

## **ORIENTACIÓN Arte – Multimedia**

### **Propuestas para el aula**

**Espacio curricular: LENGUAJE MULTIMEDIAL, 4TO. AÑO (borrador)**

### **Recorrido didáctico**

#### **FUNDAMENTACIÓN**

Este espacio se presenta como el primer peldaño de la escuela orientada en Arte Multimedia, ya que a partir del mismo se intenta aproximar a la especificidad del campo de la multimedia, lugar de encuentro entre ciencia, arte, tecnología y comunicación. En la presentación del Diseño Curricular de la provincia de Córdoba (tomo 18, pág. 238), se aclara: *“En la actualidad, la multimedia suele concebirse, en el imaginario social, como una disciplina que combina diferentes medios empleando un soporte digital. Si bien en muchas configuraciones se integran medios como la imagen digital y el sonido digital, la especificidad del lenguaje se asienta en otras características diferenciales. La no linealidad y la interactividad junto a la noción de sistema resultan claves para comprender los recursos semánticos que introduce y propone este nuevo lenguaje. La noción de un obra abierta que incluye a un otro (usuario/interactor) para su devenir, requiere el desarrollo de herramientas conceptuales y técnicas para la creación estética con nuevos medios, que incorporen una reflexión profunda sobre el lugar de la tecnología en los discursos artísticos”.*

Desde este escenario, el planteamiento que se sugiere en esta secuencia – siempre a modo de ejemplo y de manera orientativa- pretende clarificar las características básicas del lenguaje multimedial, sus posibilidades semánticas y expresivas, en completa sintonía transversal con el espacio Producción en Lenguaje Multimedial. De este modo, se espera que al final del recorrido, los estudiantes puedan haberse apropiado de saberes básicos que les permitan pensar en la multimedia como un territorio cuya impronta y esencia se distingue de lenguajes y medios tradicionales, por un lado, tanto como de aquellos

lenguajes/medios renovados o aggiornados desde los tradicionales, por el otro, que circulan digitalmente.

La secuencia que se desarrolla en este documento intenta ser sólo un modelo posible –entre muchas e inacabables opciones- que favorezcan la apropiación de aprendizajes y contenidos del lenguaje multimedial. En los años sucesivos del ciclo, se ahondará, complejizará y profundizará las dimensiones de este lenguaje relativamente novedoso para muchos docentes, pero que seguramente forma parte de la vida cotidiana del estudiante en su historia, como nativos digitales según la categoría enunciada por Marc Prensky (Prensky, 2001). Lograr cierto distanciamiento y extrañeza, algo relativamente fácil para el adulto que no creció a la par de las tecnologías y los lenguajes nuevos, será uno de los pilares para que los estudiantes adviertan cómo construyen sus horizontes simbólicos, de qué manera pueden intervenir activamente el relato social, interpretar la realidad o reflexionar sobre la construcción de identidades y subjetividades. Se trata, en esencia, de fomentar el razonamiento lógico y el espíritu crítico ante tanta avalancha de información que caracteriza los vínculos y escenarios atravesados por la tecnología.

La presente propuesta está pensada en dos grandes etapas, favoreciendo el acceso al Lenguaje Multimedial desde sus primeras definiciones hasta una profundización de otras expresiones. El recorrido está planteado en una cantidad de clases que difícilmente se ajuste a la realidad, ya que muchos de los procesos seguramente exigirán mayor detenimiento y exploración. Esto quedará plasmada de acuerdo a la realidad de cada escuela, grupo de estudiantes, y a las posibles adaptaciones e intervenciones pedagógicas/didácticas del docente.

## **Objetivos:**

Que los estudiantes

-Reconozcan y distingan el lenguaje multimedial en relación a otros lenguajes artísticos y mediáticos, partiendo del acercamiento a obras y publicaciones representativas de la multimedia.

-Afiancen y profundicen las particularidades del lenguaje multimedial, concretando experiencias en plataformas multimediales como un sitio web o un juego en red.

-Explore y se aproximen a entornos y producciones multimediales como instalaciones artísticas o con otras finalidades, como instalaciones multimediales publicitarias, científicas, entre otras.

-Observen, analicen, valoren y debatan la relación del lenguaje multimedial con el arte, y el lugar del soporte digital en esta sinergia.

-Explore, profundicen y construyan itinerarios de manera reflexiva en el marco de los Social Media, entablando relaciones con el lenguaje multimedial y la experiencia cotidiana. Reflexionen sobre la construcción de subjetividades en el marco de los Social Media.

## **Etapa 1. Definiendo el lenguaje multimedial.**

### **Aprendizajes y contenidos:**

Reconocimiento de los rasgos específicos del Lenguaje Multimedial en expresiones artísticas modelos: especificidad y naturaleza. Experimentación con la relación arte y lenguaje multimedial a partir de un videojuego; identificación de las singularidades de este vínculo. Apropiación de un abanico de recursos digitales, como soportes y medios involucrados en el lenguaje multimedial, las TIC, la web o el videojuego.

Duración: cuatro clases (sugeridas como mínimas) y tiempo extra-áulico para la concreción de algunas tareas.

### **Clase 1**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos. Formato curricular/pedagógico: se impone básicamente el formato MATERIA/ASIGNATURA, ya que se enfoca en el aprendizaje de un cuerpo significativo de contenidos a través de la exposición y apelando a la apropiación/transmisión. Ahora bien, para comenzar a caracterizar el lenguaje multimedial, también es posible valerse de actividades que promuevan la construcción o reconstrucción del conocimiento –por ejemplo, poniendo en contacto a los estudiantes con una diversidad de experiencias y obras multimediales, de modo que resulte más fácil acceder a

su propia impronta- , por lo que es recomendable estimar como posibilidad muy rica, decantarse por el formato TALLER. Evaluación: estimar la participación en las actividades propuestas y el plenario inicial sobre los saberes previos. Adecuada intervención sobre las exposiciones del docente, visualización o lectura de los textos o videos propuestos. Producción colectiva de síntesis. Recursos: pizarrón, cañón proyector, video, material gráfico impreso o digital, conectividad.

Desarrollo: El docente puede abrir la clase preguntando a sus estudiantes sobre qué entienden por “multimedia” o “lenguaje multimedial”, para qué sirve, dónde reconocen dicho lenguaje, en qué situaciones han escuchado ese término. Se podrá armar un cuadro en el pizarrón con la técnica didáctica “lluvia de ideas”, invitando a los chicos que intenten definir o avanzar en el concepto con base al aporte que hizo el grupo. Es importante señalar la sugerencia que los estudiantes no hagan uso de ayudas externas, como los celulares con conectividad u otro tipo de herramientas (un diccionario, por ejemplo). El argumento es que, de este modo, pondrán en acción sus concepciones previas, intentando dar forma al objeto de estudio, para luego poder confrontarlo y discutirlo con definiciones formales.

Es altamente probable que surjan dudas o controversias sobre una definición precisa o clara. En este momento podrá el profesor ofrecer algún tipo de material que permita profundizar los supuestos de los alumnos, o que simplemente introduzca tensiones que promuevan revisar y mejorar el concepto de “multimedia”. Una posibilidad interesante sería brindarles artículos o videos donde se muestren experiencias multimediales concretas, lo cual, junto a preguntas orientadoras, servirá de andamiaje para que los chicos continúen avanzando en lo singular del lenguaje que aquí nos convoca.

Ejemplo:

“¿Cuáles son las características que definen al lenguaje multimedial?” Partiendo de la exploración de *artículos en medios gráficos impresos o digitales* (podría ser <http://www.lanacion.com.ar/924566-que-es-el-arte-multimedia>), *entrevistas*, o de la *visualización de videos* que ilustran, explican y exponen la impronta de este lenguaje, (como ser <https://www.youtube.com/watch?v=-gmmdGonQW4&list=PLDE47587D6C77D5DA> – también: <https://www.youtube.com/watch?v=liWv11G6xL8>) tratar de definir por grupos,

las características específicas del lenguaje multimedial. Una vez que avancen en esta exploración y aproximación, el docente estará en condiciones de proponer que vuelquen las conceptualizaciones valiéndose de, por ejemplo, una presentación digital (prezi, power point, etc.). En este momento, la consigna sería traer la presentación la siguiente clase, ampliando oralmente la exposición de cada grupo.

### Artículos y videos sugeridos:

<http://www.lanacion.com.ar/924566-que-es-el-arte-multimedia>

<http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=113287>

[http://www.roalonso.net/es/pdf/arte\\_y\\_tec/balada\\_navegante.pdf](http://www.roalonso.net/es/pdf/arte_y_tec/balada_navegante.pdf)

[http://www.roalonso.net/es/pdf/arte\\_y\\_tec/sentidos.pdf](http://www.roalonso.net/es/pdf/arte_y_tec/sentidos.pdf)

<https://www.youtube.com/watch?v=3lj5qc0F0GE>

<https://www.youtube.com/watch?v=BuFr393VWC4>

<https://www.youtube.com/watch?v=liWv11G6xL8>

### **Clase 2**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos y tiempo extra-áulico, para subir la presentación a la web y comentar las producciones de los pares. Formato curricular/pedagógico: se impone básicamente el formato MATERIA/ASIGNATURA, como consecución de la clase anterior, pero con la particularidad de que las exposiciones las realizarán en este caso los estudiantes, organizados en grupos no muy grandes, como de cuatro estudiantes. Evaluación: el docente podrá considerar el grado de profundidad en la construcción de la definición de lenguaje multimedial, basándose en los recursos puestos a disposición para ser explorados y analizados. Tendrá en cuenta la presentación armada para exhibir a la clase, como así también el cumplimiento de las consignas sobre subir el propio trabajo a la red, y participar colectivamente en la devolución de los pares. Recursos: pizarrón, cañón proyector, video, material gráfico impreso o digital, conectividad, soft de

presentación como Power Point, Prezi. Uso de sitio web para alojamiento del material.

Desarrollo: El profesor está en condiciones de invitar a los estudiantes a que, organizados en grupos, presenten las definiciones construidas en torno al concepto de lenguaje multimedial, echando mano de las herramientas tecnológicas sugeridas en el encuentro previo, y apoyados por la oralidad.

Al finalizar la exposición de cada grupo, sería de gran valor que los compañeros participen para que expresen sus impresiones, los datos nuevos que se incorporan o aquellas cuestiones que les hacen ruido, es decir, que son incompatibles con algunas de las nociones e ideas previas de cada uno. El docente podrá actuar de moderador, indagando en cuestiones que no hubieran quedado claras, y realizando una devolución breve a cada grupo sobre su presentación.

Es muy interesante pensar en la posibilidad de que luego de esta clase, en el tiempo extraescolar, los jóvenes suban sus presentaciones digitales en un espacio web (blog, wix, padlet, grupo de red social cerrado, como Facebook, Slideshares, etc.), proponiendo a los estudiantes que comenten aquellos elementos o ideas nuevas que les aportaron las producciones de sus compañeros. También será posible registrar lo acontecido en el aula, grabando el audio o video con los celulares, para acompañar la presentación del blog/red social.

### **Clase 3**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos y tiempo extra-áulico, para que los jóvenes jueguen y exploren con un videojuego online multijugador. Formato curricular/pedagógico: A partir de la participación en el videojuego, los más acordes como formatos serían Taller y Laboratorio, ya que se apunta a construir algún tipo de informe mínimo que confronte teoría (el lenguaje multimedial) con experiencias prácticas, a la par de cotejar, corroborar, contrastar o verificar ciertos aspectos de este lenguaje a modo de experiencias de ensayo y error. Evaluación: se deberá observar el grado de compromiso y participación en el video juego, a la vez que el interés por determinar y precisar las características del lenguaje multimedial en el marco de la experiencia del

juego. Recursos: cañón proyector, conectividad (ya sea a internet o a un servidor interno de la escuela), acceso a plataforma de juegos online multijugador, netbook o dispositivos personales para hacer funcionar los juegos, opcionalmente, jostick, mouse, teclado, etc.

Desarrollo: Es muy probable que a estas alturas el docente pueda construir un glosario básico que sirva para enmarcar las características del lenguaje multimedial: interactividad, no linealidad, interface, hipermedia, sistema, entre otros. Para reforzar las propiedades del lenguaje, una intervención original y muy interesante sería proponer la participación grupal en un juego online. Es necesario estimar varias cosas, como son: la conectividad dentro y fuera de la escuela, el conocimiento previo de los chicos en video juegos online, el modo que se puede involucrar y familiarizar a los jóvenes no habituados a este entorno, la disponibilidad tecnológica y la plataforma, los contenidos propios del videojuego (valores, reglas, etc.), entre otros aspectos. En el caso de contar con esta posibilidad, el docente invitará a la actividad lúdica grupal, haciendo hincapié en la exploración de los conceptos multimediales dentro del entorno del juego. A modo de ejemplo, se mencionan juegos online: "Aura Kingdom", juego categoría MMORPG, o sea, multiusuario de rol, gratuito, "Age of Empire", online y multijugador, "LineAge", juego de rol multijugador masivo online), "Comandos". Definiendo algunos criterios de usabilidad, interacción y jugabilidad, el profesor moderará una elección que podrá ser propuesta por los mismos estudiantes, involucrándolos activamente en sus propios procesos de aprendizaje. El tiempo áulico podría ser utilizado por el docente para presentar una introducción práctica al juego a modo de muestra del entorno (personajes, espacio virtual, menús, guardado, configuraciones de uso, entre otros), invitando a los chicos para que hagan sus primeros pasos, e incentivando la participación dentro y fuera del tiempo escolar. Es imperativo recordarles que más allá del disfrute, se hará al finalizar un recuento de características propias del lenguaje multimedial. Es decir, una guía previa de análisis permitirá que los jóvenes pongan su mirada o foco de atención en aspectos ya definidos.

#### **Clase 4**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos y tiempo extra-áulico, para terminar de escribir y revisar el informe sobre el videojuego y el lenguaje multimedial. Formato curricular/pedagógico: sea desde la continuidad del Taller, o un informe de Laboratorio escueto, el material de entrega (el informe escrito o la sistematización de la experiencia), guiará las principales actividades de la clase, desde el plan de escritura, su ejecución, su revisión y corrección. Es imprescindible aclarar que si bien planteamos en este punto la clase 4, es muy posible que en la práctica existan al menos dos clases para la exploración y el juego del videojuego seleccionado. Evaluación: el profesor evaluará la relación y grado de profundidad, a partir del informe, entre el videojuego y las características del lenguaje multimedial. Se tendrá en cuenta la escritura, la presentación y adecuación formal a este tipo textual académico. Recursos: conectividad, participación en el videojuego, software de ofimática, netbook, acceso a google docs.

Desarrollo: Sería deseable que al comenzar la clase, el docente recupere las impresiones sobre el videojuego con los estudiantes. Además de saber si les agradó o no el recurso didáctico, podría ahondarse en las dificultades de la jugabilidad, la conectividad, el entorno gráfico, comparaciones entre las narrativas posibles en un videojuego y lo que ocurre en medios tradicionales - como el cine, la tv, un libro, cómic-, entre otras cuestiones. Luego, pasando a una construcción más formal, se puede recuperar la experiencia a través de un pequeño informe grupal, que dé cuenta de las características del lenguaje multimedial observados en la interacción con el videojuego. Se podrá poner en diálogo esas cuestiones básicas, con lo abordado en las primeras clases, fundamentalmente en comparación a experiencias multimediales diferentes a las del videojuego, como sería el caso de la instalación multimedial. Encontrar puntos en común y diferencias, ayudará a precisar el objeto de estudio, o sea, el lenguaje del arte multimedia.

El profesor puede guiar y orientar a los estudiantes en la construcción del informe, ofreciendo preguntas o puntos de partida que sirvan para la escritura del mismo. Titulación, introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía o webgrafía, pueden ser algunas de las partes que constituirán el mismo. La entrega la definirá el propio docente, pudiendo ser de manera impresa

respetando tamaños tipográficos, fuentes, márgenes y estilos. Aquí, el espacio Lengua y Literatura podría ser de apoyo para la concreción de este breve informe. Sería interesante que los primeros pasos del informe o su plan de escritura, arranque en esta clase, pudiéndose continuar a partir de un documento colaborativo en línea, como el que ofrece el servicio gratuito de google docs/drive. Gracias a esto, se podrá pedir la entrega del material en soporte digital, de modo que pueda formar parte de una base de datos, archivos o biblioteca digital. Seguramente, la conclusión y corrección de este sintético material, se realizará en las clases subsiguientes.

Un detalle no menor: estimar asimismo introducir a los estudiantes al entorno de los documentos colaborativos y subida de archivos en la nube.

### **Webgrafía y Bibliografía sugerida**

- Prensky, Marc (October 2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon* 9 (5): 1–6.
- Colaboradores de Wikipedia. *Multimedia* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2015 [fecha de consulta: 15 de noviembre del 2015]. Disponible en <<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Multimedia&oldid=86856235>>.
- Manovich, L. (2006) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós.
- [http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION\\_ARTES\\_multimedia%2017-02-2012.pdf](http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION_ARTES_multimedia%2017-02-2012.pdf)  
Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2012). Diseño curricular de la Educación Secundaria. Orientación Arte (Multimedia). Versión Validación y Consulta. Tomo 18. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 2 de octubre de 2015, de [http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION\\_ARTES\\_multimedia%2017-02-2012.pdf](http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION_ARTES_multimedia%2017-02-2012.pdf)
- Nascimento, Matheus (2008). *Nuevos medios, nuevos modos, nuevos lenguajes*. Fundación La Capital. UNR.

## **Etapa 2. Social Media e instalaciones artísticas.**

### **Aprendizajes y contenidos:**

Construcción de itinerarios personales en el marco de los Social Media, favoreciendo la reflexión en la toma de decisiones, la visibilización de elecciones, influencias y condicionamientos diversos. Experimentación y reconocimiento de categorías o tipología de Social Media. Análisis y producción de informes sobre el aporte de los medios y lenguajes tradicionales al campo multimedial. Reconocimiento y análisis de las particularidades del lenguaje multimedial, tanto en los Social Media como en las instalaciones artísticas.

Duración: al menos 4 clases y tiempo extra-áulico para la concreción de algunas tareas.

#### **Clase 1**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos y tiempo extráulico para participar en la escucha y devolución de un audio en SoundCloud, referido a los Social Media. Formato curricular/pedagógico: Trabajo de campo, al modo de exploración libre en el contexto de la virtualidad, para producir un relato sonoro a modo de informe; así también se echará mano del Laboratorio, para experimentar y contrastar aspectos teóricos, intuitivos y del sentido común, en relación a la navegabilidad y no linealidad. Evaluación: Adecuada participación en relación a la tarea exploratoria propuesta por el docente, para favorecer el distanciamiento y extrañamiento de actividades cotidianas del mundo de los jóvenes, como el uso y navegación en Social Medias. Producción de conclusiones o informes, creación y difusión de materiales para compartir (grabación y subida a la nube SoundCloud de un archivo que sintetice la pequeña investigación o informe). Recursos: conectividad, netbook u otros dispositivos (celulares, tablets, pc, etc.), acceso a Redes Sociales, uso de la plataforma SoundCloud, blog/facebook de la clase.

Desarrollo: El profesor puede proponer a los estudiantes que elijan el grupo o perfil de Facebook de una personalidad que les interese (podría ser otras plataformas como Pinterest, MySpace, twitter o cualquiera otro afín). La idea es

que naveguen con cierta libertad, pero dejando algún tipo de registro (como una planilla de seguimiento) sobre los caminos u opciones tomados en cada paso, por el lapso de un tiempo determinado y válido para la intención didáctica. En resumen, se trata de acercarse a un artista, deportista, científico, escritor, músico, periodista, etc., registrando la posibilidad de caminos disponibles para la indagación y el acceso a la información. Asimismo, el docente podrá hacer notar las opciones de intervención en dicho espacio virtual, la participación y la construcción colectiva del muro y/o sus mensajes (textos, videos, audios, entre otros). Esto también podrá formar parte de la grilla de esa planilla, como instrumento de acopio y seguimiento.

En simultáneo a esta tarea, y para evitar caer en la monotonía o simplemente para darle riqueza y variedad a la experiencia grupal, el educador debería brindar a otros grupos de chicos una opción 2: esto es, investigar un tema en profundidad (para el propio espacio curricular o para otro), en plataformas wikis o sitios de preguntas y respuestas, dejando cierto espacio de libertad de modo que el estudiante acceda a los links e hipervínculos de manera personal, de acuerdo a sus intereses. El tema podrá tener relación con algún aspecto central de otros espacios curriculares, con una cuestión que atravesase la agenda social o el interés del grupo de jóvenes en particular que asiste a la institución educativa. Se puede adaptar la planilla sugerida en el punto anterior.

Al concluir la actividad, se podrá reflexionar e intercambiar ideas en torno a estos interrogantes: *¿El camino recorrido es igual para todos? ¿Cada vez que se accede se hace el mismo itinerario? ¿De qué modo, consciente o no, se realiza el recorrido? ¿Cuáles son las diferencias que presentan las difusiones de ese personaje en los medios tradicionales (TV, cine, revistas y libros, radio, etc.): posibilidad de participación instantánea, relevante, inmediata, recorrido propuesto, organización de la información...? ¿Qué tipo de medios y soportes “se encadenan” o linkean a lo largo del recorrido en la web o página de facebook (Hipermedia, Introducción al Diseño y Arquitectura de la Información)? ¿Cómo es la vinculación o interacción material del usuario con el soporte o plataforma (activo, pasivo, visible, invisible, entre otras)?*

Podría responderse a estos interrogantes en el tiempo áulico desde un plenario, o –como variación- por medio de un audio grabado y/o cargado en el sitio nube “SoundCloud”. Entregar el recurso al docente vía contacto de mail o

publicando el enlace en el sitio de facebook o blog creado por el grupo de estudiantes del aula. Esto permitirá, eventualmente, arribar a conclusiones construidas colectivamente. Será interesante y más potente que el profesor proponga una dinámica que favorezca: la escucha de cada uno de los audios subidos por los grupos de estudiantes, y el debate y reflexión.

## **Clase 2**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos. Formato curricular/pedagógico: Se promoverá principalmente el formato Materia/Asignatura para 1) La aproximación a la relación estética/perfil de red social; y 2) la apropiación de las categorías que definen al conjunto de los Social Media. En otro sentido, será enriquecedor la exploración de sitios y páginas que brinden la posibilidad de contrastar teoría y práctica, al estilo de un Trabajo de Campo muy simplificado. Evaluación: Satisfactoria participación e involucramiento en las actividades propuestas por el docente, referidas a la exploración web sobre la construcción de la subjetividad en las redes sociales. Escucha atenta y comprometida de las categorías definidas por el profesor, como colaboración para reformular o completar esas categorías en base a las propias experiencias. Recursos: conectividad a internet, netbook u otros dispositivos (celulares, tablets, pc, etc.), acceso a Redes Sociales.

Desarrollo: Tras la presentación de los Social Media de uso típico por los adolescentes –fundamentalmente las Redes Sociales-, y de la participación de los mismos estudiantes refiriendo brevemente su uso, el profesor podrá plantear la relación entre las estéticas de los perfiles, el target o público objetivo, y el impacto en la construcción de la subjetividad. Algunos ejemplos de personalidades reconocidas servirá como punto de partida para debatir en plenario, los alcances e impacto de esa construcción y representación subjetiva. Algunas preguntas favorecerán la reflexión y mirada crítica: *¿qué valores se promueven en este perfil? ¿qué tipo de comentarios aparecen? ¿cuáles son las publicidades que dominan el entorno? ¿qué sugieren las imágenes y textos resaltados? ¿cómo se representa o simboliza el éxito? ¿sobre qué noticias o temas habla el personaje?* Estimar la posibilidad de

incluir una persona conocida y cercana a la comunidad, cuyo perfil haya sido chequeado previamente por el educador, y que signifique un caso digno de ejemplificación para ilustrar los conceptos pedagógicos. Será muy potente indagar las impresiones particulares que tienen los jóvenes sobre el acceso a estos perfiles.

Tras este momento de la clase, sería bueno guiar a los chicos a la exploración de otros Social Media muy conocidos por ellos, como el caso de los foros, las wikis, blogs o comunidades por contenidos (este último caso, el de músicos, adeptos al free running, gamers, deportistas, fotógrafos, entre otros). El docente podrá explicar o definir los diversos Social Media, invitando al recorrido de diferentes sitios o páginas representativos. La idea es contrastar aquello ya conocido a la luz de las categorías que el docente va presentando, y cuyas características se podrán ir desarrollando o completando con el aporte colectivo. En esta instancia, los mismos alumnos podrán elaborar listas personales que den cuenta del uso frecuente de muchos de estos Social Media, indicando cuáles utilizan, con qué finalidad, cómo intervienen, de qué manera, cuánto tiempo le dedican, entre otras cuestiones relevantes. Se podrá seleccionar para compartir, al finalizar la clase, algunas de las experiencias de los estudiantes. Sería deseable promover posturas críticas constantemente, respecto a cada tipo de Social Media, rescatando aspectos positivos y negativos.

### **Clase 3**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos y/o trabajo en el campo –salida didáctica.

Formato curricular/pedagógico: En una de las opciones descritas en el desarrollo, se promueve la apropiación de conceptos vinculados a las instalaciones multimediales, a partir del formato Materia/Asignatura; por otro lado, una eventual visita a una instalación multimedial privilegiará el formato Trabajo de Campo o Taller. Evaluación: Participación en la actividad inicial de preguntas disparadoras y conclusión sobre los videos o casos ejemplificadores puestos a disposición por el docente. Interés y compromiso durante la visita didáctica, como así también registro y colaboración para construir definiciones sobre la instalación multimedial. Recursos: netbook, pc, cañón proyector.

Cámaras, celulares, grabadores, videocámaras. Acceso a visita didáctica, instalación multimedial.

Desarrollo: El docente puede interrogar a los jóvenes con preguntas que apunten a indagar sus saberes o conocimientos previos: *¿qué es una instalación multimedial? ¿en qué se diferencia una instalación multimedia de otros soportes del lenguaje multimedial? ¿han visto o participado de una instalación multimedial? ¿existen diferentes tipos de instalaciones multimediales? ¿cómo funcionan los lenguajes tradicionales en el ámbito de una instalación multimedial?* Los estudiantes podrán responder grupalmente y luego, de manera oral y para toda la clase, entregar las conclusiones o saberes construidos colectivamente. Como en la primera clase probablemente el docente les entregó material para dilucidar el lenguaje multimedial, donde se explicaba un ejemplo de instalación multimedial, es altamente factible que quienes no tengan experiencia, se hayan formado alguna clase de idea, aunque sea de manera vaga y mínima. Esta clase puede tener dos variantes: presentar una serie de casos ejemplificadores, en video o medios gráficos, sobre instalaciones multimediales de distinto tipo (científicas, publicitarias, con intencionalidad exclusivamente artísticas, entre otras) o, en lo posible, concretar la visita a una instalación multimedial que en ese momento esté funcionando en proximidad a la comunidad, de modo que sumergiendo a los chicos a la experiencia directa de una instalación, puedan sacar sus conclusiones y realizar los análisis del caso sobre un evento concreto (se puede averiguar si en el ámbito local existen grupos de artistas multimediales que pudieran llevar la obra a la propia escuela, por ejemplo). De más está decir que contar con esta posibilidad, ampliará al extremo la riqueza de la experiencia en perspectiva con los aprendizajes que se intentan promover. La idea será que los chicos experimenten o visiten la instalación multimedial, y luego puedan responder, analizar y desentrañar los aspectos constitutivos del lenguaje multimedial en dichos entornos, como así también la impronta y características propias de una instalación. Para este último caso, se aconseja llevar herramientas para registrar: videocámaras, celulares, cámaras fotográficas, grabadores de audio, entre otros.

#### **Clase 4**

Tiempo: 1 clase de 80 minutos y tareas extra-áulicas. Formato curricular/pedagógico: Se continúa con el Trabajo De Campo iniciado en la clase previa, desarrollando algunos de los aprendizajes y contenidos a partir de la modalidad Taller. La apropiación se promueve a partir del hacer, en concreto, de un documento posiblemente fílmico, breve y no necesariamente muy elaborado como el que supone un proyecto, sino más bien de un registro que propicie el abordaje de las características inherentes a la instalación multimedial. Evaluación: Participación para dar respuesta a las preguntas planteadas por el docente, e inclusión de las mismas en un documento que dé cuenta de la reflexión grupal, asimismo de los procesos. Recursos: netbook, pc, conectividad a internet, soft de edición de video o acceso a cuenta de Pop Corn Maker, Vimeo, Youtube, sitios académicos, wikis, entre otros.

Desarrollo: Esta clase podría iniciarse recuperando la visita didáctica (en el caso de que se haya concretado) o simplemente evocando los casos que se observaron como ejemplos de instalaciones multimedias. No descartar la posibilidad de que convivan ambas experiencias en la práctica. El docente podrá invitar a una participación oral de construcción colectiva y colaborativa en base a estos interrogantes ofrecidos a la clase: *¿Cuáles son los contenidos y el fundamento de las instalaciones multimedias? ¿A quiénes van dirigidas y qué rol o participación asume el usuario/interactor? ¿Quiénes son las personas involucradas en la creación de estas instalaciones? ¿De qué modo material interactúa el usuario (interface)? ¿Cuáles son los soportes o medios que participaron en la construcción del sentido?,* entre otras. Los estudiantes podrán preparar un documento escrito, fílmico o en otro medio/soporte, para dar cuenta de lo experimentado, recabado a través del registro o investigado. Incluso, es posible valerse de herramientas afines como Pop Corn Maker (online, gratuito, video interactivo que se ajusta a la definición y naturaleza multimedial), ayudados por sitios como youtube, vimeo, google map o wikipedia, por mencionar algunos. Se deberían habilitar tiempos y espacios para socializar las producciones, comentarlas, revisarlas o corregirlas. El docente también podría presentar el tema del conocimiento como producto social, colaborativo y compartido, o sea, la noción de inteligencia colectiva, e

invitar a los alumnos para que indaguen en qué espacios digitales pueden participar para, de manera desinteresada y puramente colaborativa, ofrecer sus obras para uso académico, tanto de otros estudiantes e internautas.

### ***Bibliografía y webgrafía***

- Levy, P. (2004). Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Washington, Biblioteca Virtual Em Saude, BIREME, OPSOMS. Recuperado el 21 de noviembre de 2011, de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>.

- Bonsiepe, G. (1993). Del objeto a la Interface. Buenos Aires: Infinito

- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2012). Diseño curricular de la Educación Secundaria. Orientación Arte (Multimedia). Versión Validación y Consulta. Tomo 18. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado el 2 de octubre de 2015, de [http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION\\_ARTES\\_multimedia%2017-02-2012.pdf](http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION_ARTES_multimedia%2017-02-2012.pdf)

-Universidad Maimónides, 2009. ArtMedia 10 años. 1era. Edición. Buenos Aires, editorial científica y literaria de la Universidad de Maimónides.

-Colaboradores de Wikipedia. *Multimedia* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2015 [fecha de consulta: 15 de noviembre del 2015]. Disponible en <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Multimedia&oldid=86856235>.