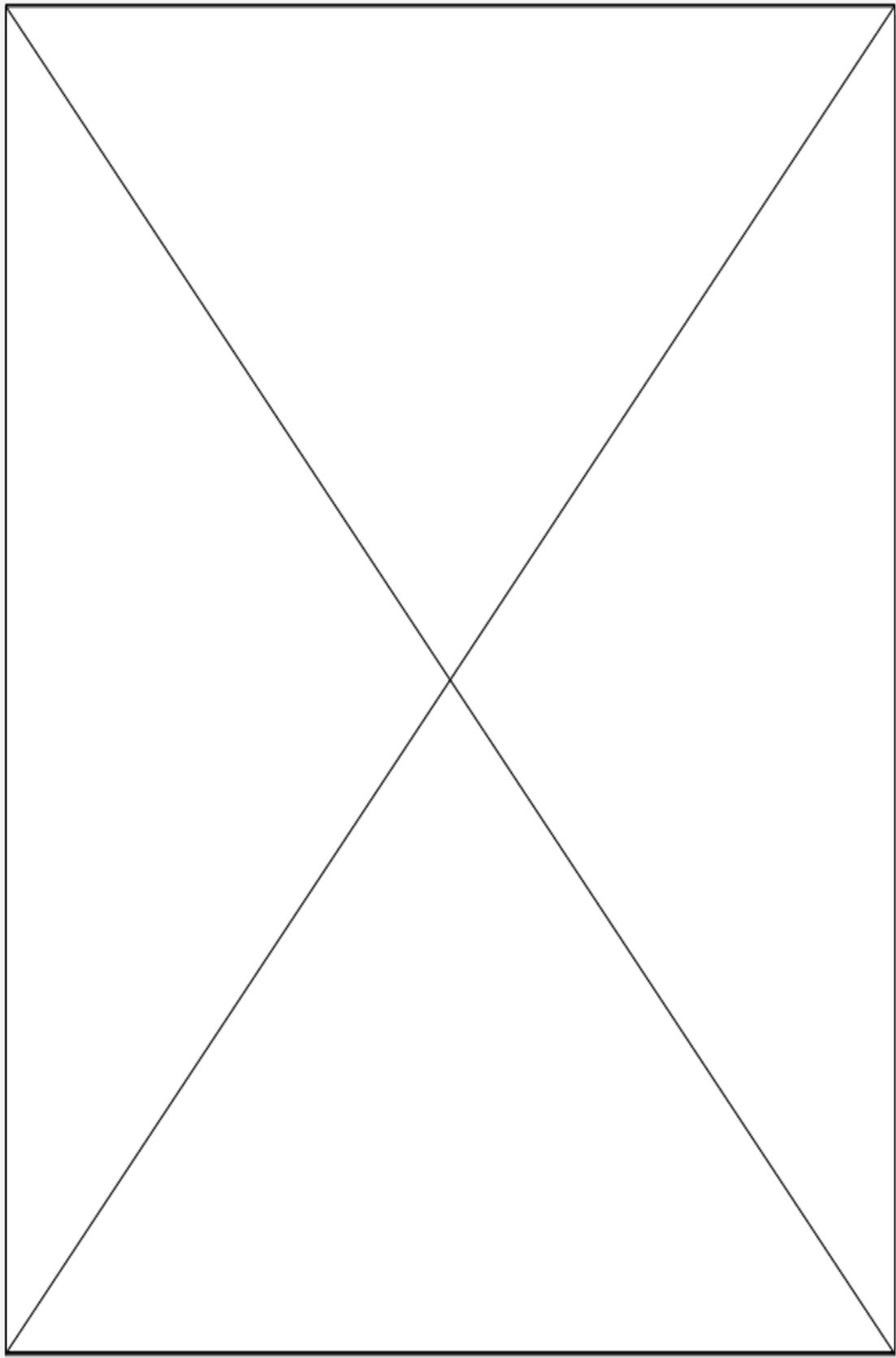
Tarjetas (borrador)



Montaje del mueble | Vista 1



Montaje del mueble | Vista 2



Experiencia.

Como estudiante de la Licenciatura en Diseño Multimedial, dictada en una Institución como lo es la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, considero primordial que el trabajo de graduación proponga cierto compromiso con aquellos valores que la Casa de Estudios promueve para sus estudiantes. Es a partir de éste compromiso, y la motivación propia por un terreno relativamente poco explorado y en constante desarrollo que surge la necesidad de presentar la problemática que involucra tanto al Lenguaje Multimedial como al campo de la Educación y la Pedagogía.

En segunda instancia, la propuesta de generar, en el visitante de la obra, dudas respecto de su funcionamiento y movilizarlo a cuestionarse el por qué de sus acciones supone la posibilidad de fomentar al espíritu crítico, cuestionador, activo y creador que nuestra disciplina, como el Arte en sí mismo, promueven. Por otro lado, considero interesante la iniciativa de estimular a la modificación de patrones de comportamientos profundamente arraigados desde la creación de la Escuela, a través de una búsqueda, individual o colectiva, que invite a llevar adelante un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finamente, la posibilidad de facilitar el acceso al presente trabajo y presentar la temática en éste contexto implica una invitación a la reflexión, a que los actores involucrados se identifiquen con la problemática.

4. Conclusiones finales.

5. Bibliografía

ALFONSO GUTIÉRREZ MARTÍN. (2007) Integración curricular de las TIC y educación para los medios en la sociedad del conocimiento. En *Revista Iberoamericana de Educación, número 405*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Madrid.

BALAGUER, R. (2008). *Comprendiendo al hipertexto como paradigma de abordaje de la realidad*. Ponencia presentada en BTM, Punta del Este.

BATISTA, MARÍA ALEJANDRA y otras. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Buenos Aires.

BUCKINGHAM, DAVID. (2006), La educación para los medios en la era de la tecnología digital, ponencia presentada en el Congreso La sabiduría de comunicar, Roma, Universidad La Sapienza.

BUZAN, T., BUZAN, B. (1995). *The mindmap book*. BBC Books. Londres.

CAMILLONI, ALICIA. y Otras. (1996). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Paidós. Buenos Aires.

COBO ROMANÍ, CRISTÓBAL, MORAVEC, JOHN W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona

CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN. (2010). *Las políticas de inclusión digital educativa. El programa conectar igualdad*. Consejo Federal de Educación. Buenos Aires.

DUSSEL, INÉS. (2007). ¿Qué es una buena clase? Una aproximación histórica a la búsqueda de la buena enseñanza. En *Revista 12(ntes), papel y tinta para el día a día en la escuela. Nro 16*

FELDMAN, DANIEL. (1999) *Ayudar a enseñar. Relaciones entre didáctica y enseñanza*. Aique. Buenos Aires.

GOLDIN, D.; KRISCAUTZSKY, M. y PERELMAN, F. (2012) *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*. Océano. Barcelona.

GRANADOS ROMERO, JESÚS M. (2007) Los programas multimedia en los procesos de integración curricular de las tecnologías digitales. En *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Universidad de Almería. Almería.

GVIRTZ, S.; NECUZZI, C. (compiladoras). (2011). *Educación y tecnologías: las voces de los expertos*. Ministerio de Educación de la Nación, ANSES. Buenos Aires.

HINOSTROZA, J.E; LABBÉ, C. (2011) *Políticas y prácticas de informática educativa en América Latina y el Caribe*. Publicación de las Naciones Unidas Santiago de Chile.

LÉVY, PIERRE. (1999) *Cibercultura y educación*. En *La Universidad en la Sociedad de la Información*. Documentos Columbus. París.

MIGUEL, M.; RIPANI, M.F y otros. (2011). *Lineamientos Pedagógicos: Plan integral de Educación Digital*. Ministerio de Educación, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Buenos Aires.

PACKER, R., JORDAN, K. (2001). *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality, Expanded Edition*. W. W. Norton & Company, Inc. Nueva York

PISCITELLI, ALEJANDRO. (2009) *Nativos Digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. Santillana. Buenos Aires.

SEVERÍN, E. y CAPOTA, C. (2011) Modelos uno a uno en América Latina y el Caribe: Panorama y perspectivas. Banco Interamericano de Desarrollo. Santiago de Chile.

SOUTO, MARTA. (1998). Acerca de incertidumbres y búsquedas en el campo institucional. En Butelman, Ida (compiladora). *Pensando en las instituciones: sobre teorías y prácticas en educación*. Paidós. Buenos Aires.

ZANONI, LEANDRO. (2008) *El imperio digital: El nuevo paradigma de la comunicación 2.0*. Ediciones B. Buenos Aires.

Recursos audiovisuales

COBO, CRISTÓBAL. *Aprendizaje invisible: ¿Cómo aprender a pesar de la escuela?* - TEDxLaguna.

Disponible en http://www.youtube.com/watch?v=9E_BH00dkJk

ROBINSON, KEN. RSA Animate - *Changing Education Paradigms* Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=zDZFcdGpL4U>

DOIN, GERMÁN; GUZZO, VERÓNICA y otros. (2012) *La educación prohibida*.

Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>

SCOLARI, CARLOS. *La Escuela no se ha adaptado a la realidad tecnológica*. (Entrevista para *Educación a Debate* por Luis Manuel Mendoza).

Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=eSVhHen4-ws>

NEGROPONTE, NICHOLAS. *Una laptop por niño, van dos años*. Talks – Ted partner series.

Disponible en

http://www.ted.com/talks/lang/es/nicholas_negroponte_on_one_laptop_per_child_two_years_on.html

Links de consulta.

<http://www.conectarigualdad.gob.ar/>

<http://sarmientoba.buenosaires.gob.ar/>

<http://www.ceibal.edu.uy/>

<http://www.perueduca.pe/>

<http://www.lanacion.com.ar/1085047-la-mision-principal-de-la-escuela-ya-no-es-enseñar-cosas>