

leduca.org/documentos/observatorio/oevalc_2012_(fronteras).pdf
 Álvarez, H., Arias, E., Bergamaschi, A., Lopez, A., Noli, A., Ortiz, M., & Perez, M. (2020). *La educación en tiempos del Coronavirus*. Banco Interamericano de Desarrollo. Obtenido de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-educacion-en-tiempos-del-coronavirus-Los-sistemas-educativos-de-America-Latina-y-el-Caribe-ante-COVID-19.pdf>

García, M. (2015). Tecnología y aprendizaje ubicuo. *SISTEMAS, CIBERNÉTICA E INFORMÁTICA*, 12(1). Recuperado el Mayo, de <http://www.iiisci.org/journal/CVS/risci/pdfs/CA151ED15.pdf>

Vitale, C. R. (2006). La tercera reforma de la educación superior en América Latina y el Caribe: masificación, regulaciones e internacionalización. *Educación y pedagogía*, 11-24.

Abstract: The educational complexity and the advance of information and communication technologies, complement each other more and more not only from the theory but also as physical support in the teaching-learning process, validating in this way the importance of the dynamic and leading character of education and technology, especially in this stage of confinement due to Covid-19. This essay is the result of the reflection of the educational practice with a qualitative approach, which tries to respond to the current context of virtual education and its accessibility vs. a traditional education that nevertheless has an essential component which is human contact.

Key words: Virtual education - technological resources - educational innovation - traditional education - ubiquitous learning.

Resumo: A complexidade educacional e o avanço das tecnologias de informação e comunicação, complementam-se cada vez mais não apenas a partir da teoria, mas também como suporte físico no processo de ensino-aprendizagem, validando desta forma a importância do caráter dinâmico e líder da educação e tecnologia, especialmente nesta fase de confinamento devido ao Covid-19. Este ensaio é o resultado da reflexão da prática educacional com uma abordagem qualitativa, que tenta responder ao contexto atual da educação virtual e sua acessibilidade em relação a uma educação tradicional que, no entanto, tem um componente essencial que é o contato humano.

Palavras chave: Educação virtual - recursos tecnológicos - inovação educacional - educação tradicional - aprendizagem ubíqua.

(* **Mireya Lauren Gareca Apaza:** Licenciada en Arquitectura de la U.S.F.X., con diplomados en Diseño Arquitectónico Sustentable, Diseño interior y escaparatismo, Investigación Científica, especialista en Diseño de Interiores, Magíster en Investigación Científica Multidisciplinar, Doctor en Ciencias de la Educación. Investigadora desde hace 9 años, expositora en congresos nacionales e internacionales. Miembro de la Organización Boliviana de Mujeres en Ciencia y la Asociación de Estudios Bolivianos. Docente titular de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier en la carrera de Diseño de Interiores. Docente de Pre y Posgrado de Metodología de Investigación. Publicaciones realizadas a nivel local e internacional en líneas de investigación de arquitectura educativa, educación, paisajismo patrimonial, medio ambiente y jardinería sustentable.

Storyboard y una Narrativa Gráfica y Literaria

Nancy Vilar (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
 Vol. 36, pp. 393-397. ISSN 1850-2032.
 Fecha de recepción: julio 2020
 Fecha de aceptación: diciembre 2020
 Versión final: diciembre 2021

Resumen: El artículo presenta la aplicación de estrategias pedagógicas que permitieron generar espacios y acciones de transferencia y articulación en el marco del Covid 19 y de la educación virtual. Realizada entre dos cátedras del primer año de arquitectura, FAUD-UNC. Una de instrumentación, Sistemas Gráficos, y la otra de proyecto. El objetivo se centró en la aplicación de las herramientas tecnológicas como Street view o Google Maps que permitieron hacer una lectura sensible del sitio de intervención de arquitectura. Aplicando como estrategia didáctica la narrativa gráfica y la narrativa literaria. El registro se concretó a través del storyboard y el relato.

Palabras claves: storyboard – transferencia – estrategias didácticas – narrativa – articulación – herramientas tecnológicas – Street view

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 397]

Introducción

En el marco de la realidad actual, del Covid 19 y del impacto que éste tiene sobre la educación, el presente

artículo pretende comunicar una experiencia que tiene lugar en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, FAUD-UNC. Esta

institución es caracterizada por la masividad y heterogeneidad del estudiantado, ya que se inscriben en ella alumnos de todo el país, con distintas realidades sociales, culturales y económicas. Con este reconocimiento y haciendo uso de todas las posibilidades y servicios que ofrece actualmente la FAUD-UNC desde becas de conectividad para los estudiantes, hasta el soporte técnico de ayuda y acompañamiento para acceder a la virtualidad, se propone una experiencia de articulación y transferencia, tratando de sacar el mayor rédito de las herramientas tecnológicas, ponerlas al servicio del proceso de enseñanza – aprendizaje y buscar los puntos de contacto entre las propuestas pedagógicas - académicas de las cátedras involucradas. La misma tiene lugar curricularmente, en el primer año de la carrera, en el ciclo básico del cursado. Entre las cátedras de Sistemas Gráficos de Expresión A y Arquitectura IB. La primera asignatura, Sistemas, aborda el contenido gráfico específico del campo disciplinar arquitectónico y dentro de la currícula de la carrera, es el único año en que se dicta este contenido. Es fundamentalmente de instrumentación, altamente procedimental, abstracta y asiste y habilita en la comunicación y expresión de la arquitectura. Mientras que, la asignatura Arquitectura es de proyecto y es la encargada de hacer la síntesis.

Con respecto al lugar que ocupa en el proceso de aprendizaje del estudiante, es en donde se dan las configuraciones mentales básicas, en donde este sujeto de aprendizaje empieza a descubrir y entender el modo de pensar, de hacer y de comunicarse disciplinariamente. Quien se inserta en un nuevo contexto, que no le es propio y en el que siente la necesidad de acceder lo más rápidamente posible y entender las reglas de juego en el menor lapso. Frente a esta contingencia y lo anteriormente descrito, surgen distintas necesidades que hay que contemplar, cómo el tiempo que implica la virtualidad, la imposibilidad de salir de la casa, la falta de recursos para desarrollar las actividades académicas, entre otras. Con este enunciado, intentar buscar acortar distancias y plantear atajos en las estrategias pedagógicas, parecería ser una de las alternativas del camino a seguir. Para lo cual, se plantea esta experiencia de articulación ubicada en dos instancias muy claras de los contenidos que se dictan en las materias implicadas. Al momento de la transferencia “Sistemas” se encuentra desarrollando dentro de los sistemas de representación y como contenido específico a dar, las proyecciones centrales o cónicas y es la perspectiva polar la pieza gráfica que articula la acción. Por su parte, “Arquitectura” se encuentra desarrollando el proceso proyectual, ubicados en la etapa de análisis del sitio y del contexto de intervención. Esta etapa presenta más interrogantes que posibilidades de acción, y están referidos al modo de abordar una lectura sensible del lugar de estudio, desde una mirada fenomenológica, considerando esta realidad en la que estamos todos inmersos, la de la virtualidad, que implica tiempos y modos o metodologías diferentes que en el dictado de las clases presenciales. Las preguntas planteadas fueron por ejemplo, ¿cómo hacer una lectura sensible y fenomenológica del contexto a intervenir, en el marco de la virtualidad?, ¿cómo hacer un registro sensible del contexto a intervenir, en el marco

de la virtualidad?, ¿cómo captar la esencia, o el espíritu del lugar, en el marco de la virtualidad?

Estos interrogantes nos llevan a pensar ¿cómo abordar el registro gráfico y la atmósfera o esencia del contexto, del lugar? Por otra parte, si nos remitimos a la práctica profesional, y pensar en las participaciones que los arquitectos hacen al presentarse en los concursos de diseño o proyectos públicos, en general, dichos profesionales conocen el contexto a intervenir, de manera virtual, rara vez lo hacen yendo al lugar, ya que la mayoría de las veces corresponden a sitios alejados incluso a otras latitudes. La visita al sitio de modo presencial y guiado es en el ámbito académico y con fines puramente pedagógicos. Entonces, es factible recrear esta modalidad profesional y llevarla al claustro universitario virtual, ya que podría ser una alternativa a implementar.

Pensando en la gráfica, “El dibujo de registro representa, lo que significa volver a hacer presente. Lee el mundo, lo interpreta, siempre en forma selectiva e intencionada. Nunca hace copia, sino que transcribe, traduce mediante sus propias codificaciones”. (Doberti, 2008)

Posicionados en la etapa del proceso proyectual en que se encuentran los estudiantes y siendo conscientes de las destrezas que están adquiriendo desde la gráfica, surge como inquietud ¿Qué estrategia pedagógica hará posible poner en presente a través del dibujo de registro, la interpretación del lugar, desde la virtualidad?

Pensando en el contexto, “En el proceso de ver y observar para dibujar es fundamental captar la esencia de cada cosa, más allá de las apariencias, aquello que el común de los perceptores no ven, cómo el espíritu o el mensaje que transmite cada objeto, cada espacio, cada fenómeno a representar”. (Ochoa, 2012)

¿Desde qué estrategia didáctica será posible abordar la esencia del espacio, del lugar, en la virtualidad?

Siguiendo con este pensamiento sobre el contexto, Norberto Chaves en su artículo primacía del contexto, expresa: “(...) Todo proyecto es, en realidad, una “remodelación” de un entorno preexistente. El proyectista debe estar capacitado para trabajar sobre escenarios y no sólo sobre objetos(...)” Por ello la intervención arquitectónica debe partir de la interpretación del contexto donde se inscribirá la pieza arquitectónica. Interpretar es “leer” un texto dado, es la decodificación social del entorno y detectar sentidos. (Chaves, 2005)

La importancia del contexto en el proceso proyectual ha sido abordado a lo largo de la historia por distintos y numerosos autores, Norberg Schulz (1980) interpreta la actividad básica de la arquitectura como “la utilización del lugar”. Expresa la necesidad de “fijar el Genius Loci... mediante construcciones que acopien las propiedades del lugar y las acerquen al hombre.” Schulz define las características topográficas y paisajísticas que confieren un carácter singular a los lugares e indica la manera cómo la arquitectura puede reaccionar generando un entorno expresivo. Refiere insistentemente en las fuerzas naturales y artificiales y la relación entre ambas. E insiste en que si el hombre desea una vida con sentido debe comprender su entorno y, por consiguiente, trasladarlo a unos términos de referencia comprensibles. Ha de poder “orientarse e identificarse con el entorno”, una circunstancia que solo

puede suceder cuando la vida se desarrolla en lugares que poseen por sí mismos un sentido vital interno.

El término *Genius Loci*, se refiere al espíritu del lugar, a esas características, generalmente difusas, que lo convierten en algo único. Es un concepto romano, es un espíritu que da vida al lugar y determina su carácter o esencia. El *genius* denota lo que una cosa es, o “lo que una cosa quiere ser” a decir de Louis Kahn.

Con todo lo expresado y reconociendo el valor que tiene el contexto en el proceso proyectual surgen los siguientes planteos ¿qué estrategias didácticas harán posible desde la virtualidad acercar a los estudiantes a la complejidad y entendimiento del contexto?, ¿qué estrategias pedagógicas harán posible detectar esas fuerzas naturales y artificiales que intervienen en el lugar, el espíritu que le da vida al lugar?

Esta posición nos remite a proponer una estrategia con doble acción. Por un lado considerando el registro gráfico desde el recorrido y la secuencia espacial, denominado para esta experiencia “Narrativa Gráfica”. Por otro lado el registro literario, abordado desde el descriptor visual, tratando de entender y sentir el lugar, denominado “Narrativa Literaria”. La experiencia presenta dos entradas paralelas y complementarias.

Narrativa Gráfica

La narrativa gráfica, en esta experiencia denominada Storyboard, es una estrategia didáctica que aborda el dibujo desde el recorrido y la secuencia espacial y lo hace a través de los medios tecnológicos que lo permiten como el Google Maps, el Google Earth y usando como herramienta básica el Street view. Y traccionado por un único interrogante: ¿Qué guión gráfico del contexto propones? Los medios tecnológicos propuestos son el Google Earth que es un programa informático que muestra un globo virtual que permite visualizar múltiple cartografía, con base en la fotografía satelital. El *Google Maps* es un servidor de aplicaciones de mapas en la web. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotografías por satélite. Y el *Google Street View* que es una presentación de Google Maps y de Google Earth que proporciona panorámicas a nivel de calle, y nos permite generar los croquis de recorrido secuencial a nivel peatonal.

El dibujo explorado desde el recorrido y la secuencia espacial ya viene dándose desde el arquitecto urbanista Gordon Cullen, con su visión serial entendida como una sucesión de imágenes entre la visión existente y la emergente y cómo la manipulación de las visiones producen impactos en nuestras emociones.

Más recientemente, el Storyboard que es entendido como guión gráfico, es el modo de previsualización de preproducción en la industria fílmica. Si bien pertenece a otro campo disciplinar se lo puede considerar como una herramienta útil para entender la realidad de un contexto o sitio de estudio para arquitectura. El Storyboard es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un story es básicamente

una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos (determinado en el guión técnico) aquí (en el story) ya visualizamos el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar. (Hornos, A. 2020) ¿Por qué utilizar el storyboard para el análisis del sitio? Porque permite observar y entender el desarrollo de la historia, en el caso de la arquitectura permite observar y entender el contexto, porque obliga a seleccionar intencionalmente y porque es un excelente método para adiestrarse en el pensamiento visual.

La consigna planteada del ejercicio, es a través de un interrogante, el cual es utilizado como disparador ¿Qué guión gráfico del contexto propones? El cual es contando gráficamente, con dos tipos de croquis, uno es una planimetría o vista superior, que da cuenta del enmarque contextual seleccionado por el estudiante y es en donde indican con puntos la posición de cada enfoque del dibujo secuencial, mientras que el resto de los croquis, son fundamentalmente perspectivas polar (mínimo cinco), en un recorrido secuencial a nivel peatonal. Estas perspectivas siguen un hilo intencional de selección, el cual es anotado con palabras claves al pie del croquis, creando la narrativa. La experiencia pretende facilitar el entendimiento del lugar o sitio de arquitectura, a través del croquis o guión gráfico y ayudar a aprehender desde la virtualidad. Esto es activar el pensamiento desde la gráfica y la consecuente relación en la triada ojo – mente – mano. Para ello la modalidad consistió en otorgar al estudiante un video del sector utilizando el Google Street View y con él, o cualquier otro programa que le permitiera recorrer el sector de estudio, para poder graficarlo con una intención predeterminada. Los croquis resultantes son los que capturaban una imagen a nivel peatonal, obtenida al parar en algún momento la cámara del Street y calcar esa fotografía o recorte seleccionado con alguna intención de transmitir algo, que podía ser un concepto, una cualidad, una característica o una sensación del lugar.

El estudiante a pesar de estar inserto en la tridimensión, estar dentro de ella, le cuesta ver, registrar, entender y pensar en términos espaciales.

Generar una actividad que obligue al estudiante a bajar la línea de horizonte, o lo que es lo mismo a realizar croquis secuenciales a nivel peatonal, fuerza a que se incorpore en el espacio y con ello poder registrar y entender la espacialidad de esa realidad.

Narrativa Literaria

La narrativa literaria, en esta experiencia aborda el relato desde el descriptor visual. Y es traccionado por el siguiente interrogante: ¿Qué guión narrativo-literario del contexto propones?

Esta narración del contexto de intervención en arquitectura, en una mirada situada, encuentra su correlato en la posición de Peter Zumthor (2006) quien acuña el término de ‘atmósfera’, entendiéndose como esas características de los lugares que te conmueven, una y otra vez, habla de una sensibilidad emocional, una percepción que fun-

ciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir. “Todos lo conocemos muy bien: vemos a una persona y tenemos una primera impresión de ella. He aprendido a no fiarme de esa primera impresión; tienes que darle una oportunidad. Ahora soy un poco más viejo, debo decir que vuelvo a quedarme con la primera impresión. Algo parecido ocurre con la arquitectura. Entré en un edificio, veo un espacio y percibo una atmósfera, y, en décimas de segundo, tengo una sensación de lo que es.”

Desde este posicionamiento surge el siguiente interrogante, ¿que transmite ese lugar en el que se realizará la intervención de arquitectura, o qué características del mismo pueden ser las que conmueven?

Para poder abordar las características del lugar se ejemplifica desde Zumthor, quien en su libro al ilustrar el término atmósfera, recurre a un escrito de su bitácora, que cuenta tal un descriptor visual en el que incluye todos los sentidos, la experiencia vivida y que da cuenta de dicha palabra. Este material se comparte con los estudiantes quienes además ya leyeron previamente algunos capítulos del libro *Atmósferas*.

“...Para que veáis que quiero decir con esto, leeré algo que tengo escrito en mi cuaderno de notas sobre este tema. “Es jueves santo de 2003. Aquí estoy, sentado en una plaza al sol, un gran soportal, largo, alto, hermoso bajo el sol. La plaza – frente de casas, iglesia, monumentos – como un panorama ante mis ojos. A mi espalda la pared del café. La justa densidad de gente. Un mercado de flores. Sol. Las once. La cara de enfrente de la plaza en sombra, de un apacible color azulado. Ruidos maravillosos: conversaciones cercanas, pasos en la plaza, en la piedra, pájaros, ligero murmullo de la multitud, sin coches, sin estrépito de motores, de vez en cuando ruidos lejanos de una obra. Me figuro que el comienzo de las vacaciones ya ha ralentizado los pasos de la gente. Dos monjas – esto es de nuevo real, no me lo estoy inventando –, dos monjas cruzan la plaza gesticulando, con un andar rápido, sus tocas ondean ligeramente, cada una de ellas lleva una bolsa de plástico. La temperatura: agradablemente fresca, y cálida. Estoy sentado bajo el soportal, en un sofá tapizado en un verde pálido, en la plaza, la estatua de bronce sobre su alto pedestal frente a mí me da la espalda, contemplando, como yo, la iglesia con sus dos torres. Las dos torres de la iglesia tienen un remate diferente; empiezan siendo iguales abajo y, al subir, se van diferenciando. Una de ellas es más alta y tiene una corona de oro alrededor del extremo de la cúpula. Pronto vendrá hacia mí B., cruzando en diagonal la plaza desde la derecha”. Ahora bien, ¿Qué me ha conmovido de allí? Todo. Todo, las cosas, la gente, el aire, los ruidos, los colores, las presencias materiales, las texturas, y también las formas. Formas que puedo entender. Formas que puedo intentar leer. Formas que encuentro bellas. ¿Y qué más me ha conmovido? Mi propio estado de ánimo, mis sentimientos, mis expectativas cuando estaba sentado allí. Me viene a la cabeza esa célebre frase inglesa, que remite a Platón: “Beauty is in the eye of the beholder” [“La belleza está en los ojos de quien mira”]. Es decir: todo está solamente dentro de mí. Pero entonces hago el experimento de quitarme la plaza de delante, y ya no tengo los mismos sentimientos.

Un sencillo experimento, disculpad la simplicidad de la idea. Lo cierto es que, al quitarme la plaza de delante, mis sentimientos desaparecen con ella. Nunca hubiera tenido tales sentimientos sin esa atmósfera de la plaza. Lógico. Hay un intercambio entre las personas y las cosas. Con esto tengo que tratar como arquitecto. Y pienso: ésta es mi pasión. Existe una magia de lo real. Conozco muy bien la magia del pensamiento. Y la pasión del pensamiento bello. Pero me refiero a algo que, con frecuencia, encuentro más increíble: la magia de lo verdadero y de lo real.” (P. Zumthor, 2006)

La consigna planteada del ejercicio, es a través de un interrogante, el cual es utilizado como disparador ¿Qué guión narrativo-literario del contexto propones? Dado el precedente fragmento como modelo, consiste en que de un modo descriptivo y literario cuenten cómo sienten y viven los estudiantes, ese sector de la ciudad de Córdoba, en donde tienen que emplazar su proyecto, a través de recorrerlo con el video del google earth, las imágenes del teórico y la guía con fotografías, aporte de la cátedra de historia. Todo el material disponible en el Uncavim, plataforma de la UNC. Se les solicita hacer un relato, en donde describen y reviven ese sector, poniendo en palabras lo que sienten del lugar al ver las imágenes y al modo del planteo que hace Peter Zumthor.

La experiencia pretende facilitar el entendimiento del lugar o sitio de arquitectura, a través de la palabra o guión literario y ayudar a aprehender desde la oralidad. Esto es activar el pensamiento desde la palabra y colaborando con la imaginación. Para ello la modalidad consistió en requerir al estudiante un texto a modo de descriptor visual porque este describe las características visuales de los contenidos dispuestos en las imágenes o en los videos otorgados por la cátedra y describe las características elementales tales como la forma, el color, la textura o el movimiento, entre otros, que hacen a las características del sector bajo estudio. Sumando a este descriptor visual las sensaciones y emociones que les evocan o provocan este recorte contextual.

A modo de reflexión se puede expresar que los dos caminos propuestos, o las dos entradas de la actividad intentan permitir un acercamiento fenomenológico al caso de estudio facilitando el entendimiento del lugar, a través del croquis o guión gráfico: ayudando a aprehender desde la virtualidad. Esto es activar el pensamiento desde la gráfica y la consecuente relación en la triada ojo – mente – mano. 2) la palabra o guión literario: ayudando a aprehender desde la oralidad. Esto es activar el pensamiento desde la palabra y colaborando con la imaginación.

Las herramientas tecnológicas seleccionadas para ello son el Street view, el Google Maps y Google Earth permitieron hacer una lectura visible del lugar y a través del storyboard poder hacer una lectura más vivencial, de entendimiento de los aspectos cualitativos y cuantitativos. Mientras que la herramienta del relato permitió hacer una lectura sensible del lugar e imaginativa, dada desde el poder de la palabra de la narración.

En síntesis, la estrategia didáctica fue la narrativa gráfica y la narrativa literaria. El disparador de la actividad dos interrogantes: ¿Qué guión gráfico del contexto propones?

y ¿Qué guión narrativo-literario del contexto propones? El registro se concretó con el storyboard y el relato. Los recursos tecnológicos: el Google Street View, el Google Maps y el Google Earth. Las posibilidades de los sujetos de aprendizaje: la motivación, la reflexión. Las posibilidades de la actividad: la lectura fenomenológica del lugar en la virtualidad.

Bibliografía

- Chaves, N. (2005) El diseño invisible: Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Grupo Planeta. Argentina
- Doberti, R. (2008) Espacialidades. Editorial Infinito. Buenos Aires.
- Hart, John (2008). *The Art of the Storyboard. A Filmmaker's Introduction*. United States of America: Elsevier, Inc.
- Hornos, A. (2020). Universidad de Granada (UGR). Disponible en: <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>
- Norberg-Schulz, C. (1998). *Intenciones en Arquitectura*. GG Reprints. Barcelona, España.
- Ochoa, J.M. (2012). *Sistemas Gráficos de Expresión A*. Apuntes de la asignatura. Primera Etapa. Imprenta Ingreso. 1ª Edición. Córdoba, Argentina.
- Vilar, N. (2010) Una construcción metodológica creativa. Sistematización de las prácticas didácticas. FAUD – UNC. Córdoba, Argentina.
- Zumthor, P. (2006) *Atmósferas*. GG, España.

Abstract: The article presents the application of pedagogical strategies that allowed the creation of spaces and actions for transfer and articulation within the framework of Covid 19 and virtual education. Made between two chairs of the first year of architecture, FAUD-UNC. One of instrumentation, Graphics Systems, and the other of design. The objective was focused on the application of technological tools such as Street view or Google Maps that allowed a sensitive reading of the architectural intervention site. Applying graphic narrative and

literary narrative as a didactic strategy. The registration was made through the storyboard and the story.

Key words: storyboard – transfer –teaching strategies – narrative –articulation – technological tools – Street view

Resumo: O artigo apresenta a aplicação de estratégias pedagógicas que permitiram a criação de espaços e ações de transferência e articulação no âmbito do Covid 19 e da educação virtual. Feito entre duas cadeiras do primeiro ano de arquitetura, FAUD-UNC. Um de instrumentação, sistemas gráficos e outro de projeto. O objetivo foi focado na aplicação de ferramentas tecnológicas, como o Street View ou o Google Maps, que permitiam uma leitura sensível do local da intervenção arquitetônica. Aplicação da narrativa gráfica e narrativa literária como estratégia didática. O registro foi feito através do storyboard e da história.

Palavras chave: storyboard - transferência - estratégias didáticas - narrativa - articulação - ferramentas tecnológicas - street view

(*) Nancy Vilar: Arquitecta y Especialista en la Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño. Profesora en tres universidades de Córdoba, en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de Córdoba, en la Facultad de Arquitectura - Universidad Católica de Córdoba y en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba. La actividad docente iniciada en 1995 siempre estuvo centrada en el área de la arquitectura, la gráfica arquitectónica y la morfología. Desde 1999 miembro de equipos de investigación de SECyT. Desde 2007 miembro de equipos de proyectos de Extensión. Ponente en numerosos congresos nacionales e internacionales. Variadas publicaciones en el área de la arquitectura, la gráfica y la morfología. Evaluadora y jurado en distintos eventos académicos (becas de extensión UNC, tesis de grado nacional e internacional, etc.)

Nueva normalidad: una oportunidad para la educación virtual en diseño

Nidia Raquel Gualdrón Cantor (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 397-401. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: El presente escrito aborda una provocación para revisar los saberes del diseñador en formación ante la “nueva normalidad” causada por la pandemia del Covid-19, esta vez, en los entornos virtuales de aprendizaje. Basado en un sondeo realizado a estudiantes y profesores de diseño que hicieron tránsito forzado a la virtualidad debido al aislamiento preventivo, analiza a la luz de la teoría del aprendizaje experiencial, los hallazgos y recomendaciones para apuntar a experiencias más significativas en entornos híbridos o virtuales, en la formación de diseñadores estratégicos, preparados para afrontar los desafíos que nos ha dejado la circunstancia.

Palabras clave: enseñanza del diseño - educación virtual - covid-19 - aprendizaje experiencial

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 400]