

# Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2019

Docencia  
Investigación  
Extensión  
Gestión



DOCENCIA  
INVESTIGACIÓN  
EXTENSIÓN  
GESTIÓN

## Comisión evaluadora

### Dirección General

Decano de la Facultad  
de Arquitectura y Urbanismo

### Dirección Ejecutiva

Secretaría de Investigación

### Comité Organizador

Herminia ALÍAS  
Andrea BENÍTEZ  
Anna LANCELLE  
Patricia MARIÑO

### Coordinación editorial y Compilación

Secretaría de Investigación

### Diseño y Diagramación

Marcelo BENÍTEZ

### Corrección de texto

María Cecilia VALENZUELA

### Colaboración

Lucrecia SELUY  
Cecilia DE LUCCHI

### Edición

Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Universidad Nacional del Nordeste  
(H3500CO)Av. Las Heras 727 •  
Resistencia • Chaco • Argentina  
Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

Mg. Arq. María Teresa ALARCÓN • Dr. Lic. Jorge ALBERTO • Mg. Lic. María Teresa ALCALÁ • Mg. Ing. Gisela ALVAREZ Y ALVAREZ • Arq. Abel AMBROSETTI • Esp. Ing. Guillermo ARCE • Arq. Julio ARROYO • Dra. Lic. Teresa Laura ARTIEDA • Mg. Prof. Milena María BALBI • Ing. Indiana BASTERRA • Prof. Esp. Claudia Virginia BENEYTO • Esp. Gladys Susana BLAZICH • Dr. Lic. Walter Fernando BRITES • Arq. César BRUSCHINI • Arq. René CANESE • Dra. Cra. Mónica Inés CESANA BERNASCONI • Dr. Arq. Rubén Osvaldo CHIAPPERO • Ing. Enrique CHIAPPINI • Dr. Arq. Mauro CHIARELLA • Lic. Susana COLAZO • Dr. Ing. Mario E. DE BÓRTOLI • Mg. Patricia DELGADO • Dra. Patricia Belén DEMUTH MERCADO • Dr. Arq. Juan Carlos ETULAIN • Mg. Lic. Claudia FINKELSTEIN • Dra. Lic. María del Socorro FOIO • Mg. Arq. Pablo Martín FUSCO • Dra. Arq. Graciela Cecilia GAYETZKY de KUNA • Dra. Arq. Claudia Fernanda GÓMEZ LÓPEZ • Dra. Lic. Elcira Claudia GUILLÉN • Mg. Arq. Delia KLEES • Arq. David KULLOCK • Mg. Lic. Amalia LUCCA • Mg. Lic. Elena Silvia MAIDANA • Dra. Lic. Sonia Itatí MARIÑO • Dr. Arq. Fernando MARTÍNEZ NESPRAL • Dr. Prof. Aníbal Marcelo MIGNONE • Dra. Lic. María del Rosario MILLÁN • Mg. Arq. Daniela Beatriz MORENO • Dr. Arq. Martín MOTTA • Dr. Ing. Bruno NATALINI • Dr. Lic. Claudio NÚÑEZ • Mg. Prof. Patricia NÚÑEZ • Arq. Susana ODENA • Mg. Lic. Mariana OJEDA • Dra. Lic. María Mercedes ORAISÓN • Mg. Lic. Silvia ORMAECHEA • Mg. Lic. María Isabel ORTIZ • Mg. Arq. Jorge PINO BAEZ • Mg. Prof. Nidia PIÑEYRO • Dra. Lic. Ana Rosa PRATESI • Lic. María Gabriela QUIÑÓNEZ • Dra. Lic. Lilliana RAMÍREZ • Mg. María Ester RESOAGLI • Mg. Lic. Laura Lilliana ROSSO • Dr. Arq. Mario SABUGO • Mg. Arq. Lorena SÁNCHEZ • Dra. Lic. María del Mar SOLÍS CARNICER • Mg. Arq. Luciana SUDAR KLAPPENBACH • Mg. Arq. Brian A. THOMSON • Dr. Ing. Luis VERA.

### ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos. Impreso en Vía Net, Resistencia, Chaco, Argentina. Octubre de 2020.

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores.

Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.



## IMPLEMENTACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE ESTRATEGIAS PARA EL USO DE RECURSOS MULTIMEDIALES

**Claudia S. ZURLO; Javier D. MEZA ESCALANTE**

claudiazurlo@hotmail.com;  
javier.meza.dg@gmail.com

Docentes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNNE en las cátedras Mercadotecnia y Gestión Empresarial y Medios de Expresión I, respectivamente, en la carrera de Diseño Gráfico.

### RESUMEN

Las nuevas tecnologías y el crecimiento exponencial de los medios de comunicación masivos son fenómenos que identifican los tiempos modernos. Uno de los rasgos más notables de esta situación está dado por el incremento en el uso de dispositivos móviles, sobresaliendo en ellos la inmediatez de los mensajes y, sobre todo, la multiplicidad de formatos dados en un entorno de naturaleza virtual. Ese mismo entorno ha configurado estructuras complejas y formas de conexión que modifican la conducta humana hacia la permanente presencia en el espacio virtual, lo que origina nuevas manifestaciones que impactan en la vida cotidiana de los individuos, no siendo la excepción el ámbito educativo.

### PALABRAS CLAVE

Teléfonos móviles; aplicaciones; m-learning.

### OBJETIVOS

- Explorar las posibilidades que ofrecen los dispositivos multimediales en el ámbito didáctico.
- Proponer alternativas para incorporar dichos dispositivos a las secuencias didácticas que se desarrollan en el espacio áulico.
- Ofrecer herramientas que posibiliten incrementar el interés del alumno por los contenidos desarrollados.

### INTRODUCCIÓN

Expresiones cotidianas como *"todavía estás en línea"*, *"googlealo"*, *"¿estará en Instagram?"* *"me agregaron a un grupo de WhatsApp"*, etc., hablan justamente de la interacción continua y simultánea en escenarios tales como las redes sociales, los espacios de mensajería instantánea, videochat, etc. Las transferencias e intercambio de datos en estas circunstancias son inmensurables en términos digitales, pero sobre todo muy variadas en cuanto a su contenido: fotografías, filtros, videos, emojis<sup>1</sup>, gifs<sup>2</sup> animados, imágenes, hipervínculos, contactos, etc.

En el ámbito de la educación nos encontramos con un escenario que no es ajeno a esto y de alguna manera replica esta situación: la comunidad educativa, conformada por directivos, docentes, auxiliares, alumnos y padres, aparece como un ámbito permeable a los diferentes tipos de cambios sociales, incorporando de manera inmediata las prácticas propias de este tipo de fenómenos, a los cuales se integran mediante el uso de dispositivos móviles e "inteligentes"

1. *Emoji* es un término japonés que se utiliza para designar las imágenes o pictogramas que son usados para expresar una idea, emoción o sentimiento en medios de comunicación digital.

2. *Graphics Interchange Format (GIF) (CompuServe GIF)*, traducido al español como Formato de Intercambio de Gráficos, es un formato gráfico utilizado ampliamente en la *World Wide Web*, tanto para imágenes como para animaciones.

(*smart*)<sup>3</sup> con acceso a las redes sociales y a otras aplicaciones. Existen precedentes en el ámbito escolar que demuestran las facilidades que ofrecen estas tecnologías para adaptarse a las circunstancias. Un ejemplo de ello es el uso de la aplicación *WhatsApp*<sup>4</sup>, la cual hace posible una gran variedad de tareas en este ámbito: puede ayudar a organizar la agenda institucional, por ejemplo, cuando los auxiliares docentes deben dar aviso sobre cambios de horarios, suspensión o autorización para desarrollar alguna actividad no prevista. Esta herramienta de comunicación permite

---

3. Término que hace referencia a los dispositivos electrónicos, por lo general conectados a otros dispositivos o redes a través de diferentes protocolos que pueden funcionar hasta cierto punto de forma interactiva y autónoma.

---

4. Aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes mediante Internet, complementando servicios de mensajería instantánea, servicio de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia.

---

5. Programa informático que muestra un globo virtual que permite visualizar múltiple cartografía, con base en la fotografía satelital. El programa fue creado bajo el nombre de *Earth Viewer 3D* por la compañía KeyholeInc, financiada por la Agencia Central de Inteligencia. La compañía fue comprada por Google en 2004 absorbiendo la aplicación.

---

5. Programa informático que muestra un globo virtual que permite visualizar múltiple cartografía, con base en la fotografía satelital. El programa fue creado bajo el nombre de *Earth Viewer 3D* por la compañía KeyholeInc, financiada por la Agencia Central de Inteligencia. La compañía fue comprada por Google en 2004 absorbiendo la aplicación.

agilizar y dar curso a las acciones en pos de efectivizar las gestiones institucionales.

## DESARROLLO

Ahora bien, si delimitamos aún más el tema y nos abocamos al aula y la tarea docente, nos vemos ante la necesidad de reemplazar viejos —y limitados— métodos e instrumentos de enseñanza por esta novedad que se presenta como alternativa para otorgar un carácter didáctico más intenso. Frente a ello, las posibilidades son incontables y muy variadas. Dicha tendencia es conocida como **m-learning** e

involucra a los usos de los celulares, móviles, ipods y tablets en el aula de clase, a fin de que los estudiantes en todo momento y lugar con la facilidad de su competencia digital, intercambien textos, imágenes, sonido y video, así como accedan a sus páginas personales en las redes sociales, desarrollen proyectos colaborativos, texto en blogs, todo ello a través de sus móviles y celulares propiciando una mayor interactividad en el aula de clase.

La búsqueda del material de apoyo o las listas bibliográficas hoy se complementan por medio de una diversidad de formatos o un listado enriquecido, tanto por links de accesos a material audiovisual (video-documentales, audios o *gifs* animados) como por sitios URL específicos, actividades *online*, uso de aplicaciones y elaboración propia de materiales. Una clase de geografía, por ejemplo,

hoy es más didáctica haciendo uso de la herramienta Google Earth<sup>5</sup>, la cual permite en un principio la ubicación en el globo de un determinado lugar, luego un recorrido más cercano, o bien situaciones más complejas, como el orden y la construcción de sus ciudades, las diferencias culturales, los atractivos turísticos, etc.

En este mismo sentido, otros espacios curriculares como Lengua y Literatura se ven favorecidos por la existencia de aplicaciones que permiten leer novelas o *best sellers* (*Wattpad*, *Google Play Books*, *Kindle*, entre otros) facilitando el acceso a la lectura y promoviendo la inclusión, sin mencionar siquiera las enormes bibliotecas virtuales que ponen a disposición un centenar de material bibliográfico. Por otro lado, la facilidad que nos ofrecen las aplicaciones para elaborar materiales educativos hoy posibilita transformar un *dossier* en un formato de presentación diferente, como un material en formato audiovisual, que puede incorporar, por ejemplo, al docente explicando el tema, seguido de una entrevista de algún autor y otros recursos anexos. Un caso que puede tomarse como referencia en este aspecto es el de los denominados videotutoriales, que consisten esencialmente en recursos audiovisuales realizados especialmente con fines académicos para tratar temáticas de diversas asignaturas. Por lo general, se indican paso a paso las instrucciones que deben seguirse y ejecutarse para el desarrollo de cualquier actividad, de ahí el agregado de “tutorial” a



la palabra. El material puede compararse a través de plataformas virtuales como **YouTube**, **BlipTV** o **Vimeo**, y así alcanzar un mayor número de alumnos, además de despertar su motivación y entusiasmo por aprender a través de este tipo de herramientas.

Recursos tales como un determinado cuestionario en el que se desglosa un tema-estrategia que prueba la memoria del sujeto de aprendizaje y habilita solo una vía como respuesta, la comunicación escrita —interrumpiendo todo tipo de **feedback** o retorno de la información—, pueden ser reemplazados por otros más lúdicos, haciendo que los desafíos se acerquen a la realidad mediante el juego programado; las preguntas se transforman ahora en la toma de decisiones y posterior ejecución. A todo ello podemos agregar que la totalidad de los recursos y estrategias didácticas mencionadas pueden ser distribuidos a través de la realización de un grupo por la conocida red social WhatsApp.

A continuación, se expone un caso que servirá como ejemplo de lo anteriormente expuesto. La experiencia tuvo lugar en una institución del nivel medio con alumnos del primero y segundo año, en los espacios **Lenguaje audiovisual y Producción y Realización Audiovisual**. Cabe mencionar que se trata de una modalidad de enseñanza orientada a la producción audiovisual, que pone a disposición de los alumnos las herramientas y los conocimientos a los fines de formar futuros operadores y técnicos en este

campo. En este contexto, el ejercicio docente implicó rever y buscar nuevas estrategias pedagógicas, como así también habilitar nuevos canales para la comunicación con los estudiantes. Asignaturas tales como Lenguaje audiovisual y Producción y Realización Audiovisual demandan recursos técnicos específicos y la utilización de múltiples sentidos y habilidades, por lo que se hace necesario contar con un medio y un canal de índole similar.

El actual escenario institucional se caracteriza primordialmente por desarrollar sus actividades de acuerdo con un modelo de enseñanza tradicional; en cuanto a los recursos materiales para llevar a cabo las actividades áulicas, se dispone de elementos tales como tizas y pizarras, conexión a Internet y recursos para realizar trabajos en red. Por otra parte, muy pocos son los alumnos que conservan los equipos informáticos que fueron entregados por el gobierno en gestiones pasadas<sup>6</sup>. Ahora bien, todo ello implica repensar las estrategias en torno a la optimización de los recursos disponibles. El cursado escolar se da inicio con una **evaluación de diagnóstico**, instancia que permite indagar sobre los conocimientos previos y otros aspectos ligados a la situación particular de cada alumno. Esta instancia también es aprovechada para recabar datos tales como cuántos alumnos poseen dispositivos móviles y con acceso a Internet, cuántos elaboran materiales audiovisuales o poseen conocimientos afines para la realización de este tipo de contenidos, etc.

En su gran mayoría cuentan con teléfono móvil de características “smart”, y pueden instalar aplicaciones tales como redes sociales y aplicaciones para editar imagen, sonido y video. Asimismo, dicho diagnóstico arrojó otros resultados, como el interés y desventura para operar y combinar diferentes funciones (grabar, cortar, ensamblar, musicalizar, agregar filtros y modificar la temperatura de color). La producción independiente cobra así un carácter de mayor relevancia, aunque efímero, que es de gran importancia a la hora de valorar el ímpetu para maniobrar acciones requeridas para el uso y puesta en práctica de estos recursos.

Posteriormente, la primera estrategia comunicacional se orientó a la creación de un grupo de WhatsApp por curso, haciendo posible la transferencia de información instantáneamente, lo que implica tanto archivos como mensajes de texto con avisos y recordatorios. De acuerdo con los primeros contenidos del programa, los alumnos parten de la lectura crítica de imágenes y sus características. De esta manera, por medio de esta vía fue

---

6. **Conectar Igualdad** fue el nombre de un programa surgido como iniciativa del Poder Ejecutivo argentino, lanzado en el año 2010, que consistió en la entrega en todo el país de tres millones y medio de computadoras subportátiles tipo **Classmate PC** a todos los estudiantes y docentes de establecimientos públicos de educación secundaria, especial y de formación docente, en un plazo aproximado de tres años.

posible distribuir material de apoyo: fragmentos de autores, *links* sobre el uso de las imágenes en los medios de comunicación, etc. La producción de mensajes se va desarrollando de modo lineal, pero se enriquece con los aportes de todos, ya que incentiva a la participación con preguntas, dudas, etc.

Para los siguientes tópicos, que tratan de la obtención y producción de imágenes, se cuenta con dispositivos provistos de cámara fotográfica, se exploran los recursos electrónicos, sus limitaciones y luego se ponen en práctica las técnicas propias de la fotografía. Aquí se ve el uso de planos, ángulos, composición, iluminación, encuadre, color y movimiento de cámara. Todo ello llevado a cabo con la cámara digital incluida en el teléfono móvil. Por último, la etapa final de una producción audiovisual: la postproducción o edición, donde se compila y edita el material capturado. Es en esta misma etapa en la cual nos encontramos con la asistencia de variadas y numerosas aplicaciones para cada tarea:

## CONCLUSIONES

A modo de conclusión se puede señalar que en los últimos años la tecnología ha tenido grandes avances, y específicamente la telefonía celular fue la excepción, pues esta última se renovó de acuerdo con las exigencias de las personas, así como también su rápida y popular expansión principalmente en los jóvenes. Resulta interesante la práctica exploratoria, en la

que quizás se da el mayor aprendizaje, al tratarse de la puesta en acción misma en la que los alumnos no solo manipulan el material recolectado a través de fotografías y videos, sino que además se genera un intercambio de experiencias y un diálogo intenso, que hacen de las clases un ámbito más ameno. En este contexto, cada institución tendrá que identificar su visión acerca del uso y la integración de estos dispositivos en el espacio áulico. Para esto es esencial que los directores tengan alguna visión o expectativas en relación con este propósito, y que los docentes realicen sus aportes para configurar dicha visión. Todo el proyecto institucional debe estar alineado con esta visión y estrategia. La política debe abarcar la integración de las TIC en el diseño curricular, el planeamiento de mejora de los recursos y del acceso de estudiantes y docentes a dichos recursos, el diseño de oportunidades para el desarrollo profesional docente y una política de uso seguro.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**PRENSKY, Marc** (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. En *Onthe Horizon*. MCB University Press, Vol. 9, No. 6, December 2001.

**NAVARRO, Miguel** (2013). El e-learning y los usos de tablets y celulares en el aula de clase, ¿distractores o dinamizadores del aprendizaje? *Revista Electrónica Praxis Investigativa* ReDIE. Vol. 5, No. 8; enero-junio de 2013. 

