



Marisa Elena Conde
Universidad Nacional de José C Paz, UNPAZ, Buenos Aires, Argentina

Formatos multimediales remixados

Resumen: Esta experiencia realizada fue el trabajo final de aprobación de la materia La Tecnología y sus Usos. Requirió de los estudiantes de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos y de la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual, que reversionaron un videojuego, un film o una serie aportando un argumento alternativo, así como otros trabajos específicos para entregar en un portfolio virtual.

“*Mi aspiración es que cada encuentro tenga vida propia, que sea un momento en el que todos queramos y necesitemos participar*”

(*Mariana Maggio*)

Introducción

La Universidad Nacional de José C. Paz es una Universidad pública y gratuita, relativamente joven. Tiene 11 años de antigüedad y pertenece al grupo de Universidades creadas en el conurbano bonaerense de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Las y los estudiantes son en su mayoría, al interior de sus familias, la primera generación de estudiantes universitarios.

Consideraciones del contexto

El uso de la tecnología por parte de los jóvenes, y de otros que no lo son tanto, depende mucho del lugar en donde se hayan formado en su paso por la escuela media. Si fueron a una escuela privada es posible que cuenten con una formación más amplia en el uso de la tecnología, por el contrario, si provienen de escuelas públicas de la Provincia de Buenos Aires llegan a la Universidad con ciertas carencias, puesto que en el diseño curricular sólo cuentan con un año de formación en la materia que se denomina Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad (NTICX). Por ese motivo, nuestros estudiantes arriban con una formación disímil que requiere establecer por un lado una base en común, pero a la vez teniendo en cuenta las diferentes licenciaturas que van a realizar.

La falta de dispositivos también es una realidad acuciante. Algunos cuentan con notebooks o computadoras de escritorios, otros con equipos recibidos a través del Plan Nacional Conectar Igualdad, el que por cambios de gestión y de políticas públicas se discontinuó. Esto se hizo sentir desde que comenzó la pandemia, porque los estudiantes no pueden asistir a los laboratorios informáticos a los que tenían acceso fuera del horario de cursado, una posibilidad que se suspendió debido a la crisis sanitaria hasta que las autoridades sanitarias nacionales lo decidan.

Los contenidos que se trabajan en la materia La Tecnología y sus Usos propone que los conceptos y actividades que se trabajen en el cuatrimestre les sean de utilidad y enriquezcan a las y los estudiantes y puedan extrapolarse cuando sea necesario. Desde hacer un Curriculum Vitae, algo esencial ante la presentación de una búsqueda de trabajo o hasta cómo aprender a realizar un presupuesto en una planilla de cálculo y otras actividades que le faciliten las tareas a la hora de organizar sus propios emprendimientos.

En La Tecnología y sus Usos no nos ocupamos de que memoricen contenido, sino de que sepan resolver y crear diferentes productos en diversos programas según le sean requeridos. Como trabajo final, para promocionar, se les pide trabajar en grupos de cuatro estudiantes, o de forma individual. Pero durante la cursada se trabaja en equipo para que se conozcan y de alguna manera facilitarles luego la conformación de equipos. Esta es una de las materias tomadas luego de transitar durante un cuatrimestre el Curso de Ingreso Universitario (CIU), que deben realizar todos los estudiantes al ingresar a la Universidad. Este curso tiene una duración cuatrimestral y se organizan por Departamento, no así por licenciatura, por lo que pueden encontrarse estudiantes con

los que hayan interactuado o no, y en este escenario han cursado en forma virtual, por lo que no se conocen en persona, salvo algunas excepciones.

Lo más común es no haber coincidido, por lo que en esta materia se prioriza el conocimiento del otro, el respeto y la escucha activa como ingredientes necesarios para lograr una convivencia entre los estudiantes que los fortalezca y les permita finalmente conformar espacios de trabajo en común.

Cursada on-line

Desde el año 2020 se trabaja de forma remota. La carga horaria de la materia es de cuatro horas. Para la comunicación sincrónica las clases se dictan a través de DISCORD, una herramienta de comunicación que permite a los estudiantes conectarse fácilmente desde sus dispositivos y no requiere un ancho de banda excesivo. La particularidad de esta herramienta es que, si bien se puede encender la cámara para ver al docente y compañeros compartiendo la cámara, lo más usual es la comunicación de texto y de voz. El docente puede mostrar material de clase, y las y los estudiantes también lo pueden hacer. La herramienta DISCORD permite la creación de grupos por lo que durante la clase se explica material teórico, combinándolo con el trabajo grupal. En la clase se distinguen claramente diferentes momentos de trabajo y exposición de parte de la docente y estudiantes al compartir sus productos al interior de los grupos, comentando el desarrollo y las decisiones tomadas. La clase no es expositiva, sirve de guía para aclarar el material teórico alojado en el aula virtual de la Universidad. La dinámica de la clase entonces es muy interactiva. Se produce en equipo y luego estas producciones se suben al aula de la materia. Se utiliza la herramienta foro para que todas y todos puedan visualizar los trabajos realizados en forma asincrónica en el aula virtual.

Organización del trabajo final

“*Salir del modo ‘otro trabajo en grupo’ para que la colaboración se convierta en una dimensión central de las propuestas requiere tener la inspiración de una cierta épica. Empieza al entender que lo que podemos hacer juntos es distinto de lo que podemos hacer cada uno por su lado o compartiendo entre nosotros.*”

(Mariana Maggio)

Para el trabajo final se les solicitó la creación de un portafolio por equipo en el espacio de Google Drive donde pueden consignar los materiales de acuerdo con las consignas que son diferenciadas según cursen una carrera u otra.

Para los estudiantes de la licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual se les solicitó entregar una carpeta en cuyo interior debía haber lo siguiente: una presentación en PowerPoint o similar con un mínimo de quince diapositivas en las que presentaran una adaptación o *spin off* de un filme a elección. Esta presentación debía contener:

1. Nombre del equipo, nombre de cada integrante con foto y breve CV de dos líneas, y el rol que ocupó en la producción.
2. Antecedentes (en qué se basaron), historia y el nuevo guion elaborado.
3. Flyers de promoción tipo poster.
4. Encuesta elaborada en formularios de Google Drive que estuviese ligada al tema del trabajo a entregar, a modo de testeo e indagación referida a las predilecciones de los encuestados en relación con géneros (filme, series, documentales, etc.).
5. Presupuesto del trabajo en planilla de cálculo.
6. Video del filme grabado. Pudiendo ser protagonizándolo o creado a partir de imágenes elaboradas para ese propósito.

A los estudiantes de la Licenciatura de Desarrollo y Producción de Videojuegos se les pidió similares requerimientos, pero con la salvedad de que debían entregar un video que podría ser desarrollado a partir de videos capturas o creado con imágenes referidos a un videojuego. En el caso de los antecedentes debían mencionar el videojuego original y elaborar un nuevo guion. Algunas de las producciones se pueden visualizar accediendo a los siguientes links:

Licenciatura en Gestión de Medios Audiovisuales

1. El Rap del Zorro

https://drive.google.com/drive/folders/12uKEStQooXdI8M77GUjtMLH0loH_IBGf?usp=sharing

2. Anne with an "E"

<https://view.genial.ly/5f9a0f7ae433be0ce93b42aa/presentation-tp-final-tecno>

Licenciatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos

1. Silent Hill

<https://view.genial.ly/5f948c86ff278e0d96684560/presentation-shlostmemories>

2. Raccoon City

<https://view.genial.ly/5fa027fcadcccf0d0adcaa94/presentation-r4>



Conclusiones

“Como docentes debemos crear oportunidades de pensamiento. Sin embargo, aun cuando existan las oportunidades para pensar, tenemos que reconocer que el pensamiento es básicamente un proceso interno, algo que ocurre ‘debajo del gorro’”

(Ritchhart, Church, & Morrison)

Cuando el docente propone trabajos diferentes en los que es necesario aplicar lo aprendido durante un cuatrimestre para incluirlo en una producción, requiere trabajar con competencias y habilidades diferentes, por las que el pensamiento se hace visible, y esto requiere involucrar a las y los estudiantes con los materiales de estudio creando oportunidades en las que puedan desarrollarse plenamente, dejando volar su creatividad, y dando lo mejor de sí.

Suelo decirles a los alumnos, cuando realizan una entrega, que debe satisfacerles a ellos en primer lugar como estudiantes de la Universidad y hacerlos sentirse orgullosos del trabajo realizado. Si el material presentado es resultado del mejor esfuerzo, el docente podrá ver en él su dedicación, pero si es sólo para cumplir con las exigencias sin involucrarse, me animo a decir que es posible sea una producción mediocre y deban rehacerla hasta aprobar.

Como docente espero aportar valor agregado y hacer conscientes a las y los estudiantes de su capacidad creativa, que confíen en ellos mismos y se animen a dar su opinión sin temor y a volar la imaginación para soñar entre otras cosas con la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

Por último, una consideración a realizar es cómo se evalúa este tipo de trabajos, y para este menester elaboro rúbricas de evaluación a las que acceden previamente a la entrega de su trabajo. Las coloco a disposición por dos motivos, lean y sugieran o aporten dimensiones de análisis tal vez pasado por alto; además para enfocarse en los aspectos relevantes de su evaluación y de esta manera concentrarse en lo importante.

Ficha del autor

Marisa Elena Conde: marisacon@gmail.com

Máster en Videojuegos y Educación por la Universidad de Valencia, Especialista en Tecnología educativa Universidad de Buenos Aires, Prof. en Técnicas Informáticas aplicadas a la Computación, ISP.JVG. Docente de la Univ. de José C Paz, del Instituto Superior del Profesorado técnico, dependiente de la Univ. Tecnológica Nacional, Miembro del equipo de investigación de Tecnología Educativa de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.