

Tema: Gamificación

Título de la contribución: Una experiencia multimedial

Nombre y apellidos de los autores Alejandra Camors, Yesica Nuñez, Johana Videla

Entidad organización. Facultad de Arte y Diseño- Universidad Nacional de Misiones

Correo electrónico de contacto (sólo uno): johividela@hotmail.com

Resumen:

La presencia de las tecnologías propone nuevas formas de vincularse con el saber, de ser y estar el mundo. A través de pantallas, los estudiantes, interactúan con personas e información, la mayor parte de su tiempo de forma no lineal y a pesar de ello, las clases o experiencias educativas, continúan centrándose en la transmisión lineal de saberes, siguiendo las lógicas disciplinares.

Desde el proyecto de investigación "Cultura Multimedial en educación. Dispositivos pedagógicos en acción", desarrollado en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones, surge el interrogante acerca de cómo abordar las prácticas discursivas y los modos en que son apropiadas, leídas y resemantizadas por los sujetos desde el campo de la investigación-acción. En este sentido, y en busca de insumos que permitiera dar respuesta a estos interrogantes, se diseñó un dispositivo pedagógico, a partir de la exploración de recursos y espacios posibles de convertirse en potenciales generadores de situaciones de aprendizajes. Con el objetivo de conocer cómo la cultura multimedial tensiona las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, el proyecto sigue una línea metodológica de investigación-acción.

Este relato, pone de manifiesto la experiencia de la puesta en marcha del primer dispositivo pedagógico, diseñado por el equipo de investigación, en el marco de un evento transmedia, desarrollado en la Provincia de Misiones, que convocó a miles de jóvenes y adolescentes. Esta propuesta estuvo basada en un juego de realidad aumentada, y la utilización de varias aplicaciones móviles, que permitió el abordaje de diferentes campos de conocimiento y, a su vez, la exploración de los procesos de aprendizaje que ocurrieron en situaciones de enseñanza potenciados por el uso de recursos multimediales.

Una experiencia multimedial

Alejandra Camors. UNaM - Facultad de Arte y Diseño. alecamor@gmail.com

Yesica Nuñez. UNaM - Facultad de Arte y Diseño. yesi1903@gmail.com

Johana Videla. UNaM - Facultad de Arte y Diseño. johividela@hotmail.com

Introducción

El relato parte de una experiencia desarrollada en el marco del proyecto de investigación “Cultura Multimedial en educación. Dispositivos pedagógicos en acción”, que se desarrolla en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones. A partir de las experiencias docentes de cada uno de los integrantes del equipo, surge el interrogante acerca de cómo abordar en ámbitos educativos las prácticas discursivas acordes a los tiempos y contextos socioculturales de los jóvenes con quienes trabajamos en la universidad y los modos en que son apropiadas, leídas y resemantizadas por los sujetos. Esta pregunta que nos convocó e instó a la conformación de un equipo interdisciplinario, nos llevó a un territorio que para ser comprendido en su complejidad, debía ser abordado desde el campo de la investigación-acción.

Cultura Multimedial. Las pantallas y los jóvenes

La presencia de las tecnologías digitales y su adopción a través de artefactos tecnológicos cada vez más accesibles y con capacidades de procesamiento de información en diferentes formatos, propone nuevas formas de vincularse con el saber, de ser y estar el mundo; en palabras de Castells (2007) se “... transforman las experiencias de la vida, tanto íntima como social, afectando el futuro de nuestras sociedades.”

Se puede afirmar que estos artefactos han producido una migración de actividades, concentrándolas en un solo aparato. A través de pantallas, los estudiantes, interactúan con personas e información, la mayor parte de su tiempo de forma no lineal y a pesar de ello, las clases o experiencias educativas, continúan centrándose en la transmisión lineal de saberes, siguiendo las lógicas disciplinares. Entendemos que esta disparidad, está asociada a lo que Urresti (2012) denomina comunidades temporales, asociadas a una pertenencia generacional y en la que según el autor se “... establece un parentesco entre sujetos que surgieron a la vida en momentos cercanos y los diferencia de aquellos otros cuyo origen en el tiempo es lejano, aunque compartan el presente en cuanto comunidad general de los que viven.” Es decir, que estas generaciones temporales, están signadas por líneas de desarrollo cultural y desde este punto de vista,

La edad y la generación se vinculan con fenómenos de orden biológico –como el cuerpo, la salud y la duración–, pero en términos de producción de subjetividad se expresan como un posicionamiento histórico y cultural, pues la edad remite a un momento preciso del tiempo y, por lo tanto, a un conjunto de referencias culturales dominantes en un contexto determinado, material que permite que los sujetos se reconozcan como parte de una época, lo que establece las condiciones de un proceso de socialización primaria y secundaria en el que se gesta una comunidad temporal” (Urresti, 2012)

Por lo expuesto y considerando que la cultura juvenil está atravesada por fenómenos comunicativos que se desarrollan en gran parte mediante los dispositivos móviles, a través de los cuales los procesos sociales en los que están inmersos, cobran sentido; la distancia no es etaria sino que deviene de generaciones culturales diferentes. Es decir, que directa o indirectamente existe una marcada diferencia en las lógicas con las que los docentes, en tanto sujetos sociales, entablaron durante su vida comunicaciones cara a cara, y sus relaciones con las tecnologías de la comunicación (cine, televisión, entre otras) estuvieron centradas en la difusión¹.

Si a esto le sumamos que “La cultura juvenil encuentra en la comunicación móvil una forma de expresión y reafirmación de su identidad, el dispositivo móvil y sus funciones de comunicación se integran a la identidad joven...” (Urresti, 2012)

Desde una mirada pedagógica, esto se transforma en un desafío para el abordaje educativo y es en este sentido que como investigadores nos centramos en una primera etapa en la búsqueda de insumos que permitiera poner en marcha un dispositivo pedagógico basado en recursos y espacios posibles de convertirse en potenciales generadores de situaciones de aprendizajes.

Del proceso de indagación, surge la idea de centrar el diseño del dispositivo pedagógico basado en un videojuego de realidad aumentada “Pokémon Go”, que si bien había estado en el olvido durante varios años, en 2016, al integrar recursos de realidad aumentada recupera su liderazgo en el campo.

A partir de un estudio minucioso del juego, se llega a la conclusión de que el mismo presentaba características atractivas para los jóvenes tales como: el desplazamiento físico, la captura de personajes con diferentes poderes y posibilidades de entrenamiento para el desarrollo de mejores habilidades, el juego en equipo y las batallas individuales, entre otras. De allí se inicia un proceso de planificación didáctica, pensada para ser desarrollada en uno de los eventos más relevantes de la provincia, el MovilFest², y que sobre la base del videojuego, aborde:

- Reseñas culturales de la ciudad de Posadas
- Actividades de indagación sobre las paradas -pokeparadas- que se localizaron en centros de relevancia para la ciudad, cercanos al lugar donde se desarrollaría el evento;
- Autoaprendizaje de aplicaciones para la realización de: historietas, videos y collages a partir del acceso a tutoriales disponibles en la fanpage de Facebook, creada para tal fin.

Hablamos de dispositivo, siguiendo a Foucault (1973) entendiéndolo como

(...) el espacio de saber/poder donde se procesan tanto las prácticas discursivas como no-discursivas, no hay circularidad, ni interacción, ni mucho menos una relación “base-superestructura” ya que las formaciones discursivas producen los objetos de los que hablan (dominio de la arqueología del saber) en tanto los regímenes de enunciación organizan las posibilidades de la experiencia (genealogía del poder) de acuerdo a unas

¹ Esto se debe según Urresti (2012) a que el flujo que establecen estos medios es lineal, directivo y descendente.

² Este evento propone a los jóvenes de la provincia de Misiones, una experiencia inmersiva y tecnológica y convoca a la participación en concursos de cortometrajes realizados con dispositivos móviles, talentos artísticos, entre otros. Su finalidad es la de promover la integración de una comunidad de jóvenes misioneros que utilicen la tecnología como una herramienta de valor para la sociedad. Disponible en <http://www.movilfest.com.ar/>

condiciones de posibilidad que se definen en la historicidad (a priori histórico) del acontecimiento.

A partir de esta conceptualización, y desde una perspectiva didáctica, entendemos que un dispositivo pedagógico, dado que además de su naturaleza estratégica, en él se dan relaciones de poder/saber entre estudiantes, docentes y conocimientos que tienen a su vez la intencionalidad de sostener y dar continuidad al imaginario del espacio/escuela como lugar de construcción del saber y de la formación de ciudadanos. Desde esta perspectiva, su diseño nos permitiría conocer cómo la cultura multimedial tensiona las prácticas de enseñanza y de aprendizaje.

Durante la ejecución de la propuesta se puso el énfasis en el registro de la experiencia, para de esta manera poder encontrar, a partir de los referentes conceptuales antes mencionados, elementos que nos permitieran conocer las diferentes prácticas discursivas y los modos en que son codificadas y decodificadas.

De la experiencia resaltamos:

- un juego de realidad aumentada, propone un aprendizaje inmersivo, es decir que ofrece oportunidades de interacción de los jóvenes con el contenido, a partir de sumergirse en escenarios que conectan las experiencias previas con las nuevas, favoreciendo la asimilación de los conceptos que se deseen abordar.
- la utilización de varias aplicaciones móviles, que permitió el abordaje de diferentes campos de conocimiento y, dado que las pantallas son, según..., como una especie de huella digital: “se identifica a la persona por su singular combinación de intereses, costumbres y relaciones sociales, en lugar de hacerlo por una disposición exclusiva de crestas y valles.” (Gardner, 2014, p. 69)
- los procesos de aprendizaje que ocurrieron en situaciones de enseñanza potenciados por el uso de recursos multimediales, nos llevaron a atender que es necesario considerar las exigencias de espacialidades y temporalidades.

En síntesis, la experiencia nos permitió repensar el modo en que se diseñan los dispositivos pedagógicos, y cómo éstos son potentes herramientas para el desarrollo de la expresión creativa, para que en palabras de Gardner (2014) produzcan arcos narrativos no lineales, que a nuestro entender son los alfabetismos que priman en esta comunidad temporal.

Referencias

- Castells, M., Fernández-Ardévol, M., Linchuan, J. y Sey, A. (2007). Comunicación móvil y sociedad. Una perspectiva global. Ed. Ariel- Fundación telefónica.
- Foucault, M. (1973). La verdad y las formas jurídicas. Barcelona. Gedisa.
- Gardner, H. y Davies, K. (2014). La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Paidós. Barcelona, España.
- Urresti, M. (2012). Las cuatro pantallas y las generaciones jóvenes. En A. Artopoulos (Coord.), La sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada latinoamericana (pp. 3-29). Buenos Aires: Ariel.