

- Focus 2014: uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas* (pp. 11-19). Madrid: Acción Cultural Española.
- Ruiz, J. M. (2018). Una aproximación retórica a los memes de Internet. *Revista Signa*, 27, 995-1021.
- Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362-377.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.

**Resumo:** A imagem digital, principal força motriz das TIC e de suas práticas socioculturais, é um tipo de imagem que está sempre em construção e produção, que altera as particularidades tradicionais (é intangível, rápida, volátil e maleável), questiona as noções de autoria e repensa as formas de mediação entre visualidade, telas e usuários. Assim, ela é entendida como uma manifestação ou objeto atuante e icônico dentro do folclore digital e convida ao debate sobre sua incorporação no ensino de artes e design para participar da cultura comunicativa contemporânea.

**Palavras-chave:** imagem digital - folclore digital - ensino - arte - design.

**Abstract:** The digital image, the main engine of ICT and its sociocultural practices, is a type of image always under construction and production, which alters the traditional particularities (it is intangible, fast, volatile and malleable), questions the notions of authorship, and rethinks the forms of mediation between visuality, screens and users. Thus, it is understood as a manifestation or acting and iconic object within the digital folklore, and invites debate about its incorporation into the teaching of arts and design to participate in contemporary communicative culture.

**Keywords:** digital image - digital folklore - teaching - art - design.

(\*) **Nuria Rey Somoza** (Madrid, España, 1991). Graduada en Bellas Artes y Máster en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales. Desde 2016, desarrolla su doctorado en la Universidad Complutense de Madrid (UCM, España) y realiza una estancia como Colaboradora Honorífica en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes en la misma institución. Fue docente y responsable de investigación en la Escuela de Diseño de la PUCE Sede Esmeraldas entre 2015 y 2019. Ha coordinado proyectos de investigación sobre educación artística y cultura digital, teniendo como último resultado la obra colectiva "Viralizar la educación: red de experiencias didácticas en torno al meme de Internet".

## Estrategias tecnopedagógicas para la enseñanza de Diseño en la virtualidad<sup>1</sup>

Isabel Molinas, María del Carmen Albrecht,  
Mercedes Nicolini y Ignacio Riboldi (\*)

Actas de Diseño (2024, julio),  
Vol. 46, pp. 87-89. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: abril 2023  
Versión final: julio 2024

**Resumen:** El presente trabajo da cuenta de la experiencia desarrollada por la Cátedra de Taller de Diseño de la LDCV (FADU/UNL) como respuesta a la virtualización de la cursada fruto de la pandemia COVID-19 en 2020. Ante la virtualización, se propone un ejercicio introductorio y transversal, que tiene como objetivos el reconocimiento del aula virtual y propiciar las relaciones entre los estudiantes y docentes en este particular ambiente de trabajo. La práctica se desarrolló combinando recursos de geolocalización, fotografía y video sirviendo de puntapié para la construcción de narrativas más complejas en el transcurso de la cursada.

**Palabras Clave:** enseñanza – virtualidad – diseño – narrativas

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 89]

### Desarrollo

El contexto de virtualización vivido a comienzos de 2020 a causa de la pandemia mundial, planteó nuevos escenarios para la educación superior presencial. La Universidad, creó un comité de emergencia para trabajar con las Unidades Académicas los ambientes y plataformas tecnológicas en el comienzo de la modalidad virtual de las carreras presenciales. Las acciones fueron orientadas

a atender las particularidades de las carreras de pregrado y grado, con especial atención a los diseños pedagógicos de cada espacio curricular en modalidad virtual, y se enfocaron en los vínculos necesarios entre las comisiones de cursado y cada uno de los equipos de cátedra responsables de los trayectos curriculares.

Desde el Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) se propusieron estrategias comunes mínimas de interacción

académica virtual, para cada uno de los espacios curriculares on-line que contemplan: Introducción al espacio curricular y presentación del equipo de cátedra, disponibilidad de contenidos-programa del espacio curricular, y los contenidos y recursos que garanticen la planificación del trayecto académico en la modalidad virtual.

En nuestro caso particular, el Taller de Diseño vertical, en los niveles dos, tres y cuatro, de la carrera Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual que se dicta en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. En esta nueva realidad, el equipo docente del Taller diseño y trabajo sobre nuevas estrategias en el plano didáctico para la inclusión genuina de la tecnología (Maggio, 2016) dando sentido a los procesos de construcción del conocimiento. Teniendo la responsabilidad de la incorporación de uso de plataformas institucionales (Manovich, 2013; Fernandez, 2016; Baricco 2018) creadas por el equipo del CEDyT.

### Estrategia integradora

Como primera actividad y entendiendo la virtualización del currículum se retoma para el diseño de la actividad, el antecedente del recurso utilizado para el curso *Los Estudios Universitarios y las Tecnologías* del CEDyT del ingreso a la modalidad distancia de la UNL en el 2018. El mismo se diseñó desde el área Ambientes y recursos digitales del CEDyT y se presentó en diferentes trabajos en congresos por trabajar desde ese momento en el eje de narrativas transmedia y como ejemplos de recursos digitales para los procesos de enseñanzas-aprendizajes en búsqueda de innovación en el uso de la tecnología en los ambientes virtuales de educación superior.

La consigna del trabajo, propuso a los estudiantes y docentes de los tres niveles compartir los espacios de estudio o el ambiente desde donde se piensa el trabajo del Taller:

- su escritorio o la mesa de trabajo,
- la vista desde ese escritorio,
- algún rincón significativo de nuestra casa,
- en definitiva el ambiente desde donde cada uno va estar participando o produciendo en este #modovirtual.

El trabajo se plasmó en un mapa de google personalizado, y se embebió en los ambientes virtuales de las tres asignaturas que se encontraban en el ambiente virtual FADU (plataforma moodle). Esta acción fue posible, porque se puede afirmar que ya estamos frente a lo que Baricco en su libro *The Game* denominó revolución Tecnológica (2018) dictada por el advenimiento de lo digital o Cultura Digital (Dussel, 2016) y la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016).

De esta manera cada estudiante participa subiendo una foto, un video o una historia que creó, intercambio y diseño desde diversas interfaces gráficas o softwares culturales (Manovich, 2013) y finalmente fue compartida en el mapa como una acción más que todos realizamos las redes sociales cómo crear y compartir ya que también se propuso compartir en redes sociales con los siguientes @unllitoral @faduunl #modovirtual #estoyenUNL

De esta manera se visualizó en el mapa a los estudiantes y docentes que lograron la inmersión (Jenkins, 2010) en el mundo digital compartiendo su lugar en el mundo y formando parte de una comunidad de estudiantes del Taller de Diseño de la Carrera Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual de FADU-UNL. La narración de cada historia, participación de cada usuario logró en el mapa la construcción del mundo narrativo frente a la pandemia y la nueva manera de encontrarnos estudiantes y docentes.

### A modo de conclusiones

Estas decisiones convierten al primer trabajo del año en una estrategia integradora de los tres niveles y posibilitó poder pensar y diagramar los contenidos futuros, en relación a nuevas narrativas transmediales como señala García Canclini (2019) “las redes virtuales cambian los modos de ver y de leer, las formas de reunirse, de hablar y de escribir, de amar y de saberse amados, o acaso imaginarlo”. De modo que las nuevas tecnologías traen aparejados cambios en las formas de acceder a la información y el conocimiento, no siendo ajenas las universidades. De esta manera, se trabajaron los conceptos de narrativas y el diseño experiencial propuestos por la acción de cada usuario al compartir imágenes de su escritorio o ciudad en un mapa y que atraviesan la producción de las propuestas de recursos digitales innovadores para el trabajo de los alumnos y docentes en la actualidad.

El primer objetivo del trabajo fue generar vínculos y relaciones entre los estudiantes traspasando la presentación tradicional de los foros y a la vez hacer visible por medio de un mapa la comunidad de estudiantes y docentes del taller. Entendiendo que aprender (Wenger, 1998) implica participar de manera activa en las prácticas de las comunidades sociales. Estas prácticas construyen identidades sociales en relación de las comunidades, ya que la participación habla de lo que hacemos en ella, quienes somos, como la transformamos y como la re interpretamos.

Continuando con la estrategia, y logrando un mapa en el que visualiza la comunidad de práctica (Wenger, 1998) del taller. Partiendo de una consigna general para los tres niveles donde el objetivo era ver el manejo gráfico para la construcción de un mensaje desde la consigna acorde a cada nivel.

Finalmente, entendemos que esta actividad consiguió la creación de narrativas muy potentes y acordes a cada nivel y obteniendo interacción ya que se puede recorrer en el mapa conociendo al grupo de estudiantes y participar de la producción del grupo activamente con un click. Con la participación en redes propusimos la expansión de la actividad abriendo el juego logrando la construcción de una narrativa a través del pasapalabra y su vínculo con diferentes redes sociales.

### Notas

1. Esta comunicación es producida en el marco del Proyecto CAI+D 2020 “La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual” de FADU-UNL.

**Referencias bibliográficas**

- Alberdi, María Cristina; Mariela Balbazoni ; Vanina Lanati (2020) *EDUCOM : mixturas de comunicación, educación y TIC*. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario
- Baricco, A. (2018). *The Game*. Anagrama. Barcelona.
- Fernández, J. L. (2016). Plataformas mediáticas y niveles de análisis. *In Mediaciones De La Comunicación.*, 11(11), 71-96. <https://doi.org/10.18861/ic.2016.11.11.2618>
- García Canclini, N. (2019). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos* (Primera ed.). Universidad de Guadalajara. CALAS. [www.calas.lat](http://www.calas.lat)
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. (1 ra ed.). Paidós. Barcelona.
- Maggio, M., Lion, C., & Perosi, M. V. (2014). "Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica." *Polifonías Revista de Educación*, Año III(Nº 5), 101-127. <http://www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/sites/www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/files/site/5%20maggio.pdf>
- Manovich, L. (2013). *El Software toma el mando. España*. UOC (Universitat Oberta de Catalunya).
- Press, M., & Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gilli. Barcelona.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. (1 ra ed.). Deusto. Grupo Planeta.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. (1ra ed.). Siglo Veintiuno Editores.
- Wenger, E. (1998). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Paidós. Barcelona.

**Abstract:** This paper reports on the experience developed by the Design Workshop Chair of the LDCV (FADU/UNL) in response to the virtualization of the course as a result of the COVID-19 pandemic in 2020. In view of virtualization, an introductory and transversal exercise is proposed, which aims at recognizing the virtual classroom and fostering relationships between students and teachers in this particular work environment. The practice was developed combining geolocation, photography and video resources, serving as a kick-off for the construction of more complex narratives in the course of the course.

**Keywords:** teaching - virtuality - design - narratives.

**Resumo:** Este artigo relata a experiência desenvolvida pelo Departamento de Oficina de Design do LDCV (FADU/UNL) em resposta à virtualização do curso como resultado da pandemia da COVID-19 em 2020. Diante da virtualização, é proposto um exercício introdutório e transversal, com o objetivo de reconhecer a sala de

aula virtual e promover o relacionamento entre alunos e professores nesse ambiente de trabalho específico. A prática foi desenvolvida por meio da combinação de recursos de geolocalização, fotografia e vídeo, servindo como ponto de partida para a construção de narrativas mais complexas no decorrer do curso.

**Palavras-chave:** ensino - virtualidade - design - narrativas.

**(\* Dra. Isabel Molinas:** Graduada en Letras, Magister en Didácticas Específicas (Universidad Nacional del Litoral) y Doctora en Educación (Universidad de Buenos Aires). Profesora Titular e Investigadora de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL. Cátedras: Introducción a la Comunicación y Comunicación I-II y III de la Lic. en Diseño de la Comunicación Visual. Directora del Proyecto de investigación "La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual" (FADU-UNL). Directora de la Maestría en Didácticas Específicas de FHUC-UNL. Integrante del Consejo Asesor de la Colección Cátedra de Ediciones UNL. Coordinadora de prácticas de educación experiencial sobre arte contemporáneo. Algunas de ellas han sido reunidas en Arte, Ambiente y Ciudad. Conversaciones desde el Litoral (Ediciones UNL, 2017). **Mercedes Nicolini:** Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual, Licenciada en Arte y Diseño Multimedia y Especialista en Docencia y Entornos Virtuales. Actualmente realiza su tesis de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario. Profesora Adjunta (ordinaria) del taller de Diseño II, III y IV de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (FADU-UNL). Docente de cursos de actualización y posgrados. Investigadora en proyectos de Educación y Diseño. Coordinadora el Área de Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales del Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) y la Carrera de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la FADU-UNL. **Ignacio Riboldi:** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU/UNL. Es profesor de los Talleres Verticales de Diseño de dicha casa de estudios desde 2006. Es investigador categorizado e integrante de grupos responsables en proyectos de Investigación. Se desempeña como jurado en tesinas de grado e integra tribunales evaluadores de concursos docentes, a su vez participa como jurado en concursos de Diseño. Formó parte del Programa de Imagen y Comunicación Institucional de la FADU/UNL y ha sido coordinador del Programa de Desarrollo y Servicios Turísticos del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. En el ámbito profesional, dirige oficina Robot [www.oficinarobot.com](http://www.oficinarobot.com) desarrollando proyectos de mediana y alta complejidad de alcance nacional e internacional. Participó en misiones técnico-comerciales en España y sus producciones han obtenido el reconocimiento de instituciones como el BCD (Barcelona Centre de Disseny) y el FAD (Foment de les Arts i del Disseny).