

Enseñanza de Lenguajes Comunicacionales Visuales Heterológicos en Entornos Educativos Digitales

Teaching Languages communicational Heterológicos Visual in educational environments Digital

María Alicia Follonier

*Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral. Argentina.
maf@fadu.unl.edu.ar*

Mónica Rosanna Castillo

*Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral. Argentina.
castillo@fadu.unl.edu.ar*

Abstract: *The updates made in subjects referred to University Careers with distance educational modality related to the production and dissemination of some of the aspects of knowledge in the field of Project and Habitat Design; allow developing educational strategies considering the didactic potential of interactive learning environments. These cognitive scenarios articulates syntagms of temporality and visuality into the paradigm of digital educational environments; and the syntagms of contents and forms into the paradigm of transformative didactics, deploying heterological visual communicational languages, in relation to projectuality and imagination.*

Palabras clave: Potencialidades; Sintagma; Paradigma; Interactividad.

Introducción

El sistema de educación a distancia constituye uno de los entornos de innovación educativa que utiliza la potencialidad que brindan nuevas tecnologías para el desarrollo del conocimiento.

En la educación a distancia, el uso de tecnologías para la enseñanza y la gestión definen un modo colaborativo y transversal de trabajo distal, asincrónico, presentacional y universitario a través del aula Virtual.

Las propuestas académicas de la UNL en las Carreras con modalidad educativa a Distancia, de producción y difusión de algunos de los aspectos que hacen a los conocimientos en el campo del Proyecto y el Diseño del Habitat permiten desplegar estrategias educativas en entornos digitales.

Los impactos tecnológicos y los nuevos modos del pensar, influyen en las materias de estas carreras como lugares de exploración, transferencia y reflexión de los fenómenos transdisciplinarios y los reposicionamientos del proyecto y del diseño en la actualidad. Por lo cual se alienta el desarrollo de una visión globalizadora relacional del conocimiento disciplinar, abriendo la posibilidad de incorporar nuevos constructos teóricos transdisciplinarios.

Estos espacios educativos se instalan dentro de las potencialidades de los entornos digitales que permiten la actualización de los sintagmas del conocimiento, ámbitos, objetos, aprendizajes, validación y perfil del modelo ontológico de la enseñanza del proyecto.

La presentación en este congreso consiste en exponer las actualizaciones realizadas en materias con Modalidad educativa en Entornos Interactivos de Aprendizaje, considerando la potencialidad de los paradigmas y sintagmas didácticos. *Los escenarios cognitivos*, de estas materias, articulan los sintagmas de la temporalidad y la visualidad dentro del paradigma de didácticas en entornos educativos digitales y los *escenarios curriculares*, articulan los sintagmas de contenidos y formas dentro del paradigma de didácticas transformativas.

Los escenarios cognitivos dentro de la concepción didáctica de las materias de esta propuesta educativa, se trabajan con la apropiación intelectual de los Lenguajes Comunicacionales Visuales Heterológicos, la relación proyectualidad – imaginación, los sintagmas de la Temporalidad como devenir y la Figuración como visualidad expresiva.

Se parte de una conceptualización sobre la forma, como entidad cultural que paulatinamente va avanzando hacia la concepción heurística morfogenética. Es desde aquí que el alumno se va posicionando y reposicionando en la forma y modo de entender su objeto de estudio a través de una experiencia operativa, indagatoria y exploratoria en formato de Laboratorio conceptual - instrumental - comunicacional a distancia donde se conjuga lo estético y lo material.

La práctica en este contexto es la deconstrucción y construcción del proceso formador del alumno, desarrollan-

do capacidades de aprendizaje autónomo para la construcción de diferentes alternativas de desempeño frente a las problemáticas abordadas, donde el trabajo docente es la de coordinador interactivo de los agentes del aprendizaje, registra la dinámica del grupo y de cada uno de sus miembros y observa cómo se desarrollan las diferentes conductas en función de evaluar los procesos de interacción como son los de afiliación, pertenencia, cooperación, pertinencia, comunicación, aprendizaje y telé.

Paradigma y Sintagma

Las propuestas multimediales desplegada en el contexto de las carreras a término de modalidad a distancia, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, posibilitan la transferencias de conceptos y acciones abordadas desde un enfoque transdisciplinar en los proyectos de investigación sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC– que se vienen desarrollando en el marco de los Programas - CAI+D de la UNL desde el año 2000, indagando el cambio de paradigma de enseñanza en carreras proyectuales. En el Área de Medios de la Tecnicatura en Interiorismo y Decoración, y de la Tecnicatura en Composición de Parques y Jardines, carreras con perfil proyectual – técnico, se propone instalar la problemática de la Expresión Gráfica, dentro de la problemática comunicacional, donde el dibujo es un acto comunicacional, de prefiguración, representación y presentación. En los espacios didácticos del área se trabaja la problemática de la comunicación como acontecimiento cultural en un escenario educativo virtual de carácter universitario hibridando expresiones analógicas y digitales en la producción de presentaciones comunicacionales heterológicas. La problemática a desarrollar en las materias del área de medios está centrada en procurar expandir los horizontes de logros en la adquisición de Lenguajes Comunicacionales Proyectuales por parte de los alumnos, manteniendo los valores de la matriz cualitativa de la enseñanza de los mismos, al tiempo que se integren las potencialidades de la tecnología actual.

El desarrollo de la propuesta didáctica dentro del Paradigma del Entorno Digital está fundado en la migración análogo-digital gracias al desarrollo acelerado de las metatecnologías de la información y la comunicación –TIC, y tiene en cuenta seis categorías de atravesamientos sintagmáticos del paradigma, cuyos rasgos en esta actualización son:

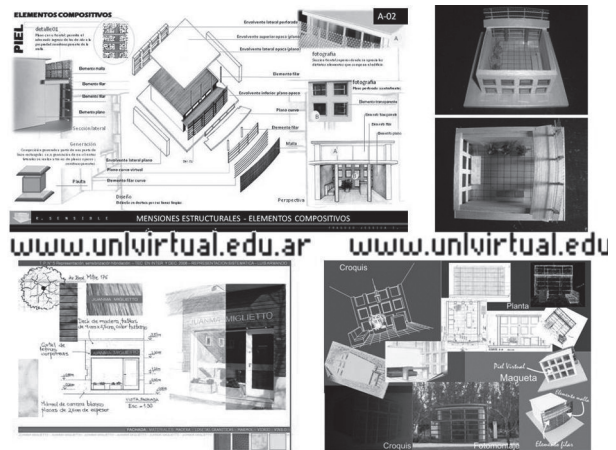


Fig. 1. Lenguajes comunicacionales proyectuales.

Sintagma Conocimientos, La forma desde la concepción heurística morfogenética y Lenguajes comunicacionales heterológicos emergente del proceso de virtualización electrónica de texto, imagen sonido e internet.

Sintagma Ámbitos, Taller laboratorio conceptual, instrumental – comunicacional como contexto para el desarrollo de los aprendizajes a través del Aula Virtual.

Sintagma Objetos, el objeto específico espacial de las carreras considerando los lenguajes comunicacionales de interface analógica-digital para la interpretación del espacio con el apoyo del conocimiento del ciberespacio, programas e instrumentos de dibujo.

Sintagma Aprendizajes: el aprendizaje en juego depende de los recursos informáticos, la migración analógica digital y la Interfaz digital.

Sintagma Validación: la validación de las operaciones de aprendizaje y la utilización de programas informáticos de procesamiento de imágenes vectoriales, fotográficas o mapa de bits es exploratoria.

Sintagma Perfil: el perfil a desarrollar por el alumno, según este paradigma didáctico, es el de diseñador estratégico capaz de desarrollar un pensamiento relacional heterológico.

Escenarios curriculares

Este escenario educativo tiene en cuenta diversos modos de articular contenidos disciplinares y su forma de abordarlos, en función de las distintas herramientas multimediales con las que se cuentan.

Para las materias Plástica y, Forma y Color, la problemática de la Forma como entidad cultural, presenta las cualidades de las formas como una expresión morfológica, semiótica y heurística.

Las cualidades de la forma, del espacio interior para el

caso de plástica y del espacio exterior en el caso de Forma y Color, superan la instancia visualista, ingresando a un ámbito proyectual donde se considera la expresión de la forma ponderando una concepción heurística morfogenética.

La interfase Teoría – práctica opera sobre un espacio físico abstracto interior o exterior según el caso, un espacio no físico: conceptos e instrumentos morfológicos estéticos-plásticos, y un espacio comunicacional de Lenguajes Heterológicos

El diseño del entorno educativo interactivo implica una serie de combinatorias de lenguajes Comunicacionales Visuales Heterológicos que articulan lo analógico y lo digital, tanto en el Aula Virtual como en la producción de soportes didácticos, contenidos y prácticas.

La Integración de los medios al diseño curricular en la modalidad a distancia significa integrar un ámbito o entorno educativo virtual que depende de redes electrónicas. Este escenario educativo tiene en cuenta diversos modos de articular contenidos disciplinares y su forma de abordarlos, en función de las distintas herramientas multimediales con las que se cuentan. Un primer espacio didáctico- pedagógico consiste en el Aula Virtual; un segundo espacio lo constituye el material teórico-práctico, material ampliatorio, videos educativos, CD-Rom, E- book y un tercer espacio lo conforman las tutorías teórico-prácticas.

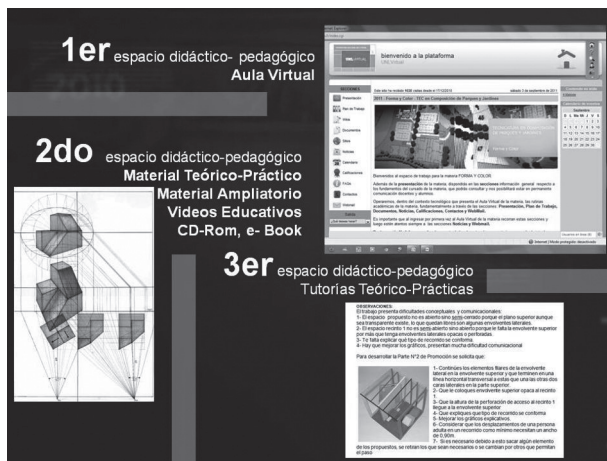


Fig. 2. Espacios didácticos- pedagógicos

El Aula Virtual, es un sitio web educativo diseñado por la UNL para establecer el intercambio entre docentes y alumnos, esta tecnología interactiva que se utiliza por Internet genera un espacio para la enseñanza, el aprendizaje, la comunicación y el trabajo compartido, que en esta experiencia se utiliza de dos maneras: una para establecer los contactos personalizados con los alumnos, consulta

y aclaraciones y otra para plantear debates, actividades y documentos que apoyen la producción conceptual y práctica.

El Diseño del material educativo multimedial presenta varias interfaces:

La primera interface es el Material teórico –práctico donde se presenta la propuesta para el desarrollo de las materias, se define el plan de cátedra, los objetivos, los ejes conceptuales y el desarrollo teórico de los contenidos de las unidades; se despliega en él, desde la presentación de las problemáticas hasta la práctica de las mismas a través de actividades que dan cuenta de un recorrido por los contenidos y que permiten a los alumnos generar una aproximación significativa de aprendizaje respecto al objeto de estudio. Aquellos conceptos que no son desarrollados teóricamente en este material, son remitidos a través de una cita al Material Ampliatorio, que se constituye en la segunda interface de la propuesta multimedial. La tercera interfase la constituye el Material Audiovisual que consta de CD Multimedia donde se articulan videos, imágenes y textos. Por este medio, los alumnos tienen el primer contacto visual con los docentes, se realiza la presentación de la materia, la explicación de cada una de las unidades que componen la propuesta didáctica desarrollando los tópicos más relevantes tanto en su aspecto conceptual como práctico, brindando un apoyo visual a las mismas.

El CD-rom establece la cuarta interfase, el mismo también retoma los tópicos conceptuales más relevantes de las Unidades a diferencia del multimedia, permite la manipulación de las imágenes por el alumno como son el alejamiento, acercamiento, detención de la imagen, volver atrás o pasar a un punto que resulte más interesante o complejo y finalmente en caso que sea necesario imprimir.

Las Tutorías Teórico – Práctico, otro espacio didáctico- pedagógico, pone en interface activa los espacios mencionados anteriormente, relacionando conocimientos, docentes y alumnos para el desarrollo de las materias. Se realiza por medio del Aula virtual o a través del Centro Multimedial de Educación a Distancia-CEMED y los Centro de Apoyo Tecnológico-CAT.

Escenarios cognitivos

Las estrategias didácticas proyectuales contemporáneas adoptan un carácter relacional de miradas multifocales heterológicas, que se estabilizan provisoriamente en la dinámica de las disyunciones. Productos de actualización

nes elaboradas para la contingencia, poseedora de terminales abiertas emergentes de una cognición dialógica, donde diferentes capas se superponen en acciones no ritualizadas, cuyos argumentos se basan en pretensiones de validez y no de poder. El aprendizaje dialógico se puede dar en cualquier situación de este ámbito educativo y conlleva un importante potencial de transformación social.

Esta experiencia didáctica que se presenta con Formato de Laboratorio Conceptual - Instrumental - Comunicacional a Distancia permite que los ejes problemáticos se aborden desde distintas posiciones e intensidades de formación y de intereses por parte de los alumnos.

La lógica del laboratorio se fundamenta en un instrumento capaz de tejer la topografía de un agenciamiento exploratorio donde se vincula lo perceptual, lo conceptual y lo instrumental.

La práctica a producir por el alumno se presenta como un agenciamiento heurístico comunicacional, un espacio donde se articula lo concreto y lo abstracto y se pone en juego la atracción perceptual visual.

Es desde aquí que el alumno se va posicionando y reposicionando en la forma y modo de entender su objeto de estudio a través de una experiencia operativa, indagatoria y exploratoria donde se conjuga lo comunicacional, lo estético, lo material, lo heurístico, lo semiótico, lo morfológico, lo situacional y lo argumentativo.

Como en toda operación práctica; una buena parte del significado comunicado está en relación a la materialidad del soporte comunicacional, es decir las cualidades de su expresión, como ser trazos, utilización de convenciones, diagramación, y articulación de texto y otros. La práctica constituye un relato cultural comunicacional análogo -digital.

La travesía del laboratorio conceptual- instrumental comunicacional se basa en una malla que pone en relación lenguajes heretológicos, en el sentido que estos lenguajes son unidades de diferentes naturaleza, no sintetizables pero si combinables. Tanto la instrumentación analógica de los diferentes lenguajes de dibujo como la de los programas informáticos como procesador de textos, Multimedia, presentaciones, diseño asistido por computadora, correo electrónico, compresión de archivos, procesadores de imágenes vectoriales, mapa de bits, modelado 3D conforman los múltiples recursos donde se ponen en interface lenguajes de diferentes lógicas.

Para lograr lo múltiple tomamos los conceptos de Percepción, lenguaje y hibridación analógica - digital que funcionan como líneas de multiplicidades, donde tan

solo hay agenciamientos de enunciación, nomadismo y mapa en la práctica.

La percepción indaga sobre los acontecimientos de los fenómenos indiciales de la imagen en un escenario tecnológico que mediatiza las experiencias perceptuales y la imagen en la cultura.

El lenguaje comunicacional amplía el enfoque visualista del dibujo hacia la problemática multicomunicacional. La hibridación es un medio que abre pasaje a la creación de presentaciones comunicacionales visuales plurilógicas.

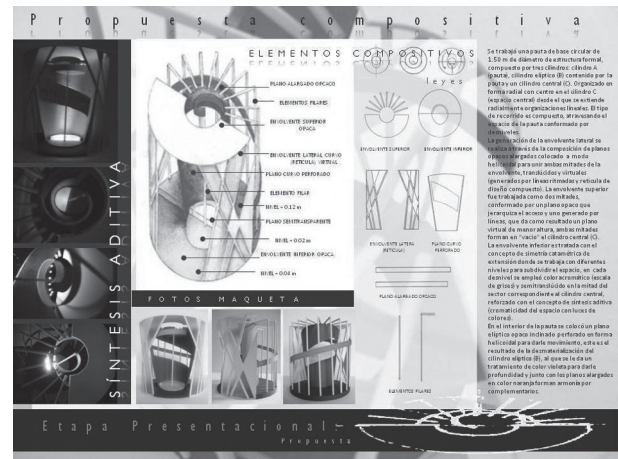


Fig. 3. Presentaciones comunicacionales heterológicas

Lo comunicacional gráfico, en nuestros días ha excedido sus soportes convencionales y se ha expandido de modo multireferencial, donde las narrativas graficas son una condición creativa del diseño comunicacional de diversas interfases.

En lo referente al diseño de la comunicación, resulta de interés explorar hoy, los nuevos soportes materiales y conceptuales, para resignificar los constructos, metodologías, instrumentos y prácticas, la producción de narrativas heurísticas comunicacionales mediante multiregistros, montaje multilayer, video registros, maquetas y registros sonoros, analógicas - digitales.

El término multicomunicacional se utiliza cuando la presentación es el resultado de la sobreposición de medios, técnicas e ideas; yuxtaposición de imágenes dibujadas, fotográficas, fotocopiadas, digitalizadas y textos. Partiendo de espacios de naturalezas diversas, dependiendo del emplazamiento, la comunicación a producir se presenta como un relato visual, signado por las características particulares del que comunica y de la forma comunicada.

En el proceso proyectual de generación de formas, identificamos una etapa de prefiguración, una etapa de sistematización y una etapa de presentación, en cada uno de

estos pasos es necesario resolver una serie de problemáticas que tienen que ver con la conceptualización, la visualización y expresión de ideas y alternativas, mediante dibujos, imágenes y textos con medios y técnicas analógicas o digitales y en soportes analógicos o digitales.

El proceso es interactivo y esa interacción se puede expresar en la presentación multicomunicacional.

Referencias

Deleuze, G. Y Guattari, F. 1997. Mil Mesetas. Valencia: Pretextos.

Zunzunegui, S. 1994. Pensar la Imagen. Madrid: Cátedra.

Careri, F. 2002. Walkscapes. El andar como práctica estética. Barcelona: Gustavo Gilli.

Castillo M. y Follonier M. A. 2002. El Laboratorio. Travesías, investigación y práctica. Publicación, ENIAD 2002. Sesión C – Relatos de Innovación Pedagógica – Diseño Arquitectónico. F.B.A – U.N.L.P. La Plata. Argentina.

Giodano R. y Pieragostini P. 2006. Estrategias Cognitivas desde la mirada proyectual. Publicación digital del Curso de Posgrado de Especialización “La enseñanza del Proyecto en Entornos Interactivos de Aprendizaje”. FADU – UNL. Santa Fe. Argentina.