

Rodríguez, G. (1988). *Manual de Diseño Industrial*. México: Gustavo Gili.
 Rodríguez, L. (1994). *Diseño, estrategia y táctica*. México: Siglo XXI
 Diseño y comunicación.

Abstract: Industrial design is an organic discipline that changes continuously and therefore the students' profiles also evolve according to their projects and interests. This work communicates the implementation of innovative strategies for the integral formation of future Mexican industrial designers, synthesizing through meaningful learning exercises, knowledge and skills applicable to their professional practice.

Keywords: Strategies - design methodology - industrial design - entrepreneurship.

Resumo: O desenho industrial é uma disciplina orgânica que está em constante mudança e, portanto, os perfis dos alunos também evoluem de acordo com seus projetos e interesses. Este trabalho comunica a implementação de estratégias inovadoras para a formação integral dos futuros desenhistas industriais mexicanos, sintetizando conhecimentos e habilidades aplicáveis à sua prática profissional por meio de exercícios de aprendizagem significativos.

Palavras-chave: Estratégias - metodologia de design - design industrial - empreendedorismo.

(* **MDP José Luis González Cabrero.** Facultad del Hábitat, UASLP: Diseñador Industrial de nacionalidad mexicana, maestro en Diseño de Producto por el Politécnico de Milán. Actualmente es profesor investigador de tiempo completo en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Coordinador de la Carrera de Diseño Industrial con una población de 450 estudiantes de diseño, además es miembro del Cuerpo Académico: Diseño y Pensamiento Complejo, donde desarrolla investigaciones en temas como territorio, sustentabilidad y estética del diseño. **MHAU. Ana Margarita Ávila Ochoa,** Facultad del Hábitat, UASLP: Diseñadora Industrial especializada en el área textil. Maestría en Historia del Arte Urbano. Profesora e Investigadora de Tiempo Completo, Categoría IV de la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Miembro del Cuerpo Académico Registrado en la SEP UASLP-CA221: Vanguardias del Diseño. Perfil deseable PRODEP- SEP desde 2009 a la fecha. Línea de investigación Evolución de pensamientos, teorías y conceptos del Diseño. **Dr. Miguel Adolfo Ortíz Brisuela.** Facultad del Hábitat, UASLP: Diseñador Industrial de nacionalidad mexicana, cursó la Maestría en Ciencias del Hábitat en el Instituto de Posgrado del Hábitat de la UASLP y Doctor por el Colegio de San Luis. Actualmente es profesor investigador en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, también colabora en la Coordinación del Doctorado Interinstitucional en Ciencias del Hábitat, en conjunto con la Universidad Autónoma de Yucatán y la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Ciencia inquieta: aportes del Diseño para la construcción de propuestas de divulgación científica en formato 'historia'

Actas de Diseño (2024, abril),
 Vol. 45, pp. 82-86. ISSN 1850-2032.
 Fecha de recepción: julio 2021
 Fecha de aceptación: noviembre 2021
 Versión final: abril 2024

Laura Badella y Brenda Rivera (*)

Resumen: En el marco del proyecto "Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible" (FADU-UNL), se relata la experiencia del proyecto "Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica", con especial énfasis en el diseño de dos producciones específicas: "La Ciencia de los objetos cotidianos" y "Ping-Pong FIQ". Atendiendo a las condiciones del contexto COVID y desde marcos de referencia que alientan al cruce entre Ciencia, Diseño y Didáctica, el proceso de virtualización de ambas propuestas permite aportar algunas reflexiones que derivan del uso y posibilidades de las redes sociales para el co-diseño de propuestas de divulgación científica, tendientes a potenciar experiencias de carácter participativo, exploratorio y expresivo.

Palabras clave: Ciencia inquieta - objetos cotidianos - Ping-Pong FIQ - didáctica - diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 86]

Desarrollo

El presente trabajo se enmarca en las líneas de investigación, extensión y docencia que las autoras llevan adelante en el marco del Proyecto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible” de la FADU-UNL. Asimismo la inscripción de las autoras en la Dirección de Extensión y en el Área de Imagen de la Facultad de Ingeniería Química (FIQ) de la UNL, han permitido capitalizar sus trayectorias docentes y formación profesional en proyectos de Cultura Científica y Comunicación de la Ciencia desde perspectivas que alientan al cruce entre Ciencia, Diseño y Didáctica.

En esta dirección, la propuesta que aquí se presenta relata la experiencia del proyecto “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica”, realizado durante el año 2019 y 2020, y financiado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Provincia de Santa Fe. En líneas generales, se trata de un proyecto integrado por un equipo interdisciplinario, cuyo objetivo pretende habilitar espacios de circulación y apropiación colectiva de conocimientos científicos y tecnológicos que se enseñan, investigan y transfieren en la FIQ-UNL, focalizando principalmente en estudiantes de nivel medio para despertar en ellos y ellas, potenciales vocaciones científicas.

Inicialmente, la propuesta delineó sus estrategias narrativas y comunicacionales hacia el diseño de un sistema de dispositivos físicos interactivos que permitieran configurar un circuito itinerante presencial que ‘recorra’ las escuelas secundarias de la ciudad de Santa Fe. No obstante, el cambio de coyuntura como consecuencia de la pandemia COVID-19, obligó a modificar las acciones previstas y orientar los esfuerzos hacia una propuesta íntegramente virtual.

En un contexto signado por la incertidumbre, la emergencia sanitaria, el distanciamiento, el trabajo remoto, la virtualización del sistema educativo en su totalidad y otros tantos efectos preocupantes de la pandemia, re-pensar la propuesta implicó un profundo desafío ya que, a pesar de las circunstancias, resultaba fundamental poder sostener los objetivos iniciales que daban sentido al proyecto.

A continuación detallamos los principales desafío asumidos y las decisiones adoptadas:

01. La resolución del proyecto “Ciencia inquieta” se concretiza a partir del diseño y desarrollo de dos producciones específicas: “La Ciencia de los objetos cotidianos” y “Ping-Pong FIQ”. Ambas producciones se crearon con el propósito de favorecer la comprensión y transposición de conceptos propios de las Ciencias Básicas (Matemática, Química y Física) y su intervención en diversos aspectos de la vida cotidiana. Ello propició poder potenciar experiencias de carácter participativas e interactivas, tendientes a la construcción de aprendizajes significativos que prioricen la exploración, el descubrimiento y sean así, disparadores de otros y nuevos interrogantes científicos.

02. Atendiendo a las estrategias narrativas y posibilidades tecnológicas, dichas producciones asumen un nuevo formato a partir de identificar las redes sociales (más

específicamente, Instagram) como el espacio propicio para el diseño de propuestas de divulgación científica, atendiendo a sus usos y posibilidades para potenciar experiencias interactivas en públicos adolescentes. Ello permitió habilitar un espacio de comunicación lo suficientemente efectivo para que la propuesta logre un impacto en los estudiantes secundarios.

03. La propuesta finalmente estuvo enmarcada en la edición virtual de la Expo Carreras UNL 2020, como parte de las iniciativas llevadas adelante para la difusión de carreras de la FIQ. El lanzamiento masivo de este evento permitió garantizar su convocatoria y participación, atendiendo a nuestro objetivo de generar y fortalecer vínculos directos con instituciones educativas de la ciudad de Santa Fe y la Región.

En función de estas consideraciones, interesa focalizar en el diseño de las dos producciones antes mencionadas (“La Ciencia de los objetos cotidianos” y “Ping-Pong FIQ”), aportando algunas reflexiones que derivan del uso y posibilidades de las redes sociales para el co-diseño de propuestas de divulgación científica tendientes a potenciar experiencias de carácter participativo, exploratorio y expresivo.

Fundamentos

El proyecto “Ciencia Inquieta” se sustenta en el desafío de la integración teórica y práctica de saberes y experiencias de distintas disciplinas, como lo son la Matemática, la Física y la Química, en un esfuerzo por fortalecer vínculos entre diferentes aspectos de las ciencias y la sociedad. Entendiendo la especificidad del Diseño y la Comunicación como columna vertebral, los conocimientos técnicos-científicos que se generan en el interior de cada disciplina se articulan con la construcción de mensajes visuales que permiten la apropiación social de las ciencias por parte de diferentes colectivos de la sociedad, que no son especializados. Desde esta perspectiva, recuperamos los aportes de Ledesma en tanto concibe al diseñador como un ‘operador cultural’ (2010) de la sociedad contemporánea cuyas implicancias suponen un profesional «que tiene conciencia de su acción y actúa en consecuencia (...) en el que se combinan el dominio del ‘oficio’ con el conocimiento y dominio de los códigos de la cultura» (p. 20).

La determinación de las temáticas científicas suponen además tres aspectos a tener en cuenta: por un lado, la propia referencialidad de los destinatarios para lograr su participación activa; por otro lado, el uso de recursos tecnológicos y expresivos que potencien la interacción; finalmente, el interés por superar ciertos prejuicios en relación a las carreras científico-tecnológicas.

Las redes sociales, espacios educativos ‘anómalos’

Desde la perspectiva de Scolari (2008), las redes sociales se conciben como “formas de comunicación hipermediáticas. (...) procesos de intercambio, producción y consu-

mo simbólico que se extienden más allá de la plataforma, en un entorno caracterizado por una cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí”. (en Guadalupe López y Clara Ciuffoli, 2012: 25). Este entramado de relaciones que habilitan las redes sociales permite avanzar en las potencialidades de su inclusión en ámbitos educativos, al reconocer los modos en que operan los objetos culturales como fenómenos que convocan a los estudiantes.

En este sentido la noción de ‘espacios anómalos’ de Ellsworth (2005 en Miranda, 2013) resulta relevante ya que hace referencia a todos aquellos espacios que no son necesariamente pensados como espacios para el aprendizaje y, sin embargo, devienen en ‘territorio creativo’ de diversas expresiones y sensaciones, pensamientos e imaginarios posibilitando nuevas herramientas desde donde pensar y actuar.

Esta concepción se asocia y actualiza, además, con la posibilidad de componer espacios de ‘colaboración’ (Bruner, 1997; Lévy, 2004) para la construcción colectiva de conocimientos, bajo una perspectiva abierta, horizontal y social potenciada por las tecnologías. En este sentido, Cobo (2016) señala la importancia de crear contextos de ‘creación disruptiva’: “La disrupción entonces no está en la adquisición o uso de un determinado dispositivo (contenedor), sino que, como indicaban, está en hacer un uso más estratégico de la tecnología para crear nuevas formas de generar valor” (Deursen y Van Dijk, 2015 en Cobo, 2016).

Los aportes interdisciplinarios en las propuestas complejas

La conformación de equipos interdisciplinarios que asuman la responsabilidad y el compromiso de trabajar de manera colaborativa, resulta clave para la concreción de este tipo de propuestas. En el caso de “Ciencia Inquieta”, el equipo estuvo integrado por docentes, investigadores, y estudiantes de las distintas carreras de la FIQ, y por docentes y profesionales de la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Visual de la FADU, quienes desde sus propios campos disciplinares aportaron saberes y trabajaron articuladamente asumiendo roles y funciones específicas en los procesos de ideación, desarrollo y producción. En este sentido, las posibilidades de intercambio, diálogo y co-construcción permiten pensar este proyecto en términos de co-diseño “en el que todos los interesados puedan aportar su contribución, no solo a la búsqueda de la solución técnica del problema, sino también a la construcción de su significado, de forma que adquiera sentido para todos los involucrados en esta tarea” (Manzini 2015, 58). Asimismo, interesa destacar otro aspecto enunciado por el autor en el que advierte el rol que asumen los profesionales de Diseño en una actividad de interdisciplinaria: “nuestra contribución es principalmente el lenguaje del diseño, la dimensión cualitativa, la cultura sobre la calidad. Ningún otro profesional que trabaje alrededor de esa ‘mesa interdisciplinaria’ sabe de eso” (2015b: 70).

‘La Ciencia de los Objetos Cotidianos’ en formato *historias*

Inspirada en el libro de Donald Norman (1998), la propuesta virtual de “La Ciencia de los objetos cotidianos” consiste en una producción infográfica en el formato ‘historias’ de la red social, Instagram, que reúne una serie de objetos de la vida cotidiana, disparadores de diversas temáticas de impacto social que hoy en día marcan tendencia en la agenda actual en la ciencia y la tecnología. En la búsqueda por alentar vocaciones científicas y brindar una visión más integral de las carreras de grado de la FIQ y la potencialidad de los campos ocupacionales de sus profesionales, se seleccionaron ocho objetos (fotografías) que se corresponden con las carreras de la facultad, respectivamente: dos panes; toalla de microfibra; paquete de yerba; aceite usado; vaso de agua y una canilla; globo con helio; tarjetas de crédito; celular.

En función de esta selección, la estrategia narrativa y comunicacional estuvo fuertemente delineada por su diseño de información, con el propósito de hacer visible y comprensible el contenido disciplinar que encierra cada uno de los objetos cotidianos seleccionados. En el mismo orden que fueron presentados los objetos, los contenidos disciplinares a abordar y las carreras a los que corresponden, fueron los siguientes: Producción de pan sin tacc - Ing. en Alimentos; Elaboración y diseño de un material textil - Lic. e Ing. en Materiales; Administración de recursos - Ing. Industrial; Producción de biodiesel - Ing. Química; Potabilización del agua - Lic. en Química; Propiedades de un elemento - Profesorado en Química; Sistema criptográfico RSA - Lic. en Matemática Aplicada; Reloj atómico como base del GPS - Lic. en Física.

Desde la perspectiva de Costa (1998), el trabajo de diseño consistió en transformar fenómenos inaprensibles e inimaginables, en mensajes visibles y comprensibles en tanto ‘mediación didáctica’ en la dialéctica de lo real directamente visible y lo real invisible” (p. 14). En tal sentido, el autor agrega que “visualizar es una ‘puesta en conocimiento’ por medios gráficos y una ‘puesta en común’, es decir, un hecho de *comunicación*.” (ídem). Cuestión que es posible reconocer en el modo que estos objetos de la vida cotidiana como puntapié inicial para transformar fenómenos complejos en relatos generadores de conocimiento.

A favor de sumar una capa más a la estrategia de comunicación, también se incorporó un personaje. Para su diseño, se tuvieron en cuenta los principios del *character design*, los cuales permitieron establecer la silueta/forma, la proporción y el color en referencia a la marca institucional de la FIQ-UNL. Asimismo, las expresiones que asume el personaje en cada una de las ‘historias’ se basan en las convenciones expresivas de los avatar y emoji, código visual característico del mundo digital. De este modo, su incorporación refuerza la interpretación de cada pieza infográfica y aporta a la definición de una identidad gráfica con sello propio.

Por su parte, interesa mencionar otras consideraciones en relación con el proceso de diseño que implicó publicar todo el contenido de la propuesta bajo el formato ‘historia’ de Instagram. Por un lado, se contemplaron los condicionantes propios de esta red social, es decir,

un formato cuyas proporciones responden, en general, a una pantalla 9:16, con una lectura rápida (15 segundos) y una edición por corte entre historia.

Por otro lado, y aprovechando la lectura lineal de este tipo de publicaciones, se construyeron secuencias narrativas de varias 'historias' por cada uno de los objetos cotidianos en función de una estructura clásica de relato: inicio, desarrollo y desenlace.

El *inicio* consiste en la presentación del objeto junto a un interrogante disparador, cuya respuesta aparenta ser evidente aunque, en realidad, no lo es (2 historias); el *desarrollo* da lugar a la explicación infográfica del contenido disciplinar 'complejo', de manera accesible y comprensible (4/5 historias) y, finalmente, el *desenlace* corresponde a la relación de esta explicación con la carrera de grado de la FIQ a la que hace referencia (1 historia). De este modo, la secuencia narrativa cuenta con un promedio de 7 historias.

En lo que respecta a su difusión en la red social, se estableció un criterio de publicación constante: durante ocho días y en el mismo horario, las 'historias' de cada objeto se presentaron ante los seguidores de la FIQ-UNL, para contar desde diversas perspectivas el modo en que la ciencia se encuentra presente en nuestra vida cotidiana. De esta manera, la construcción del significado surge de la trama narrativa. En este sentido, el pensamiento narrativo reconstruye realidades psicológicas en términos de escenarios, personajes, contextos, intencionalidades, conflictos, etc. Desde esta perspectiva es posible considerar que la creación de un relato es la re-creación de un mundo simbólico, en el que se representa una realidad subjetiva (Ricoeur, 1982). Es aquí donde surge la posibilidad de realizar el proceso de «derivar lo desconocido de lo conocido» (Bruner 1997: 69), comprender y construir conceptos más abstractos desarrollando un conocimiento más valioso. Eso sucede gracias a la posibilidad de 'extrañamiento' que el relato admite: en el proceso, el sujeto entiende el valor de ralentizar la lectura, detener la mirada en eso que antes estaba naturalizado como una superficie homogénea, e incrementando como consecuencia, el anhelo por elucidar un interrogante sobre lo que nadie había anticipado antes.

'Ping-Pong FIQ' a través del IGTV

Esta propuesta virtual focaliza en la producción de nueve videos basados en el conocido juego 'ping-pong de preguntas' con el objetivo de brindar información acerca de las carreras que se estudian en la FIQ-UNL, a estudiantes de escuelas secundarias, futuros ingresantes universitarios. Para ello, se convocaron a un docente y un estudiante por cada carrera de la FIQ-UNL para realizar este juego a partir de una serie de preguntas y respuestas rápidas en relación con la vida universitaria, el ingreso, la carrera que estudian y sus vivencias en la facultad. La consigna propuesta a los invitados resultó novedosa en tanto se propuso que fuesen los docentes quienes 'entrevisten' a sus estudiantes, generando una mayores empatía y referencialidad con el público objetivo de esta propuesta. Asimismo, la producción audiovisual implicó

sincronizar encuentros a través de la plataforma ZOOM (dado que nos encontrábamos en período de distanciamiento social y obligatorio), y un trabajo de edición, montaje y animación para sistematizar el diseño de las piezas audiovisuales.

Al igual que la propuesta anterior, la estrategia narrativa y de comunicación fue pensada para su difusión en la red social Instagram, solo que en este caso se aprovecharon las posibilidades que ofrece el formato IGTV. Ello permitió definir la producción del contenido, el modo de filmación, la edición y su posterior difusión; en definitiva, una producción íntegramente diseñada para esta red social. En tal sentido, se integraron las siguientes funciones que ofrecen las publicaciones IGTV: la opción de 'compartir en historia', y la posibilidad de reproducir los primeros 15 segundos en las historias a modo de "adelanto". Para ello, se marcó el ritmo o *timing* del contenido, la edición del material de filmación y los recursos de animación y sonido.

En lo que respecta a las estrategias comunicacionales al interior de cada pieza audiovisual, se tuvieron en cuenta los códigos propios de las redes sociales para incrementar el alcance de la publicación. En este sentido, se incluyeron uno o dos *hashtag* para la presentación de los docentes y estudiantes respectivamente, y se 'etiquetaron' a los participantes y a la cuenta oficial de la Expo Carreras UNL para que puedan compartir el contenido en sus respectivas cuentas. Otro aspecto a destacar es la selección realizada de los participantes, priorizando -aunque de manera no excluyente-, aquellas personas cuya actividad en la red social sea frecuente y cuente con un número significativo de seguidores. Este criterio permitió mayor alcance y nivel de reproducciones, dado que el algoritmo de cualquier red social ordena las publicaciones en función de la popularidad de cada usuario. Finalmente, y siguiendo con los criterios de publicación de "La Ciencia de los objetos cotidianos", se emitieron diariamente y en el mismo horario cada uno de estos 'ping-pong'.

Resultados en números

La implementación de ambas propuestas virtuales en formato digital logró los resultados esperados garantizando la participación por parte de las instituciones educativas y un impacto notable en la red social Instagram de la FIQ-UNL.

La Ciencia de los Objetos Cotidianos : Prof. en Química: 1420 cuentas alcanzadas - Ing. en Materiales: 1801 cuentas alcanzadas - Ing. Química: 1553 cuentas alcanzadas - Ing. Industrial: 1725 cuentas alcanzadas - Lic. Química: 1494 cuentas alcanzadas - Lic. Física: 1593 cuentas alcanzadas - Lic. en Matemática Aplicada: 1746 cuentas alcanzadas - Ing. en Alimentos: 1398 cuentas alcanzadas.

Ping-Pong FIQ: Prof. en Química: 1293 reproducciones - Ing. en Materiales: 1324 reproducciones - Ing. Química: 2357 reproducciones - Ing. Industrial: 2047 reproducciones - Lic. Química: 1897 reproducciones - Lic. Física:

1533 reproducciones - Ing. Alimentos: 1678 reproducciones - Lic. em Matemática Aplicada: 1978 reproducciones. Las producciones pueden visitarse en: www.instagram.com/fiquil

Conclusiones

El recorrido trazado por la experiencia de “Ciencia Inquieta” permitió aportar algunas reflexiones que derivan de las estrategias comunicacionales que dieron sentido a esta propuesta de divulgación científica, cuya narrativa recupera la referencialidad de públicos no especializados y apela a una articulación multidisciplinar. Asimismo, la posibilidad ‘obligada’ de re-pensar la propuesta para su virtualización, habilitó la exploración de las redes sociales en tanto espacios propicios para la concreción de proyectos de co-diseño en los que la intervención del Diseño asume un rol destacado en la construcción visual de narrativas científicas generadoras de conocimiento. Esta idea es dable de pensar desde la perspectiva del diseñador como agente de cambio social que necesita ser crítico, creativo y dialógico a la vez, para «conseguir que sucedan las cosas, ser sensibles a las reacciones del entorno y reorientar la acción» (Manzini, 2015: 88).

Referencias bibliográficas

- Badella, L. (2019) Proyecto “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica». Instrumento Comunicación de la Ciencia, MinCTIP Santa Fe. Res. No 230/18. Proy. CC-007-18
- Bruner, J. (1997). *La educación puerta de la cultura*. España: Antonio Machado Libros, 1997.
- Cobo, C. (2016) *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal / Debate: Montevideo.
- Costa, J. (1998) *La esquemática: visualizar la información*. Buenos Aires: Paidós.
- Ledesma, M. (2010). *El diseño gráfico, una voz pública*. Buenos Aires: Argonauta.
- López, G. y Ciuffoli, C. (2012). *Facebook es el mensaje*. Buenos Aires: Ediciones Crujía.
- Manzini, E. (2015) *Cuando todos diseñan*. Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Libros. Colección Theoria.
- Manzini, E. (2015b) *Hacia un nuevo humanismo*. Revista IF nº 10, p. 63-67. Centro Metropolitano de Diseño(CMD), Buenos Aires [en línea] <http://revistaif.com.ar/>

Abstract: Within the framework of the project “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible” (FADU-UNL), the experience of the project “Restless Science. Itinerant interactive devices for scientific dissemination” project, with special emphasis on the design of two specific productions: “The Science of everyday objects” and “Ping-Pong FIQ”. Taking into account the conditions of the COVID context

and from frames of reference that encourage the crossover between Science, Design and Didactics, the virtualization process of both proposals allows us to provide some reflections derived from the use and possibilities of social networks for the co-design of science outreach proposals, aimed at enhancing participatory, exploratory and expressive experiences.

Keywords: Restless science - everyday objects - Ping-Pong FIQ - didactics - design.

Resumo: No âmbito do projeto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible” (FADU-UNL), a experiência do projeto “Ciência Inquieta. Dispositivos interativos itinerantes para a divulgação científica”, com ênfase especial no design de duas produções específicas: “A ciência dos objetos cotidianos” e “Pingue-Pongue FIQ”. Levando em conta as condições do contexto da COVID e a partir de quadros de referência que favorecem o cruzamento entre Ciência, Design e Didática, o processo de virtualização de ambas as propostas nos permite contribuir com algumas reflexões que derivam do uso e das possibilidades das redes sociais para o co-design de propostas de divulgação científica, tendendo a potencializar experiências de caráter participativo, exploratório e expressivo.

Palavras-chave: Ciência inquieta - objetos do cotidiano - FIQ Ping-Pong - didática - design.

(* **LDCV. María Laura Badella:** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU-UNL. Actual Directora de Extensión y Responsable del área de Diseño e Imagen de la FIQ-UNL, teniendo a su cargo el área de Cultura Científica. Docente, extensionista e investigadora categorizada (V). En FADU-UNL, es Jefe de Trabajos Prácticos en la asignatura “Taller de Diseño IV” de la LDCV, docente de la carrera a distancia Lic. en Artes Visuales, y miembro del Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial (LIDEM). Actualmente se encuentra finalizando su Tesis de Maestría en Didácticas Específicas de la FHUC-UNL. Directora del proyecto “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica» (MinCTIP); e integrante del proyecto “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” (PAITI ARTE) y del CAI+D 2020 “Territorios Creativos, oportunidades de aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.”, nucleados en la FADU-UNL. En el ámbito profesional del diseño, codirige el grupo Cheka Studio. **LDCV Brenda Rivera:** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU UNL. En este ámbito, ha realizado pasantías en docencia en el Taller de Diseño II y en la asignatura Teoría y Crítica, de la LDCV. Actualmente, es integrante del proyecto CAI+D 2020 “Territorios Creativos, oportunidades de aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.” FADU-UNL. En la FIQ-UNL trabaja en el área de Diseño e Imagen teniendo a su cargo la implementación de su imagen institucional. Es integrante en dos proyectos de Comunicación de la Ciencia nucleados en esta casa de estudios: “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica” y “Atrapados! Habitaciones de escape científicas e itinerantes”, en los cuales se desempeña como Responsable de Diseño. En el ámbito profesional, se desempeña como diseñadora free-lance.