

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

## Las adaptaciones de las materias taller a la virtualidad

María Sara Müller (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 87-90. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: diciembre 2021  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** El relato propuesto recorrerá diferentes estrategias puestas en práctica en la materia Taller de Creación III de la UP durante el primer cuatrimestre 2020. La idea principal es poner en valor el compromiso de los estudiantes, que debieron realizar sus trabajos integradores -por ser esta una materia taller- en sus casas y atentos a los condicionamientos y cuidados que exigía el aislamiento social, preventivo y obligatorio. En este contexto, con el acompañamiento docente, consideramos que pudimos materializar interesantes producciones que además son testigos de la pandemia y expresan el sentir generalizado de miedo, incertidumbre, agobio, rutina.

**Palabras clave:** adaptaciones – materias taller – rol docente – rol del estudiante – pandemia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 89]

### Introducción

Este ensayo resume en primera persona las estrategias pedagógicas desarrolladas durante el primer cuatrimestre 2020 en la materia Taller de Creación III –periodo que coincide con la instalación del aislamiento social, preventivo y obligatorio-.

Queremos compartir un relato de experiencia, que por un lado estará atravesado por el pasaje a la virtualidad obligada que “desarmó” la clase presencial que conocíamos, y para nosotros, en especial, nos imposibilitó las pruebas de puesta en escena y los rodajes en estudio propios de una materia taller audiovisual; y que por otro lado, desgana no solamente las cuestiones académicas en cuanto a contenidos y prácticas, sino aquellas sensaciones compartidas y cómo influyeron sobre la tarea cuando todo era incertidumbre.

Asimismo, la exposición girará en torno a dos ejes, de los cuales a su vez, se desprenden los procesos mismos de enseñar y aprender: el rol docente y el rol del estudiante. Más puntualmente, las aperturas hacia la reflexión conjunta, la escucha, la pregunta que se socializa, sin imposiciones del profesor sino desde la búsqueda de acuerdos facilitadores de la emergencia de adaptaciones necesarias para “sacar adelante” las clases, lo más parecido posible a aquellas que teníamos naturalizadas antes de la irrupción de la pandemia. Comprendemos este posicionamiento como base imprescindible para las resoluciones de diversos obstáculos, dado que no teníamos los códigos ni las competencias inherentes a la educación “a distancia”.

Así, la idea principal es poner en valor el compromiso de los estudiantes, además de la reacomodación institucional para garantizar la continuidad educativa y la calidad. Consideramos que pudimos materializar interesantes producciones que además son testigos de la pandemia y expresan el sentir generalizado de miedo, ansiedad, agobio, rutina. El resultado, desde la retrospectiva, lo percibimos halagüeño en pos de la profesionalización, casi que pareciera sin intervención de limitantes.

### Desarrollo

Dentro de las potencialidades que han surgido en este período de excepción, está la del avance de la virtualidad. Contra cualquier vaticinio, se pudo reconvertir la educación en su conjunto hacia procedimientos virtuales, en cuestión de semanas. Profesores dictaron clases virtuales, alumnos aprendieron las nuevas habilidades. Millones de trabajadores en el mundo modificaron súbitamente sus rutinas, y de pronto advertimos que las fantasías del trabajo-hecho-en-casa (tipo Toffler) no eran descabelladas, ni irrealizables. (Follari, 2020, p.13)

Las clases iniciales de la materia Taller de Creación III del primer cuatrimestre 2020 se desarrollaron en el aula de Jean Jaurés de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, como siempre.

Como todos los cuatrimestres, luego de mi presentación, de la del asistente de cátedra, de los estudiantes y del programa, comenzamos desde el primer día a trabajar en el Proyecto Integrador que consiste en un corto de ficción cinematográfico o para televisión de tres minutos de duración aproximadamente. Que además, debe estar narrado en una sola secuencia donde se incluya alguna variación temporal: flashback, flashforward, elipsis, etc. Así, la cohorte fue dividida en grupos y asignamos roles de producción.

En su mayoría, los estudiantes que cursan esta asignatura pertenecen al segundo año de la carrera Licenciatura Audiovisual. A modo de introducción que auspició de diagnóstico y repaso, planteamos que el hacer una película o un programa de TV implica un recorrido metódico y sistemático, donde todo el tiempo tomamos decisiones creativas acerca de: lentes, posiciones de cámara/s, iluminación, composición del cuadro, uso de micrófonos, musicalización, la manera en cómo materializaremos la propuesta estética y la selección de los elementos necesarios para ello. Además de que el rodaje, por supuesto, debe estar organizado en un plan.

Esta materia en particular, por medio de cada uno de los módulos de su programa, recorre todas las áreas de la realización que se irán profundizando en su transcurrir. Los cortos de los estudiantes, que forman parte del Momento 3 de evaluación, son grabados en el estudio de la UP con las comodidades, equipamientos y facilidades que esto implica.

Así, el primer día, los estudiantes se fueron a casa con la tarea de comenzar a pensar sus ficciones, de las cuales con nuestro acompañamiento, deberían realizar el diseño completo desde el guión literario hasta el producto terminado durante la cursada.

Para la segunda clase, también desarrollada en la sede de Diseño y Comunicación, ya teníamos interesantes propuestas para comenzar a trabajar: a) una adaptación de Aladdin; b) un corto de terror para el cual se necesitaban efectos especiales y varias cámaras filmando de modo simultáneo; c) un drama romántico que se desarrollaba casi por completo en un restaurante.

A mediados de marzo se decretó en Argentina el aislamiento social, preventivo y obligatorio, y ya no pudimos regresar a las aulas de Jean Jaurés, ni tendríamos acceso al estudio. ¿Y ahora? ¿Qué iba a pasar? “La clase” como la concebíamos hasta el momento no estaba más.

La Universidad proveyó la plataforma Blackboard con un sistema de videollamada incorporada -Collaborate- para mantener las clases desde la virtualidad. También se organizaron capacitaciones para su uso. En mi caso, los recursos materiales no acompañaban. Mi computadora de escritorio no cuenta con cámara web y las primeras clases debí “dictarlas” -“dictar” no es la palabra que más me gusta, seguramente sería mejor “transmitir” o “dar”- desde el celular que se comportó sorpresivamente bien. Afortunada y rápidamente conseguí en préstamo una netbook para trabajar más cómoda, aunque también debí mejorar mi plan de Internet para tener una conexión más estable.

Sin embargo, durante esos primeros meses de marzo y abril, pervivía la esperanza de volver a la presencialidad, recuperar el aula y el estudio, aunque la incertidumbre era enorme, no sé si recuerdan los anuncios presidenciales quincenales. Incluso hasta el mes de mayo mantuvimos el trabajo sobre los guiones originales de los estudiantes. Toda la preproducción construida fue evaluada en el Momento 2, la Evaluación de Medio Término.

Poco a poco nos dimos cuenta que no, que no íbamos a poder volver a la cursada que conocíamos, y nos dimos cuenta que tampoco íbamos a poder grabar con varias cámaras, ni realizar efectos especiales, ni recrear un restaurante, ni la ciudad de Agrabah.

Y aquí la decisión consultada con el Director del Área Audiovisual de la Facultad, Gabriel Los Santos, que apoyó y asesoró en todo momento; con mi asistente de cátedra, Lautaro Gatto, y los estudiantes sobre la necesidad de mantener la instancia práctica de una materia taller: ¿Qué pasaría si los Trabajos Integradores se grababan “en casa” manteniendo todos los recaudos que la situación pandémica requería? Seguramente necesitaríamos nuevos guiones, acordes a las condiciones de producción, y empezar desde cero el trabajo de preproducción que estaba adelantado, evaluado y aprobado.

Pero este escenario presentaba nuevas preguntas: ¿Qué pasaría con la calidad de las ficciones? ¿Qué pasaría con la formación profesional? ¿Qué pasaría con las consignas, el plano secuencia por ejemplo? Se acumulaban muchos “qué pasaría” cuando la praxis “normal” se veía de modo obligado a cambiar. ¿Qué pueden, qué tienen, a qué están dispuestos los estudiantes?

Convenimos con la cohorte reducir los integrantes de cada grupo. Con equipos de tres personas, uno se ocuparía de la grabación –podría hacer participar a modo de actores “improvisados” únicamente a sus convivientes-, otro de la postproducción de imagen, y otro del trabajo de la edición de sonido y musicalización. Todo dependía de quién tuviera cámara en su casa, micrófonos, algún artefacto de iluminación o hubiera observado la iluminación natural de sus ambientes, computadoras con programas destinados a edición de imagen y/o sonido. Y quiero destacar que los estudiantes estuvieron de acuerdo, no hubo resistencias. Iban a mantener la práctica de la cursada, con los cuidados que el ASPO exigía. Un reto que comprendimos desde el principio pasible de capitalización en el futuro desempeño profesional. Es decir, si podíamos grabar producciones “dignas” en estas circunstancias, nada nos lo podría impedir más adelante. Creo, en este sentido, que se dio un contexto excepcional donde el proceso de enseñanza-aprendizaje como actividad intencional, logró generar alternativas para que los estudiantes se acerquen al conocimiento y a la vez lo reconstruyan (Edelstein, 2000).

Pero lo que a mí, como docente de la materia me preocupaba era ¿cómo iba a acompañarlos lo mejor posible, sin estar en el rodaje como estuve siempre, manteniendo criterios de calidad educativa en este escenario tan irregular? No sabía cómo hacerlo, ni qué iba a pasar. Y también me doy cuenta ahora, desde la retrospectiva, que no haber ocupado el lugar del “supuesto saber docente”, conversarlo todo con “los chicos”, convenirlo con ellos, generó una relación transferencial que ofició de “motor” y habitó la gramática singular y plural de los estudiantes (Daraio y Müller, 2021).

## Consideraciones finales

Mientras que “ocupar el aula” nos remite a una demarcación espacial, a maneras uniformes, a la “obediencia lógica ritual que impone un orden excluyente” [...]; “habitar” el aula da cuenta de un componente subjetivo que asume una posición activa, se sacude la rutinización, es “armar, desarmar y rearmar” pensar que se “pueden hacer otras cosas”. (Edelstein, 2011, p.2-3)

Y retomando la cita de Edelstein (2011), una de mis mayores satisfacciones es que logramos habitar el aula virtual. Con Lautaro, a quien agradezco enormemente su compromiso y asistencia, fuimos ordenando las diferentes instancias del proceso de realización de las ficciones. Primero la parte “papel”, en este caso PDF, para luego ir solicitando avances clase a clase. Los guiones –literario y técnico-, los desgloses, los planes de rodaje, las refe-

rencias de diseño de arte, las plantas de iluminación y cámara. Los primeros crudos, después los off-lines, hasta llegar a los cortes finales. Las entregas de todos los grupos fueron visionadas y discutidas colaborativamente con el total de la cohorte. Así, fuimos guiando las sucesivas versiones. Los trabajos fueron analizados en clase por videollamada y conseguimos trasladar la dinámica del aula taller presencial a la virtualidad, y lo más importante de todo: mantener la práctica.

Estimo que las producciones fueron meritorias y es injusto seleccionar algunas sobre otras. Sin embargo, quiero compartir dos trabajos que entiendo superlativamente interesantes: “La despedida” y “Screenplay” realizados por los estudiantes en sus casas durante el primer cuatrimestre 2020.

La despedida <https://www.youtube.com/watch?v=AegQfzOohvw>

Screenplay [https://www.youtube.com/watch?v=Dn7Gu9jG\\_g&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Dn7Gu9jG_g&feature=youtu.be)

Considero estos cortos significativos por varios motivos. Primero, porque cumplen con las consignas solicitadas; segundo, porque los estudiantes exteriorizan sus emociones en tiempos de cuarentena y expresan el sentir generalizado de miedo, ansiedad, agobio, rutina. También vale mencionar que nuestra población estudiantil está integrada por estudiantes extranjeros, a veces muy jovencitos, que quedaron varados solos y solas en Buenos Aires, impedidos de volver a sus países, impedidos de pasar el aislamiento con sus familias. Es decir, estos trabajos, no son “carcasas vacías”, no son sólo la manifestación de técnicas que responden a los requerimientos y obstrucciones de la cátedra, sino que dan cuenta de vivencias y sentires durante esos primeros meses de incertidumbre. Un último comentario sobre el proceso metacognitivo que describen los estudiantes en sus pitches, parte del Momento 4 de evaluación de la materia. Comparto solamente algunas reflexiones.

“Me parece que el desafío más grande o complejo que se presentó en la cursada fue la interrupción de la “vida normal” y tener que hacer todo este proyecto audiovisual en cuarentena. Particularmente la distribución de tareas porque generalmente en las materias de Taller son proyectos que estamos más acostumbrados a hacer de manera físicamente grupal, todos participando del rodaje y de las diferentes etapas de producción, pero que en este caso se vieron más separados/divididos/individualizados por la situación actual. Sin embargo, me parece que fue un desafío bastante interesante y que nos forzó a los estudiantes a ponernos creativos y rebuscárnoslas a la hora de poder crear una solución para esta nueva manera de organizarnos” (A.A.).

“Debido a la situación de pandemia que está sufriendo el mundo, el proceso del proyecto fue diferente y en ocasiones un reto. Todo este proceso por el que se pasó significó un nuevo paso y un aprendizaje en donde logramos resolver y solventar rápido algunos problemas” (D.A).

“Personalmente creo que este trabajo fue un desafío ya que tuvimos que adaptarnos a las condiciones, y en mi

opinión aunque no pudimos grabar en un estudio con un equipamiento más profesional, fue una actividad muy útil que puso a prueba nuestra capacidad creativa para poder aprovechar todos los recursos que teníamos a mano. A pesar de que los trabajos siempre se pueden mejorar, estoy conforme con el resultado ya que cumplimos con nuestro objetivo” (C.G.).

“En conclusión, este proyecto conlleva un gran trabajo por los pocos recursos que, por lo general, uno tiene en su casa para llevar adelante una producción audiovisual. Pero esto también hace que uno aprenda a explotar y optimizar esos recursos que se encuentran disponibles. Recursos como la utilización de la luz en una casa o pequeños “spots” de un cuarto que pueden ser útiles para darle un tono extra a la escena. Haciendo que el cortometraje sea una experiencia totalmente nueva y enriquecedora” (L.L.).

“Aprendí que los equipos son necesarios, pero creo que este fue como un reto para todos. El poder comunicar algo con lo que tengas a la mano, eso te hace ir mejorando cada vez más” (D.S).

“Personalmente, creo que crecimos mucho como realizadores haciendo este proyecto, tanto con la carpeta de pre producción (que fue, hasta ahora, una de las más completas que hicimos) como con el resultado final del cortometraje. Pese a la extraña situación en la que nos encontramos, creo que tanto los alumnos como la profesora y el asistente de cátedra podemos decir que fue un placer trabajar juntos durante estos meses” (C.S).

En resumen y como resultado final, estoy convencida de que todos aprendimos mucho.

#### Referencias bibliográficas

- Daraio, V. y Müller, M. S. (2021). Los procesos metacognitivos en la enseñanza del diseño. *En Actas de Diseño* (2021, julio), Vol. 34, 159-165. Argentina: UP Disponible en [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=876&id\\_articulo=17632](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=876&id_articulo=17632) Fecha de consulta: 8/03/2021
- Edelstein, G. (2000). El análisis didáctico de las prácticas de la enseñanza. Una referencia disciplinar para la reflexión crítica. *En Revista del IICE Nro. 17*, 3-7.
- Edelstein, G. (2011). *Formar y formarse en la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Follari, R. (2020). Después del aislamiento. *En Follari, R. et al. El futuro después del COVID-19*. (Pp. 9-17) Argentina: Jefatura de Gabinete de Ministros. Disponible en <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/112345> Fecha de consulta: 21/08/2020

**Abstract:** The present article will go through the different strategies put into practice in the Creation Workshop III of the UP during the first semester of 2020. Firstly distinguishing the compromise of the students, who had to do their final productions –because this is a practical subject- in their homes and adjusting to special requirements and cares that social isolation demanded. In this context, with the teacher’s guidance, we consider that was possible to materialize interesting short films which also witness the pandemic and reflect the generalized feeling of fear, uncertainty, anguish and routine.

**Keywords:** adaptations – practical subjects – teaching role – student role – pandemic.

**Resumo:** história proposta cobrirá diferentes estratégias postas em prática no Workshop de Criação III na UP durante o primeiro período de quatro meses de 2020. A idéia principal é destacar o compromisso dos estudantes, que tinham que realizar seu trabalho integrador - já que este era um assunto de oficina - em casa e atentos às restrições e cuidados exigidos pelo isolamento social, preventivo e obrigatório. Neste contexto, com o apoio dos professores, acreditamos ter conseguido materializar produções interessantes que também são testemunhas da pandemia e expressam o sentimento geral de medo, incerteza, ansiedade e rotina.

**Palavras-chave:** adaptações - temas de oficina - papel do professor - papel do estudante - pandemia.

**(\*) María Sara Müller:** Doctoranda del Programa Interuniversitario de Doctorado en Educación (UNTREF, UNSAM, UNLA). Profesora en Docencia Superior (UTN-2014). Magíster y Especialista en Educación, lenguajes y medios (UNSAM-2013). Licenciada en Comunicación Audiovisual (UNSAM-2001). Productora y Directora de radio y televisión (ISER-1996). Diplomada en Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (UMET-2019). Docente de la Universidad de Palermo de la materia Taller de Creación III. Docente titular de la Universidad de Belgrano de la carrera Producción y Dirección de TV, Cine y Radio. Directora del CENS 26 (secundario para adultos dependiente del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad).

## Plan de comunicación editorial digital. Las redes sociales cómo estrategia pedagógica

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 90-92. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: noviembre 2022  
Versión final: abril 2024

Hebe Dato y Martín Valenzuela (\*)

**Resumen:** En el marco de la asignatura Marketing Editorial de la Carrera de Edición (FFyL, UBA) se plantearon estrategias de aprendizaje a través de herramientas de E-learning y TIC, cómo parte de la creación de un proyecto editorial. Actividad pensada como estrategia didáctica basada en proyectos, en la cual diferentes grupos de alumnos desarrollan, acompañados por un profesor tutor, un plan de marketing de una colección de productos editoriales. El plan de comunicación editorial digital se realiza en redes sociales, en tres instancias: prelanzamiento, lanzamiento y sostenimiento; en la búsqueda de un aprendizaje activo para el desarrollo de competencias laborales de los futuros editores.

**Palabras clave:** Comunicación editorial digital - redes sociales - TICs - E learning - Producto Editorial.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

Esta ponencia se propone profundizar en el desarrollo del aprendizaje activo (García-Bullé, 2021; Hernández et al., 2019) por parte de los estudiantes de la carrera de Edición. Asimismo como la propuesta se encuentra enmarcada en la asignatura de Marketing Editorial de la carrera de Edición (FFyL, UBA) se ofrece a los estudiantes un trabajo de aprendizaje basado en proyectos, a realizarse en un Plan de Marketing de una colección de productos editorial.

El aprendizaje basado en proyectos es una técnica didáctica para la enseñanza que cambia la forma de trabajar, ya que considera el desarrollo de variadas actividades a realizarse en periodos de tiempo extensos; es de carácter interdisciplinario; está centrado en el estudiante y el objetivo es la integración de éstos al mundo real. En el aprendizaje basado en proyectos los estudiantes exploran,

juzgan, interpretan y sintetizan información. (Educational Technology Division Ministry of Education, 2006). Asimismo, debe estar relacionado con diferentes materias básicas, profesionales y multidisciplinarias; involucrar a los estudiantes en realizar un esfuerzo por un tiempo largo; involucrarse en la toma de decisiones; trabajar de manera colaborativa; y el tema debe estar relacionado con el mundo real. La evaluación del aprendizaje basado en proyectos debe considerar una evaluación sistemática del proceso y del producto final.

La propuesta pedagógica de la cátedra es la realización de una campaña de comunicación editorial digital omnicanal como parte de la toma de decisiones tácticas del Plan de Marketing editorial. La campaña de comunicación de la colección se lleva a cabo en diferentes redes sociales, a través de un plan táctico articulado en tres instancias