

Estas formas de exhibición, independientemente de sus carácter académico o como herramienta de *merchandising*, conciben al traje como un objeto *representativo* del *film*; este objeto tiene su *razón de ser por y para* el film.

Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico

Intenta examinar como este tipo de traje, al igual que sucede con otros objetos fuera del mundo del arte, puede funcionar en un campo diferente, y ser entendido como obra de arte generadora de nuevos modelos interpretativos. Este objetivo se desarrolla primero persiguiendo una respuesta a la pregunta ¿Cuándo o en qué condiciones un objeto es una obra de arte?, a través de un breve acercamiento a la evolución histórica de la noción de arte; y después, reflexionando sobre los modos interpretativos o búsquedas de sentido de los objetos tanto en el campo del arte como del diseño. Bajo las condiciones impuestas por la Institución Arte, se llega a advertir que el vestuario puede presentarse como un objeto independiente, cuya referencia al contexto de enunciación no pretenda condicionar la dirección de la lectura.

De esta manera, la anterior hipótesis permite re-pensar al vestuario cinematográfico como un elemento más rico y dinámico de lo que viene siendo hasta el momento. Las lecturas conferidas al traje-objeto (que sería el término aplicable al objeto de esta nueva categoría de vestuario-arte) dejan de estar limitadas por los elementos intrínsecos del film y se abren a una nueva dimensión donde ningún referente de atribución se pierde definitivamente, y por el contrario se entrelazan de forma tal que pueden dar lugar a una amplia gama de significaciones, con variados matices de referenciación recíproca. Lo más interesante de este entrelazamiento es que hace que la resignificación no sea mecánica, ni determinista, sino impredecible, indeterminada, relativa e incierta, propia o específica en cada caso, es decir, coherente con la perspectiva de la lectura posmoderna del sentido.

Notas

1. Squicciarino, Nicola (1989), p. 9.
2. Disponible en <http://www.fidm.com/resources/museum+galleries/index.html>

28. Alma González Aspera (2008)

(Ingeniera en Sistemas Computacionales / Instituto Tecnológico Morelia / México)

Realidad virtual 3D como instrumento de comunicación multisensorial no inmersivo en instrumentos pedagógicos

El diseño de información audiovisual multisensorial en 3D en la educación, propone una nueva estrategia de comunicación alumno-maestro en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje; éste es el punto de partida del proyecto. Tanto la utilización de la imagen, el sonido como el texto, son elementos esenciales y útiles que pueden lograr una comunicación multisensorial efectiva. Tomamos en cuenta que esta forma de comunicación multisensorial tiene relación con las

diferentes formas de aprendizaje de los alumnos, las cuales Reid (1996) clasifica en: Visual, Auditivo y Cinestésico (VAC, del inglés *VAK: Visual-Auditory-Kinesthetic*), esta forma nos permitirá proveerles el conocimiento de la mejor manera en la que ellos entienden la información, sea visual, Auditivo, Cinestésico o una combinación de estas. Ello proporciona una herramienta de comunicación y motivación útil para el alumno, ya que nos referimos a una generación de niños que nacieron con las tecnologías y que han estado en sus vidas desde siempre.

Dentro de las formas de aprendizaje existiría el niño cinestésico, el cual tendría habilidades para aprender haciendo las cosas de forma manual-táctil. Para ello, las tecnologías computacionales cuentan con una herramienta que puede generar la experiencia de manipulación de objetos y posiblemente mejorar la comunicación maestro-alumno y generar el conocimiento por medio de los mundos virtuales 3D.

A partir del surgimiento de sitios como *Second Life*¹ mundo virtual en 3d, las grandes compañías computacionales prevén un futuro muy favorecedor para desarrollos del ámbito 3D, por lo que se considera que la educación también se verá impactada por este tipo de aplicaciones computacionales.

Un sistema de realidad virtual es una interfaz que implica simulación de procesos e interacciones con el usuario mediante múltiples canales sensoriales del ser humano; Burdea y Coiffet hacen la siguiente definición: realidad virtual 3D, “es una simulación por computadora en la que se emplea grafismo para crear un mundo que parece ser real no estático ya que responde a las ordenes del usuario” (1996, p.23).

Este proyecto propone el estudio y prueba una nueva forma de transmitir el conocimiento a su población de estudio, en base a estas habilidades que presentan los niños y utilizando la realidad virtual 3D como medio que fomente la utilización de canales de comunicación multisensoriales en el aula. Jean Piaget, en Ferreiro (1999, p 90), desarrolló estudios sobre “el estadio de las operaciones concretas”, que es aquel momento en el cual el niño presenta una maduración psicomotora importante con edad de 7 a 10 años, y determina características de aprendizaje por medio de la utilización de imágenes y manipulación de objetos, como elemento de interpretación, teniendo la habilidad de formar más fácilmente su aprendizaje por medios multisensoriales.

Por parte de las autoridades educativas, de la Argentina y específicamente en la Ciudad de Buenos Aires, se ha observado esfuerzo por disponer de computadoras en las escuelas. Si bien es cierto que todavía no se cuenta con tecnologías suficientes en ellas, como para implementar programas completos del aprendizaje por computadora, ya se tiene conciencia de la importancia que tiene la tecnología en la educación, por lo cual, se considera que en pocos años, se podrá contar con equipamiento suficiente para su utilización en el proceso de enseñanza. Este elemento podrá ser integrado a las aulas de clases por medio de los productos audiovisuales y aplicaciones virtuales y traerá varias ventajas que en el proyecto se detallarán.

Mejorar el proceso comunicativo, con la utilización de medios tecnológicos en las instituciones educativas no ha sido tarea fácil, cuando se tienen carencias de todo tipo: desde los contenidos curriculares hasta la capacitación de los maestros -que en ocasiones no se actualiza- para conocer nuevas herramientas al impartir su clase y su manera de transmitir conocimientos es meramente tradicional.

Según Battro y Percival, afirman que:

Si reviviéramos a un médico del siglo pasado y lo pusiéramos en un quirófano en la actualidad para que ejerciera su profesión, éste no podría realizar su trabajo, pero si sucediera lo mismo con un maestro, éste no tendrá ningún problema para impartir una clase, ya que el cambio no ha sido significativo desde hace varios años (1997, p. 14).

Lo que indica que no se han aplicado nuevas estrategias de comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje que de verdad puedan mejorar este proceso, como la utilización de herramientas audiovisuales y realidad virtual 3D.

El audiovisual, nos ha dado en los últimos 100 años tres industrias que han servido de sustento para la expresión, el cine, la televisión y la computación y con ello el diseño audiovisual, surgido con fuerza en 1985, por el avance de la tecnología digital nos ha venido a aportar una gran variedad de herramientas para ser aplicadas en productos pedagógicos, que pueden facilitar el proceso de enseñanza que los maestros imparten, siempre y cuando tengan una visión de buscar diferentes estrategias para transmitir los conocimientos (Costoya, 1999, p. 45).

Esta teoría del audiovisual permite hacer el cuestionamiento de la hipótesis de este trabajo: ¿La tecnología de Realidad Virtual 3D, apoya positivamente el proceso de comunicación Enseñanza-Aprendizaje por medio del uso de instrumentos pedagógicos de canales multisensoriales?, pero, para lograr esto ¿en dónde está la teoría, que nos diga como hacer un buen diseño audiovisual? En la actualidad es difícil encontrar teorías definidas sobre el diseño audiovisual digital, más aun aplicado a áreas prometedoras como el diseño pedagógico, sin embargo hay en el mercado muchos productos audiovisuales comerciales, que aseguran generar aprendizaje en los chicos. Por ello el presente trabajo tiene como fin hacer un estudio profundo de las herramientas de realidad virtual 3D que proporciona el diseño de información audiovisual, para ser aplicadas en el proceso de comunicación del aprendizaje, involucrando además aspectos pedagógicos importantes que hay que tomar en cuenta para lograr el diseño de un producto efectivo para su fin, que es mejorar el proceso comunicativo.

Las nuevas Tecnologías de la Información (TI), son definidas como “El conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de la información” (González, 1996, P.413). Y con respecto a sus características Cabrero muestra las siguientes “la inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, automatización, interconexión y diversidad”. (Cabero, J. 1996, p109). Estas abren una gran gama de opciones para cumplir el objetivo de comunicación, sin embargo son todavía poco utilizadas en la educación. Según datos de artículo de investigación de Vivian Urfeig, conectan a la banda ancha al 60% de las escuelas públicas porteñas, menciona que;

el 100% de las escuelas de Buenos Aires, cuentan con computadoras, aproximadamente 2 por cada Jardín de Niños, 10 por cada primaria y 25 en las escuelas medias, y ya está en marcha el proyecto de aula temática, que tiene como fin proveer al alumno de conocimientos de las materias complejas por medio de la tecnología informática, para alumnos de 3º a 7º grado. Cada escuela contará con 2 aulas de ese tipo (2006, p. 42).

Indica que para abril del 2007 ya se deben tener la totalidad de estas aulas conectadas a Internet en todas las escuelas. Por lo anterior se podría pensar que en pocos años, las escuelas ya contarán con suficientes computadoras para poder implementar herramientas de diseño audiovisual en las estrategias de comunicación, que utilicen los maestros.

El proyecto “Una computadora por niño”², que proponen implementar las autoridades del país, es otra de las muestras de que se tiene conciencia de la importancia de su implementación en la educación y que se esperan tiempos de puesta en marcha a proyectos educativos muy ambiciosos basados en ésta. Por medio de la legislación que se irá implementando de forma gradual, la ley establece, entre los nuevos contenidos obligatorios de capacitación para los maestros, la enseñanza de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC’S).

Esto implica, según Chris, “dos necesidades inmediatas por parte de las escuelas, la capacitación de los docentes y el acceso igualitario a la tecnología; la satisfacción de estas, es el primer paso hacia una visión de reforma Tecnológico-educativa del siglo XXI” (2000 p 48).

Es importante resaltar que las tecnologías en la educación no están siendo aplicadas en la actualidad en un alto porcentaje, para la enseñanza de otras materias que no sea informática, y en menor cantidad se está aplicando el diseño audiovisual y la realidad virtual, para cumplir la tarea de transmitir el conocimiento. Por medio de este trabajo se propone la utilización de nuevas formas de comunicación del conocimiento por medios audiovisuales-virtuales 3D, aunado a las formas de aprendizaje “VAC”, con características según la tabla 1, de manera visual, auditiva y Cinestésica.³ Miller asegura que es la “diada de la cual se puede obtener, la transmisión del conocimiento efectivo” (2001, p.52).

Visual	Fotos, videos, gráficos, diagramas, tablas, modelos
Auditivo	Lectura, grabaciones de audio, narrativa, música, expresión oral, cuestionamiento
Cinestésico	Actuación, juego de roles, modelado en arcilla

Tabla 1. Formas de aprendizaje VAC y sus fuentes de transmisión.

Fuente. Miller (2001).

Por lo anterior y dada la amplitud de la temática tratada, la propuesta es probar si la tecnología de Realidad Virtual 3D apoya positivamente el proceso de comunicación Enseñanza-Aprendizaje por medio del uso de instrumentos pedagógicos de canales multisensoriales, en institucio-

nes públicas de Buenos Aires, Argentina.

El niño con edad de 7 a 9 años, presenta una maduración psicomotora importante y determina características de aprendizaje, entre las cuales destaca la utilización de imágenes como elemento de interpretación. Por ello se propone en este trabajo como universo de aplicación a niños de las edades señaladas.

Con el auge de las TIC'S, la demanda de creación de productos audiovisuales como herramienta de apoyo a la enseñanza ha sido significativa. Es una forma de explotar las habilidades que tienen los niños de educación primaria, con años, en donde de acuerdo a los "estadios de desarrollo cognitivo", presentan particularidades de aprendizaje por medio de la imagen y la ejecución de tareas manuales (cinestesia). Por ello, se encuentra la necesidad de evaluar y probar los ambientes virtuales 3D, por medio de las TIC'S, como una opción de comunicación efectiva en el aprendizaje de estos niños.

Como hipótesis se plantea que, Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S), a través de instrumentos audiovisuales de realidad virtual 3D y de acuerdo con los diferentes estilos de aprendizaje multisensoriales VAC, complementan eficientemente el proceso de comunicación enseñanza-aprendizaje, en los niños de 7 a 9 años.

El objetivo primordial de este proyecto es Diseñar, evaluar y probar aplicaciones del diseño de información virtual 3D que en conjunción con las formas de aprendizaje VAC, puedan generar elementos de comunicación multisensorial complementaria y efectiva en el proceso Enseñanza-Aprendizaje de las escuelas públicas de nivel primario de Buenos Aires.

En este proyecto se utiliza una técnica cualitativa con un formato de estudio de caso normativo, que consiste en que el objeto de estudio esta actualmente satisfaciendo su función (Bermejo 2005). La recolección de datos se hizo a través de entrevistas en profundidad elaboradas a docentes de la escuela -sujeto de estudio- así como el cuestionario derivado del testeo de un prototipo elaborado para este fin. Para el análisis de estos datos se aplicó el Método comparativo constante (Glasser y Straus 1967), en esta comparativa se observarán las diferencias de los ejes de evaluación de las entrevistas a profundidad y las evaluaciones del prototipo probado. Los resultados se interpretaron en relación a la eficacia del proceso comunicativo de enseñanza-aprendizaje observado en ambas fuentes de estudio, dando prioridad a aspectos de grado de aprendizaje, calidad del aprendizaje, duración del aprendizaje, nivel de retención del aprendizaje, eficacia de las herramientas pedagógicas y uso de habilidades en los niños.

Para la interpretación de los datos obtenidos de la comparativa de fuentes se redactaron resultados finales en base a escalas de medición de suficiencia o deficiencia, presencia o ausencia de los conceptos evaluados.

En el capítulo I se plasma la situación educativa actual en la cual se encuentra Argentina y la Ciudad de Buenos Aires en particular, con el fin de conocer la nueva Ley de Educación, la cual incluye el uso de las tecnologías en las aulas. Así mismo se pretende evaluar y valorar lo que se trabaja y se tiene respecto a tecnología en las escuelas públicas actualmente, tomando en cuenta el papel del profesor y su capacitación en la rama de tecnologías de la información para el desempeño de su trabajo.

Respecto del capítulo II, éste es el punto de partida para conocer los procesos psico-pedagógicos y educacionales de los niños. En éste se analizan las teorías del aprendizaje que involucran la implementación y uso de productos pedagógicos audiovisuales, y por último, se estudia la manera de aplicación de las formas de aprendizaje VAC a ser utilizadas en las herramientas

pedagógicas propuestas.

El capítulo III, estudia las ventajas de aplicación de los ambientes virtuales 3D en el aprendizaje; cuáles son las tendencias y qué cambios genera en el ambiente escolar, se destaca la importancia de la formación del docente en esta área y se analiza ¿qué pueden prometer las tecnologías 3D en su aplicación en las aulas para mejorar el proceso Enseñanza-Aprendizaje?

El capítulo IV detalla los procesos técnicos que involucra la producción de instrumentos virtuales 3D para la enseñanza, con el fin de que éstos sean efectivos instrumentos de comunicación, tomando en cuenta la importancia de la conformación de grupos multidisciplinarios para su creación. Se especifican las etapas y elementos de creación de mundos virtuales 3D, en base a su descripción técnica y su utilización; y se sugieren aspectos de diseño que impactan en el producto terminado.

Para finalizar este documento, el capítulo V contiene los resultados de la investigación realizada en este proyecto, que incluye la definición del prototipo creado en base a los contenidos de los capítulos anteriores, y la inclusión de elementos multisensoriales: imagen, audio, video, animación, modelos virtuales 3D y texto. Se detallan los resultados obtenidos del testeo del mismo, ventajas y desventajas de la aplicación de la propuesta, se hacen sugerencias y recomendaciones sobre la implementación de la propuesta y se destacan los aspectos de estudio futuro de este trabajo, en otros ámbitos escolares.

Notas

1. Portal de Internet, un mundo virtual 3D de interacción social, da a sus usuarios, “residentes” herramientas para modificar el mundo virtual en el que supuestamente viven. (<http://secondlife.com>)
2. El proyecto que el gobierno Argentino estudia implementar, una Laptop por Chico (OLPC, One Laptop per Child) tiene como misión desarrollar una laptop barata, y proveer a los chicos de una tecnología capaz de revolucionar su educación.
3. Capacidad de utilizar y controlar el propio cuerpo para realizar movimientos, manipular objetos, construir cosas.

29. Oscar Humberto Correa Cifuentes (2008)

(Profesional en Publicidad / Fundación Universitaria de Bogotá Jorge Tadeo Lozano / Colombia)

Acuñación y definición del término: Diseño Propagandístico, a partir del estudio e interpretación de carteles y material gráfico que se realizó como respuesta en contra de la guerra de Irak y Afganistán del año 2003

El diseño puede considerarse como un objeto de consumo. El término ha mutado de forma y contexto que casi la totalidad de los bienes y servicios que componen nuestro vivir y cultura son valorados, analizados y comprendidos bajo este lente o principio.

Las guerras de fin de siglo se convirtieron en espectáculos mediáticos a la altura de cualquier producción de primer nivel cinematográfico. Planeadas de principio a fin donde todo esta pro-