

Resumen: En el siguiente artículo se detalla el desarrollo del Foro de Experiencias Innovadoras, este espacio se creó en 2017 para dar lugar a la reflexión y al debate entre docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región de todos los niveles. Y para que compartan con sus pares de Argentina y del resto de Latinoamérica sus experiencias, recursos y producciones significativas propias o de sus estudiantes. Hace ya cinco años se realiza en el marco de la Semana Internacional de Diseño en Palermo, el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Diseño - Comunicación - Creatividad - Latinoamérica - Experiencias - Reflexión - Recursos - Producciones - Estudiantes - Docentes.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 323]

Los profesores son los protagonistas del crecimiento y la consolidación de la calidad académica de las carreras del campo del diseño, la comunicación y la creatividad; tal como se observa en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y en la región. Los docentes son líderes en la actualización, en las tendencias, en la vigencia de los contenidos, en la motivación a las nuevas generaciones, en la formación de los profesionales y en la renovación de las metodologías de enseñanza.

En el Foro participan los docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región –de todos los niveles tanto formales como no formales– que tengan experiencias, recursos o producciones significativas propias o de sus estudiantes para compartir con sus pares de Argentina y del resto de Latinoamérica. También participan representantes y/o autoridades de universidades, escuelas y carreras interesadas en compartir con la comunidad de Latinoamérica sus proyectos y propuestas institucionales

¿Qué es el Foro de Experiencias?

Con el fin de avanzar en el crecimiento, vinculación y proyección internacional de los profesores se creó el Foro de Experiencias Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad de participación libre y gratuita.

Por primera vez, un Foro universitario se convierte en el marco del encuentro, de la vinculación y de la proyección latinoamericana e internacional de los profesores de todas las asignaturas de las carreras del campo del diseño, la comunicación y la creatividad en todos los ámbitos, modalidades y niveles de enseñanza. Así, en este Foro los profesores presentan sus mejores experiencias, los recursos más significativos y las producciones más relevantes de sus estudiantes.

El Foro de Experiencias de Diseño, Comunicación y Creatividad es un espacio de aprendizaje entre pares, de enriquecimiento profesional, de intercambio de ex-

periencias significativas en el campo de la enseñanza de todos los niveles formales o no formales.

Asimismo, es una plataforma académica –presencial y online– de proyección internacional que permite a los profesores una oportunidad única para ir más allá del aula, de las carreras y de las instituciones.

Actividades presentadas

Las presentaciones se organizan en cuatro líneas temáticas organizadoras de las comisiones que sesionaron online:

- a. Estrategias innovadoras en el nuevo escenario
- b. Recursos pedagógicos en el nuevo escenario
- c. Proyectos significativos
- d. Experiencias en el aula virtual

En la presente edición 38 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa del V Foro (Virtual) de Experiencias Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad con un resumen de cada una de las 412 presentaciones.

— Comisión 1

F1. Educación autodidacta. *Emiliano Basile*

La experiencia de estos años me lleva a concluir que la educación virtual funciona siempre y cuando se fomente la autonomía del estudiante para incorporar el conocimiento. El estudiante debe administrar su propio tiempo y los recursos ofrecidos por la Facultad para realizar su proceso de enseñanza.

El docente siempre tiene que estar a disposición pero en un rol de coordinador para personalizar las inquietudes recibidas. Este trabajo ofrece mejores resultados para el alumno, que debe tratar de resolver el conflicto presentado por la materia (y el proyecto integrador).

F2. La importancia de escuchar. Agustín Calcagno

En este contexto de pandemia que nos toca transitar, el rol pedagógico del docente en la modalidad de clase virtual abarca mucho más que el solo hecho de la producción y dictado de las clases; comprende además la generación de un ámbito de comunicación fluida entre las partes que componen el aula virtual y permitir un espacio para la reflexión (y expresión) de sus inquietudes por parte de los alumnos.

F3. La realidad y la creatividad como multiplicadores del aprendizaje. Alejandra Cristofani

En la actualidad, un modelo educativo enfocado en contribuir a la productividad, la competitividad y la creatividad eleva, indefectiblemente, el desarrollo de cualquier país, al tiempo que le ayuda a solventar o a reducir los efectos de las crisis de todo tipo. Se trata de educar para saber hacer, con originalidad, y cada vez más de manera autónoma. Es una educación que propicia, resalta y premia la iniciativa, la innovación y los inventos. Para lograr sus propósitos debe rediseñarse el sistema educativo y empresarial, asentándolos en el arte, el quehacer científico y en la innovación. Su mayor eficacia dependerá de si el paradigma pedagógico de la “enseñanza-aprendizaje”, se cambia al nuevo paradigma del aprendizaje cooperativo-creativo donde no hay una figura principal ni conceptos, guías o prácticas preconcebidas. Pero, fundamentalmente, este aprendizaje debe basarse en equipos, donde la participación es fundamental. En este trabajo se analizarán y compartirán las experiencias realizadas en este difícil período que nos está tocando atravesar

F4. La realidad y la creatividad como multiplicadores del aprendizaje. Vanesa Donzis

Un tema en auge entre la juventud que se convierte en una oportunidad de negocio para muchas empresas y emprendedores. Trabajamos a lo largo de la cursada esta temática con un componente adicional como lo es la “higiene” que se adiciona a nuestra vida diaria en este contexto de pandemia.

F5. Trabajo Grupal en Diseño de Indumentaria Virtual. Victoria Gabriel

En el debate, se desarrollará el trabajo en grupo en las asignaturas Diseño de Indumentaria, de manera virtual. Durante toda la cursada presencial, el alumno fortalece su proceso de diseño de manera individual, es decir, desde la elección del concepto hasta la realización de sus prototipos. Pero el vínculo con el otro lo hace en clase naturalmente. En este momento de la virtualidad, esa conexión no se logra y es por ese motivo que, dentro de la planificación, se agrega un trabajo grupal realizado el primer día de la cursada para que el alumno se relacione. La elección del grupo la hará el docente, al azar, y cada equipo deberá presentar un análisis de una imagen otorgada. A partir de ahí, se evaluará al alumno cómo lleva a cabo el trabajo con sus pares y, además, se buscará que el alumno se relacione con su compañero como lo solía hacer de manera presencial.

F6. Contra “lo imposible” - El espacio de lo no dicho en pandemia. Adrián Guillot

En el nuevo dispositivo que intenta comprobar y poner en juego las hipótesis de un escenario global irreconocible y en suspenso, las estrategias elegidas para el desarrollo y la creación son a las claras un método, un abordaje para el diseño de nuevas representaciones.

Estas nuevas narrativas son urgentes y de(s)velan una coyuntura inaudita, contra lo imposible y lo que vendrá.

F7. La resignificación del camino recorrido. Vanesa Muriel Hojenberg

La presente exposición invita a reflexionar acerca de las estrategias aplicadas y los procesos desarrollados en las asignaturas Dirección de Arte Audiovisual I y II durante el período 2020/2021.

Dado que ambas asignaturas forman parte de los planes de estudios de las carreras de Diseño de Imagen y Sonido, Comunicación Audiovisual y Fotografía, resulta relevante considerar el impacto que el abordaje virtual tiene en la dinámica de las cursadas y en la conceptualización y producción de Proyectos Integradores creados por los alumnos.

A su vez, se propone analizar las adecuaciones y ajustes realizados y cómo –en un contexto impredecible– las situaciones emergentes, impulsan la resignificación de prácticas que –en algún momento– pudieron considerarse obsoletas o poco convencionales.

Finalmente, se establece de qué modo las estrategias, los actores áulicos y el contexto impulsan el desarrollo de nuevos modos y estilos.

F8. Estética audiovisual en la pandemia: Hablar desde uno mismo. Héctor Massi

Con dos casos puntuales, a nivel autorreferencial una alumna y un alumno deciden hacer parte de su propio proceso de creación audiovisual, desde el guión, la dirección y la producción para dar cuenta de necesidades subjetivas. La primera es la fuerza de los vínculos, en este caso amoroso, en medio de la pandemia estando ambas personas a una gran distancia. Y en segundo lugar, la discriminación por ser diferente que distancia a las personas entre sí. En ambos casos, sin llegar al diario o la crónica documental, nos acercamos a la ficción pura sin descuidar la necesidad de poner en imágenes y sonidos la búsqueda grupal, con los compañero/as que forman parte de los equipos de trabajo, el resultado de ese transitar en medio de la pandemia.

F9. El cuerpo humano como marco de diseño. Construcción de un figurín de moda. Noel Molina

La propuesta pedagógica de Taller I, apunta a reforzar la utilidad del dibujo de figurines, no solo como motor inspirador para los alumnos, si no también tiene como objetivo perfeccionar la expresión de un estilo característico y propio. Sumando a esta creatividad artística, este pretende acercar conocimientos técnicos que ofrezcan información práctica que conviertan a la imagen en un punto de partida del proceso industrial de confección. Se presenta como un recorrido progresivo y coherente, dividido en cinco etapas correlativas. Cuya intención busca, que el estudiante construya y comprenda la im-

portancia del proceso evolutivo en un proyecto creativo e integrador.

F10. Los alumnos y la cámara: ¿cómo tener la certeza que del otro lado de la pantalla hay personas escuchándonos? Daniela Robledo

Sostengo la idea de que cada alumno que está dentro del aula, está ahí por su propia decisión, estudiando una carrera que guarda relación con sus intereses personales, y que corre bajo su responsabilidad la decisión de estar “presentes” o no.

Paralelamente, considero necesario el intercambio que se realiza en el aula, la escucha y análisis de cada una de las correcciones, es una herramienta para el alumno. Es también sentirse un poco más cerca del ámbito presencial, donde profesor y alumnos íbamos recorriendo las paredes “enchinchadas” de trabajos, y enriqueciéndonos con cada aporte. Donde el trabajo de mi compañera/o, era también un poco el mío.

Mi estrategia durante este cuatrimestre fue no exigir el uso de la cámara durante toda la clase, pero sí hacerlo en aquellos momentos en los que el alumno realiza una consulta, o corrige una actividad.

Es también una necesidad mía, recordar el rostro de cada alumno, poder ponerle rasgos a ese apellido que vemos en la lista, así como también poder “mirar” al alumno, ver sus gestos, si comprende mi respuesta a la pregunta que formuló, o a la corrección o sugerencia que le hago sobre alguno de sus trabajos.

F11. Experiencias en el aula virtual. Anahí Silva

En el Momento 1 eligen un referente de moda del siglo XX, lo investigan, lo analizan y deciden cuáles van a ser los factores para utilizar como partido y fuente de inspiración. Comenzamos también con un dibujo de diagnóstico, se seleccionan dos objetos y lo dibujan en dos perspectivas diferentes. Ahí comienzan el trabajo de observar los espacios vacíos, las formas, las luces y sombras. Luego comenzamos con figura humana, figurín, proporciones de rostros, escala de valor, color, círculo cromático, diferentes técnicas para pintar, y leyes de composición. Paralelamente a las entregas de las distintas etapas trabajan sobre su proyecto integrador. Hacen una breve exposición en el Momento 2 (50%).

Dicho proyecto se basa en la creación de cinco equipos con un mínimo de dos tipologías cada uno, vistiendo a los figurines de frente y espalda, con un fondo contenedor, generando una composición visual inspirada en el referente seleccionado.

F12. Redes: ¿sociales y laborales? Daniela Wegbraut

Hace varios años que mi materia en la Facultad de Diseño y Comunicación tiene presencia en las redes sociales. Primero en Facebook y luego en Instagram. Sin embargo, a pesar de haber utilizado las redes para exponer los trabajos de los alumnos durante bastante tiempo, tengo la sensación que el año pasado fue la primera vez que esta exposición en las redes motivó a los alumnos a esmerarse en sus producciones.

Esto se lo atribuyo a la pandemia y el paso a la virtualidad de la cursada. De este modo toda su vida académica se centró en la virtualidad y de ese modo se creó una con-

junción entre la vida “universitaria” y la vida “social”. Al estar todo en diversas plataformas se desdibujaron las fronteras entre lo social y los aprendizajes permitiéndoles a los alumnos compartir sus logros académicos en su medio social. De este modo, observé cómo los estudiantes se sentían motivados cuando exponían algún trabajo en proceso o terminado en Instagram, se comentaban entre ellos y trataban de realizar mejores producciones para ser seleccionados también.

— Comisión 2

F13. La doble cara del aula virtual. María Belén Berri

¿Quién no desea la presencialidad en el aula? ¿Qué hay de verdad en lo que vemos a través de las pantallas? ¿Cómo lograr el seguimiento en el estudiante?

Las incógnitas son parte del aprendizaje en este proceso virtual que llegó a nuestras vidas sin tanto permiso. La virtualidad en el aula tiene muchos sobresalientes y a veces es difícil poder respaldar a todos, pero tal vez, sea el momento de reforzar algunas herramientas y crear nuevas en los alumnos que se acercan a nuestros espacios con sus creaciones en las computadoras. Tal vez, sea el momento de crear la confianza necesaria y la responsabilidad real de lo que se hace y se presenta, guiando a los futuros profesionales para que sepan defender sus proyectos creativos (visuales) a través de la palabra, explicando y desarrollando el porqué de ciertas elecciones.

F14. La nueva modalidad de la educación virtual. María Celina Cowper

En este nuevo escenario de la educación virtual es imprescindible recurrir a los recursos pedagógicos más que nunca. Desarrollando una mayor didáctica, ya que hay ciertas cosas que explicarlas a través de una pantalla cuestan más, como por ejemplo representar alguna especie vegetal en corte, hacer un croquis o pintar. En la didáctica también entra en juego el hacer que el alumno logre percibir una sensación de algún material de construcción que se les muestra, sustratos, hojas, tallos, flores (con sus texturas o ciertos olores, agradables o desagradables). Con todo eso se busca a través de nuestras explicaciones poder traspasar la pantalla para que la persona que está del otro lado se entusiasme y hacer que se asemeje lo máximo posible a una clase presencial.

F15. Diseño fotográfico a distancia. Gabriel Domenichelli

Ante la situación actual de imposibilidad de utilización del estudio fotográfico, una de las bases sobre las que se cimienta la materia que dicto, tomé la decisión de modificar la dinámica de clase, utilizando para trabajar en las imágenes de ejemplo que produzco en cada tema que compone el dictado de la materia (fotografía publicitaria de producto), decidí utilizar para iluminar los elementos básicos que pueden tener los alumnos a su alcance (flash de mano, lámparas halógenas dicróicas, telgopor, PVC alto impacto, etc).

De esta manera los alumnos “sienten” que puede ser un trabajo realizable en su entorno, sin necesidad de elementos sofisticados, lo que les da una motivación extra para

realizar las prácticas, además de ideas para reemplazar los elementos profesionales de iluminación.

Lo más interesante de esta metodología es que al comprender cómo manipular las luces con elementos rústicos, cuando puedan trabajar en un estudio real les será más fácil utilizar los equipos profesionales.

F16. Herramientas productivas para convertir el taller presencial en virtual. *Martín Fridman*

La virtualidad modificó una realidad que nadie imaginaba y creó nuevos paradigmas en la enseñanza universitaria. Uno de los máximos desafíos del 2020 fue el traslado de los talleres proyectuales presenciales a la pantalla.

De la colgada en la pared y del acompañamiento sobre el papel, debimos pasar al pizarrón virtual y a la devolución de propuestas por “teléfono”, teniendo que mudar el debate y el aprendizaje colectivo basándonos en nuevas tecnologías digitales que nos permitieran reconstruir ese vínculo con los estudiantes como “si estuviésemos en el aula”.

Mi ponencia, en consecuencia, se centrará en cómo combiné distintas plataformas de colaboración colectiva y de videoconferencias, en pos de convertir el taller presencial en virtual sin perder el entusiasmo con el compromiso de mantener el nivel educativo que nuestra Universidad lleva como premisa.

F17. Diseño, Artesanía y desarrollo productivo. *Ximena Gonzalez Elicabe*

A partir de la virtualidad pusimos a prueba una vez más las experiencias innovadoras en las cátedras de Técnicas de Producción 1 y 2, investigando qué caracteriza las problemáticas del cruce de la producción artesanal textil con la tecnología y la sustentabilidad. ¿Qué desafíos y oportunidades se presentan a partir de nuevos abordajes educativos teniendo en cuenta las metodologías y procedimientos colaborativos del diseño y la artesanía? ¿Cuáles son las estrategias de producción y distribución para subsistir en el futuro? Los alumnos comprendieron la importancia del tiempo y el detalle que conllevan los procesos productivos hechos a mano, se familiarizaron con el material, se relacionaron con proveedores y aprendieron a gestionar muestras. En algunos casos incorporaron ellos mismos las técnicas manuales y las presentaron en una edición digital de sus trabajos integradores de diseño textil.

F18. Adaptación al trabajo virtual en el aula y Proyecto final. *Rony Keselman*

El dictado de clases virtuales ha instalado una nueva e innovadora forma de aproximación y contacto entre profesor y estudiantes y también entre pares estudiantiles. El nuevo escenario vincular exige nuevas reglas y formas de comunicación que se van constituyendo en el desarrollo de las clases.

En esta exposición daré cuenta de las propuestas estratégicas generadas en el aula para el dictado de clases y exposición de trabajos prácticos de manera virtual. Y la elaboración de planes de ensayo y ejecución práctica de Trabajos parciales flexibles y conducentes al Proyecto Integrador, tanto de parte de la cátedra como de los estudiantes involucrados.

F19. ¿Se puede unir el diseño y la neurociencia? *Andrea Mennella*

Como diseñadores debemos crear un entorno ameno, transmitiendo bienestar y calidad de vida. Sabemos que la energía fluye mejor si encuentra los canales necesarios para recorrerlos. La neuroplasticidad es un elemento que va de la mano con la reconstrucción de una nueva forma de vida.

Hoy debemos plantear el fortalecer o derribar conexiones, debemos pensar en agrandar o disminuir áreas, redirigir nuestras emociones focalizando nuestro sentido de urgencia. Sabemos que el entorno ayuda a que nuestro cerebro active ciertos mecanismos. El concepto INTEROCEPCIÓN es la intensidad de las sensaciones multimodales, emocionales, sociales sumadas al contexto y nuestras experiencias vividas. Es ahí donde los diseñadores actuamos como disparadores de nuestro cerebro frente al entorno hostil que al diseñarlo, actué de manera directa sobre el sistema límbico. Abordamos la teoría constructivista que nos enseña sobre construcción y diseño de nuestras emociones; descubriendo un mismo punto donde la neurociencia y el diseño se dan la mano para crear un entorno influenciado para energizar, y estimular la creatividad.

F20. Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción I. *Yanina Moscoso Barcia*

El proyecto integrador de la asignatura Técnicas de Producción I, está formulado para permitir la adquisición de saberes y habilidades interrelacionados.

La organización, secuenciación y dosificación de la información, le permite a los estudiantes incorporar gradualmente contenidos teóricos necesarios para comprender métodos y procedimientos correspondientes al rubro estampación textil; a partir de los cuales, se suman herramientas para abordar y desarrollar el proceso de diseño de estampas, aplicables a diferentes superficies textiles, según cada método de estampación y funcionalidad.

La resolución de este proyecto apunta también, a adquirir autonomía en el desarrollo y toma de decisiones aplicables al diseño, en la situación del proyecto y posteriormente, en otras situaciones vinculadas al ámbito académico y profesional.

El contenido incorporado al proyecto de la asignatura incluye las fibras textiles, su clasificación, características y propiedades, estampación, métodos industriales, diseño de estampas inéditas a partir elementos morfológicos y cualidades cromáticas vinculados a un tema seleccionado por cada estudiante.

F21. Estrategias en el nuevo escenario. *Lorena Perez*

Mi presentación consiste en reflejar las estrategias de dictado del Taller de Estilo e Imagen, una materia virtual donde se aborda el vínculo de la moda con diferentes disciplinas. La cursada fue adaptada en tiempos y formato adecuados a la plataforma digital. Para dinamizar la cursada, apelamos al uso de fotografías para ejemplificar y reforzar los contenidos, más un seguimiento de trabajo para impulsar el interés en la lectura, invitando a los alumnos a que amplíen sus conocimientos en la investigación.

La moda revela y refleja su época, aquí una muestra de cómo adaptarse en tiempo y forma para estudiar este fenómeno que expresa la cultura de su tiempo.

F22. Clásicos y digitales. La recuperación y restauración de films del período clásico para su relanzamiento en soportes y plataformas digitales. Eduardo Russo

La presentación al foro enfoca la incorporación, como contenidos didácticos de Discurso Audiovisual II, de algunos procesos de recuperación y restauración de películas pertenecientes al período clásico del cine mediante procedimientos digitales. Los procedimientos técnicos, las estrategias de conservadores y restauradores, las decisiones tomadas en el marco de una estética y estética de los archivos audiovisuales, son componentes cruciales en el contacto actual con la historia del cine. Lejos de reducir a las películas a un material inerte, dispuesto a ser alojado en un depósito, estas formas de dar nueva vida a los clásicos del cine no solamente responden a la posibilidad de visualizarlas nuevamente en su esplendor, sino de concebir al cine como un arte permanentemente orientado a concebir las imágenes en un estado de cambio, como un proceso que siempre apunta a una actualización y revitalización, y que hoy se realiza en los entornos hechos posibles por la revolución digital.

F23. Transformar ideas en estampas digitales. Vanina Tavernise

La virtualidad nos obligó a adaptarnos a una nueva manera de dar clases, trabajar con los alumnos e interactuar. Si bien se podrían plantear todos los obstáculos que esto conlleva, también aparecen nuevas oportunidades.

Por un lado, al no ser presenciales las clases, había alumnos no solo de Buenos Aires y de Argentina, sino también de otros países como Estados Unidos y Colombia. Por otra parte, pude enseñar programas de diseño, como Photoshop, el cual utilizamos para desarrollar estampas digitales. Los alumnos, al tener las clases grabadas, podían verlas tantas veces como quisieran y de esa manera pudieron incorporar todos los conocimientos necesarios para dominar esta herramienta, aunque haya sido la primera vez que la utilizaban.

En el espacio que tendré en el Foro, voy a mostrar el proceso de diseño de las estampas que realizaron los alumnos, desde la creación del *moodboard* y de elementos hasta el armado de *rapport* y simulación de la estampa final en el figurín.

F24. La virtualidad en procesos creativos. Melisa Zielinsky

Luego de un año lleno de cambios donde los alumnos y docentes nos vimos inmersos en muchas modificaciones, este nuevo periodo comenzó de un modo muy diferente. Está claro que el sistema virtual funciona muy bien y permite, de un cierto modo, globalizar la educación y lograr un ritmo de aprendizaje único, pero eso no quita que, en lo que respecta a materias creativas, la falta de la práctica en clase y los constantes repasos que vivíamos en la modalidad presencial se perdieron. Asimismo, los alumnos se encuentran saturados de tanta virtualidad, no sólo en la educación sino en general. Por este motivo, luego de analizar la experiencia del año 2020, comencé a proponer trabajos en clase en directo donde se podía comentar, sacar dudas y corregir en el momento, lo que genera que se entienda y se asimile mejor la información por parte del alumno. De esta manera los pone en una

situación más activa, más atenta y los mantiene enfocados. Inclusive y como dato de color, que prendan sus cámaras sin que se los pida y que se muestren mientras realizan sus actividades.

— Comisión 3

F25. Nuevas preocupaciones en torno al cómo enseñar: ¿sobre qué reflexionan los profesores en pandemia?

Karina Agadia

La incertidumbre permanente en la que hemos desarrollado las prácticas de la enseñanza durante el año 2020 y en lo que va del 2021 —a causa de la pandemia por COVID 19— ha dado lugar al despliegue de un conjunto de reflexiones acerca de las prácticas de la enseñanza en la universidad que ponen de relieve las preocupaciones, desafíos y alternativas que los profesores universitarios han experimentado en la búsqueda de respuesta a los cambios acaecidos. La transición de la enseñanza presencial a la enseñanza remota nos ha desafiado a reimaginar la educación y a rediseñar clases, recursos, estrategias, canales de comunicación y dinámicas de trabajo. En este sentido, esta ponencia recupera las reflexiones desarrolladas por los profesores en sus ensayos académicos en la asignatura Introducción a la Didáctica, a partir de las cuales podemos reconocer interesantes preocupaciones didácticas que van más allá del escenario coyuntural y nos permiten pensar en mejores prácticas universitarias.

F26. REinventarse para REcontextualizar el rol docente.

María Fernanda Apesteguía

Dicen que la pandemia nos metió en un experimento educativo global donde sólo saldrá fortalecido aquel que saque las mejores experiencias y oportunidades. Así nos vemos hoy enmarcados en un nuevo espacio donde encontrar nuevos desafíos y celebrar lo nuevo podría decirse que es encontrar virtudes.

Este proceso hoy se desarrolla en un espacio donde el equivocarse debe alimentar nuevos saberes dotándolos de un sentido significativo y de gran memorabilidad para los estudiantes. Hoy cada encuentro virtual es un espacio vivo, cada clase late a un ritmo discontinuo, donde el docente establece las reglas de juego, ordena y se ordena mediante su planificación (recontextualización de los contenidos), sufriendo en varias instancias ajustes desde el punto de vista de los tiempos y su conectividad.

F27. Experiencias con Proyectos reales. Lorena Bernis

Teniendo en cuenta la realidad mundial de los últimos 18 meses y considerando los ejes temáticos de la materia consideré que podía ser un aprendizaje muy significativo para los alumnos involucrarse en el proceso de diseño de un proyecto real.

Como parte del Proyecto de cursada de la materia, cada alumno debió elegir un emprendimiento gastronómico y diseñar distintas piezas gráficas y multimediales que fuera de utilidad para acompañar el duro momento que atraviesa ese rubro y que en el último año debió reinventarse y adaptarse a la virtualidad.

Cada alumno seleccionó de forma individual un emprendimiento y acompañando los ejes temáticos de cada unidad de la materia fue desarrollando distintas piezas

gráficas que fueran de utilidad para la marca: imágenes para redes sociales, íconos, tramas para utilizar en el diseño, hasta llegar al diseño visual de un sitio web completo, con sus distintas vistas adaptadas a cada tamaño de dispositivo.

F28. El aula semillero emprendedor. Sandra Cabrera

Como Proyecto Integrador de Comercialización I realizamos un plan de marketing para productos y servicios creativos en mercados emergentes. En este proceso los jóvenes van desarrollando actitudes emprendedoras. El propósito de ofrecer una mirada al fenómeno del emprendimiento desde diversas áreas de conocimiento consiste en observar su complejidad, variabilidad y elementos característicos. Adicionalmente demostrar que este no es un proceso que corresponde únicamente a una disciplina específica. En el nuevo escenario. Bajo el confinamiento y la decisión de mantener solo las actividades esenciales, muchos negocios han reorientado su modelo, logrando así ver un poco la luz en este momento incierto.

Asimismo, es cierto también que las incertidumbres y las etapas de crisis son tierra fértil para la ideación e innovación. De hecho, se crean nuevos hábitos y necesidades. En esos cambios de hábitos trabajamos principalmente en la cursada, sobre los escenarios en los que se crearán oportunidades para emprender, así como las nuevas “habilidades emprendedoras”.

F29. Resiliencia y compromiso en el nuevo escenario académico. Milena Faguagaz Musumeci

En el nuevo contexto académico provocado por la situación de pandemia a nivel global, los docentes y estudiantes se encuentran ante diversas experiencias y limitaciones que comprometen el desenvolvimiento óptimo al que se encontraban acostumbrados. Ante los nuevos limitantes, los estudiantes han debido plasmar su creatividad y compromiso académico a través de nuevas vías de producción y creación.

En el presente Foro se exhibe la producción final creativa realizada por una estudiante en el marco de cursada de la asignatura Seminario de Integración 2, como parte de su Proyecto de Graduación. Se utiliza este trabajo como claro ejemplo de que, aún en situaciones adversas, se pueden superar limitaciones de espacio, tiempo y recursos materiales para lograr un resultado final de alto nivel académico y profesional.

F30. El diseño de vestuario como amplificador del perfil profesional. Cecilia Gomez Garcia

El vestuario es uno de los rubros que se les presenta a los alumnos de diseño de indumentaria ya casi al momento de finalizar su carrera. En más de una oportunidad me encuentro con alumnos que luego de haber transitado cuatro años completos de diseño de indumentaria, descubren en esta disciplina un nuevo y posible campo laboral. La reflexión gira en torno a la importancia de acercar a los alumnos a esta disciplina que los reconecta con la creatividad, experimentación y adaptabilidad y que por sobre todas las cosas les abre un abanico de posibilidades de desarrollo profesional en un momento tan clave como es el tramo final de su carrera universitaria.

F31. El Proyecto Integrador desde una perspectiva inclusiva. Leandro Ibañez

Se propone una reflexión sobre las posibilidades que emergen del estudio de la didáctica orientada a la enseñanza en la universidad para llevar a cabo una propuesta pedagógica que atienda a la diversidad en aulas heterogéneas. Para esto se trabajará sobre los estilos de aprendizaje presentes en el Nivel Superior y su relación con la planificación académica de un ciclo de asignatura en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se tendrá en cuenta los ejes primordiales de una planificación profunda: metodología, propósitos y objetivos, contenidos y evaluación; todos ellos articulados bajo un Proyecto Integrador.

F32. Enseñanza virtual sincrónica y asincrónica. Dos experiencias muy diferentes. Luciana Maruca

Similitudes y diferencias experimentadas en la enseñanza sincrónica y asincrónica. Recursos que fueron exitosos en ambas modalidades, recursos que funcionan mejor en una o en otra modalidad. Vínculo con los alumnos cuando no hay una clase semanal. Dinámica de las clases por *zoom* en una y otra modalidad.

F33. Asimilar los cambios. Martín Rebollo

El tiempo de Pandemia ha dejado al descubierto y en muchos casos acelerado, recursos y tendencias que los estudiantes deberán incorporar a sus metodologías una vez emprendan su camino profesional. Con ello, las formas y el contenido de las cursadas deberá también actualizarse a modo de acompañar este cambio y dejarlos lo mejor preparados posible.

En el caso del diseño de interiores, el conocimiento de las innovaciones tecnológicas aplicadas al usuario, o los materiales sustentables serán claves para acoplarse a un mundo que crece más rápido que nunca y que necesita con urgencia un cuidado por el medio ambiente. Por otro lado el desarrollo de ciertas aptitudes como el saber trabajar de manera colaborativa, tener desarrollada una comunicación gráfica y oral eficaz, o saber encontrar y utilizar la información disponible en internet, serán más que necesarios para trabajar en el próximo escenario.

Estos tiempos nos han revelado muchas de las claves para poder triunfar tanto a nivel profesional como educacional, y es nuestro deber asimilar los cambios para poder aplicarlas cuanto antes.

F34. Proyecto Escénico/Virtual: un puente entre lenguajes. Nicolás Sorrivas

2021. Fase dos de una pandemia que dista en acabarse. Lo bueno es que ya nos acostumbramos a las clases virtuales. De hecho, nos apoderamos de ellas y docentes y estudiantes enriquecimos el proceso de enseñanza/aprendizaje. Como docente de la asignatura Proyecto Escénico I (cuyo Proyecto Integrador originalmente consistía en el montaje de un texto teatral clásico-contemporáneo en equipos multidisciplinares), y junto con estudiantes de cuarto año de la carrera de Dirección Teatral, creamos un Festival Virtual de Escenas. Todo el cuatrimestre trabajamos para expandir la idea de un teatro *online*. Y en esta presentación hablaré sobre la experiencia. ¿Cómo

habrá resultado? Sin *spoilers*. Sólo les garantizo que será la exposición de una experiencia innovadora.

F35. La enseñanza virtual de las disciplinas proyectuales. Jimena Toledo

Para eso encuentro les propongo en lugar de una exposición un debate o espacio de reflexión sobre la corrección virtual de conceptos teóricos con aplicación en la práctica, tomando como eje las siguientes preguntas, que seguramente también los acompañaron en estos últimos cuatrimestres ¿Cómo corregimos alejados físicamente del objeto a corregir? ¿Cómo trabajamos en relación al concepto? ¿Cuáles son las diferencias que percibe el alumno en su producción?

— **Comisión 4**

F36. La grupalidad en la virtualidad. Verónica Alegre

La pandemia del covid-19 que comenzó en el año 2020 nos ha modificado en varios aspectos. Y la educación ha tenido que adaptarse a ello con las clases virtuales. Esto ha traído consecuencias para todos los protagonistas, tanto para el docente como para los estudiantes. El vínculo virtual no es lo mismo que el vínculo presencial, donde se genera un ambiente más cercano a los debates, las charlas, las preguntas durante la clase y para los más tímidos que la realizan cuando termina la clase. Nos proponemos compartir nuestra experiencia en el aula virtual y cuestionarnos cómo podemos generar la grupalidad en estos contextos virtuales. Tomando en cuenta la carga actual de vivir en Pandemia, que ha cambiado el estado de ánimo de todos y sobre todo, de los estudiantes. Aprender a respetarlos y acompañarlos en sus procesos siempre es fundamental, más en este contexto de incertidumbre.

F37. Aula como espacio de Consultoría de proyectos. Diego Bresler

Desarrollé en el 2019 un espacio áulico que simula un modelo de consultoría. La intención es fortalecer el vínculo con los alumnos al tratar el proceso como una relación entre un consultor o facilitador de conocimientos y su cliente o destino.

Se consideran otros modelos de trabajo, las clases se reemplazan por espacios de intercambio. Los conocimientos están disponibles y no se transmiten en el aula, sino que existe un lugar de intercambio para ser aplicado en cada proyecto.

Las instancias de evaluación se comparan con momentos de evaluación de ambas partes: el consultor y su cliente. Si se están vinculando como si estuvieran desarrollando un proyecto especial y real.

Los resultados obtenidos consideran un nuevo estadio de aprendizaje con una fuerte experiencia práctica y con reales proyectos de emprendimientos que pueden ser implementados por los alumnos si los desean.

F38. El ejercicio de la creación como motor de cambio en la clase universitaria. Adriana Cuadrado

El lugar de la creación ha sido estudiado por diferentes disciplinas a lo largo de la historia. La autora Mariana Maggio en su libro *Reinventar la clase* propone aplicar el

ejercicio creativo en los ámbitos de enseñanza. El entorno virtual, no elegido en este contexto, funciona como un disparador para llevar a cabo dicha reinvencción. Y así, con instancias reflexivas previas y posteriores a cada clase, aparecen posibles usos hasta incluso no definidos originalmente por las plataformas virtuales. El inventar puede hacer ejercitar un uso de la tecnología a conciencia y en función de los objetivos pedagógicos planteados. La propuesta es indagar en tres recursos que colaboran a arribar a un aprendizaje significativo, considerando al estudiante como un sujeto activo. El primero, las aulas paralelas en grupos de estudiantes y las encuestas como formatos aliados para generar intercambios a modo de foro. El segundo, tomar las producciones de los estudiantes como fuente para la explicación de contenidos teóricos, y así evitar la clase puramente expositiva. Y el tercero, el planteo de ejercitaciones de taller de manera sincrónica para fomentar el surgimiento de dudas durante la clase.

F39. La dinámica del taller y su adaptación al entorno virtual. Alejandro Firszt

Es sabido que el contexto de pandemia/cuarentena modificó de manera radical nuestra realidad cotidiana, cada ámbito de nuestra vida en mayor o menor medida se vio afectado por ese encierro forzoso que no solo determinó cambio de hábitos sino la concepción del trabajo. La vida académica obviamente no fue ajena a esta realidad y espacios cuyas dinámicas históricas se mantenían estables, debieron encontrar mecanismos obligados de adaptabilidad con la finalidad de no perder su estructura primaria, y de esa forma mantener dentro de las posibilidades la mejor calidad posible.

F40. Seré tu pantalla: crónicas del autorretrato en tiempos pandémicos. Ximena Martínez

Desde que comenzamos con las clases en modalidad virtual las producciones realizadas por los y las estudiantes en torno a la práctica del retrato fueron tomando rumbos diversos. El abanico de proyectos osciló entre registros documentales del cotidiano, de las nuevas formas de relación entabladas durante el aislamiento social, los nuevos escenarios de trabajo, las primeras salidas en el contexto de esta nueva “normalidad”.

Sin embargo, este año las propuestas rondan escenarios más íntimos, introspectivos, donde se evidencia la necesidad de búsqueda y reencuentro de cada ser, de un cuestionamiento y revisionismo de quienes somos y fuimos. Este nuevo transitar nos redefine y pone en juego una diversidad de voces que enuncian sus interioridades desde lo fotográfico volcándose en la pantalla.

A través de la práctica del autorretrato las reflexiones en torno a la identidad se abren en estéticas y conceptos diferentes, cada una trayendo múltiples individualidades emergiendo hacia la cámara.

F41. Antes, durante y después de La Pandemia. Sara Müller

Antes de La Pandemia, la clase presencial de la materia Taller de Creación III implicaba que los estudiantes desde el primer día comenzarían a trabajar grupalmente en toda la etapa planificada de reproducción de sus trabajos

integradores. Esto incluía las pruebas de puesta en escena integral (escenografía, iluminación, cámara, etc.) para los posteriores rodajes en el estudio de la Universidad. Durante los primeros meses de ASPO –y me refiero en particular al primer semestre 2020– nos dimos cuenta que las dinámicas virtuales necesariamente necesitaban una readaptación de estrategias pero sin perjuicio de la experiencia profesionalizante de la grabación. Así, propusimos a los estudiantes grabar –por ser esta una materia taller– en sus casas y atentos a los condicionamientos y cuidados que se exigía desde lo sanitario.

El interrogante que nos atraviesa ahora es la proyección de lo que vendrá. Qué nos enseñó la virtualidad, qué queremos mantener y qué no.

F42. Profundizar el concepto a través de la escritura. Valeria Sestua

Desde que las clases se corrieron del aula a la virtualidad, la relación con la “materialidad” fotográfica se vio afectada desde varios aspectos.

En primer lugar mi imposibilidad para llegar a los alumnos y sus diversas cámaras, experimentando la técnica con el acierto y el error a través de la manipulación de la herramienta desde la facultad. En segundo lugar por la diversidad y la ausencia en muchos casos de la herramienta principal, la cámara. Y en tercer lugar la distancia física. Estos factores inciden en la producción fotográfica y de algún modo hubo que fortalecer desde otro lado, y ese lado es la escritura.

A falta de herramientas hay que crear otra. Desde que la virtualidad comenzó, los alumnos reflexionan, debaten y escriben más en mis clases. Este desarrollo de índole intelectual más lo fotográfico da como resultado un proyecto más complejo y más interesante.

F43. El lenguaje audiovisual desde el aula virtual. Pablo Tesoriere

La educación ha estado ligada tradicionalmente al lenguaje oral. El siglo XX fue el de la revolución tecnológica de la imagen. La escuela de hoy convive con otros agentes de producción de cultura, fundamentalmente el mercado, los medios masivos de comunicación e internet. La introducción del audiovisual en el aula abre infinidad de posibilidades educativas. El lenguaje audiovisual proporciona un elemento de motivación y atractivo para los estudiantes, introduciendo múltiples lenguajes y facilitando la comprensión y el análisis de los temas abordados. La llegada de la pandemia del Covid-19 potenció a través de la virtualidad, la relación entre lenguajes orales y diferentes tipos de imágenes. Esa imagen expandida logra introducirse en los respectivos hogares de los estudiantes, eliminando distancias y estableciendo todo tipo de conexión entre el docente y el alumnado. El buen uso de contenidos audiovisuales permite renovar metodologías didácticas, estimulando el uso y el acceso a bancos de recursos compartidos.

F44. Juegos creativos: Un recurso didáctico para las materias teóricas de investigación. Marcia Veneziani

La materia Introducción a la Investigación se dicta a los alumnos ingresantes de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. Debido a la pandemia global

del Covid 19, los docentes y estudiantes se vieron impedidos de asistir, de modo presencial, por segundo año consecutivo a las aulas de la Universidad.

El primer cuatrimestre de 2021 volvió a ser un desafío para el dictado de los contenidos teóricos en la modalidad digital. Con el fin de progresar en el desarrollo del Proyecto Integrador y al mismo tiempo, incentivar el estudio de los contenidos teóricos, se generaron distintas estrategias con el fin de motivar a los estudiantes.

Los juegos creativos grupales y debates pensados para la materia, resultaron ser una herramienta didáctica útil tanto para incentivar el sostenimiento de la atención durante las tres horas de dictado semanal virtual, como así también para estimular el vínculo entre los miembros del grupo.

— Comisión 5

F45. El TPF aprovechando la virtualidad. Mónica Antúnez

En este primer cuatrimestre 2021 las presentaciones para el Proyecto Integrador de Relaciones Públicas III se basaron en una campaña de análisis y planificación de medios (tanto de medios tradicionales como en redes sociales) con un tema específico de Responsabilidad Social Empresarial para una marca actual que motivara a los estudiantes, y que ellos mismos eligieron dentro de este contexto social pandémico que hoy nos toca vivir.

Es importante destacar el ambiente de colaboración y apoyo tanto de los estudiantes como de los ayudantes-alumnos, el diálogo y el aprovechamiento de la plataforma virtual, en sus diferentes usos, como la presentación de pantalla, y el uso de videos y Power Point para sus presentaciones profesionales.

F46. El arte y la vida cotidiana como inspiración dentro del trabajo académico. Dardo Dozo

Dentro del escenario que nos encontramos transitando, poner en práctica recursos pedagógicos para motivar, inspirar, generar el deseo de transitar los contenidos específicos de la asignatura, en este caso Comunicación Oral y Escrita, por parte de las y los estudiantes, nos posiciona ante una notable búsqueda de posibilidades. Sabemos que es necesario poner en marcha mecanismos que provoquen y sostengan la atención fomentando el deseo de participar dentro de los diversos prácticos consignados por la cátedra y que serán fundamentales para aplicar dentro del proyecto integrador. Dentro del entrenamiento del acto de escribir, la labor de articular las artes que permitan alimentar ese arte, provoca notables avances en los y las estudiantes. Buscar la música dentro de los textos a partir de melodías que se comparten, imágenes a partir de obras pictóricas, palabras a partir de textos compartidos, es parte de estimular diagnosticando los intereses de cada grupo con el que se lleva adelante la labor. Dentro del campo de la oralidad, crear prácticas a partir de la vida cotidiana, estimula el tránsito de los contenidos desde diversas perspectivas que motivan el deseo de hacer.

F47. Experiencia en el aula virtual. Paola Ferrara

Se trabajará sobre la experiencia en el aula virtual con el uso de tecnología para la educación orientada en el momento de evaluación Momento 2. Tomando como referencias mi propia experiencia como alumna en el Tramo de Proyecto Pedagógico y como profesora en el aula a cargo de la materia Introducción a la Investigación. Comentando con mis colegas como a partir de una estrategia de una docente a cargo de la materia didáctica, pude re-pensar la herramienta e introducirla como una tecnología en el ámbito de la evaluación de mis alumnos

F48. Coworking sustentable - UNICEF. María Inés Fritayon

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Tecnología IV de la carrera Diseño De Interiores. Se trata sobre el aspecto de Diseño objeto/espacio *coworking* Sustentable, en donde se aborda el tema del programa desarrollo de un espacio de oficinas *coworking* / utilizando la sustentabilidad en todas su expresión / utilizando materiales reciclados, las bicicletas de las personas que lo van utilizar como un proceso de cuidado del planeta desde que salen desde sus casas, se cobra un descuento para que este sea el medio de transporte a utilizar al llegar al lugar de trabajo, en el mismo obtendrán estacionamientos gratuitos. Se crea una terraza sustentable verde donde tendrán sus huertas y espacio de jardín productivo, lugar para crear y cuidar su jardín, tomando conciencia del cuidado del planeta y enseñando cursos a la gente del barrio sobre la creación de las mismas en sus hogares, incorporando el tema de Comunidad.

F49. Formas de evaluación en el nuevo escenario. Paola Medina Matteazzi

El nuevo escenario de pandemia, nos obliga a seguir adaptándonos a esta nueva normalidad. Los métodos se siguen puliendo, ofreciendo mejoras constantes. Ya sea en la organización de las clases, como en los métodos de evaluación. Este último aspecto será el que desarrollaremos en esta presentación.

Es un nuevo desafío como docente, plantear diferentes formas de evaluación en cada etapa. El objetivo principal, es que el alumno reformule el material con el que estuvo trabajando. En una primera evaluación, con un PDF con las diferentes láminas sería suficiente. En las siguientes evaluaciones, pueden incorporarse el armado de videos. Pueden ser representativos del material acumulado para la evaluación, o bien puede ser con el alumno en acción, en pleno desarrollo creativo. No dejando lugar a dudas de las aptitudes obtenidas durante la cursada. El alumno deberá desarrollar habilidades con programas de edición de video, sin dejar de tener en cuenta el sonido. Relatos, músicas y sonidos interactúan con las imágenes. El resultado es muy bueno. Los alumnos se muestran creativos ante los nuevos desafíos y se adaptan con facilidad.

F50. Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción II. Yanina Moscoso Barcia

El proyecto integrador de la asignatura Técnicas de Producción II, está formulado para permitir la adquisición de saberes y habilidades interrelacionados, correspondientes a contenidos vinculados a sectores de la industria

textil que incluyen, tejeduría, clasificación de tejidos, características y métodos de producción, hilatura, diseño de tejidos inéditos a partir la disposición de diferentes materiales y secuenciación cromática vinculados a un tema seleccionado por cada estudiante.

La organización y el desarrollo de los contenidos, le permite a los estudiantes incorporar gradualmente información teórica necesaria para comprender métodos y procedimientos correspondientes al rubro tejeduría textil; a partir de los cuales, se suman herramientas prácticas y su interpretación técnica para abordar y desarrollar el proceso de diseño de tejidos, aplicables a diferentes usos, según cada morfología y funcionalidad.

La resolución de éste proyecto apunta también, a adquirir autonomía en el desarrollo y toma de decisiones aplicables al diseño, en la situación del proyecto y posteriormente, en otras situaciones vinculadas al ámbito académico y profesional.

F51. El taller virtual. Lorena Oliva

En el transcurso del actual cuatrimestre de Taller de Modas II, implementé algunas estrategias para acercar la cursada virtual a ciertas prácticas enriquecedoras del trabajo presencial. Teniendo como premisa que se trata de distintas formas de aprendizaje, cada una con sus particularidades, intenté reformular algunos puntos fuertes de la presencialidad, especialmente la dinámica de trabajo-corrección. Es así que, para evidenciar el correcto pasaje de la teoría a la práctica, se plantea, en algunas clases, ciertos espacios de trabajo que surgen de un manejo segmentando del tiempo generando momentos de trabajo y experimentación y momentos de consultas que son respondidas de manera práctica, mostrando los pasos necesarios para resolver el problema, en breves tutoriales que son armados durante los espacios de trabajos de los alumnos.

F52. Pertenencia geográfica en la elección del tema a investigar. Marisabel Savazzini

A lo largo de este primer cuatrimestre 2021, al interior de la asignatura Introducción a la investigación, asignatura no troncal y obligatoria a todas las carreras de nuestra Facultad, se pudo detectar que los estudiantes provenientes de diferentes puntos geográficos de nuestro país, así como también de Latinoamérica, contextualizan sus proyectos integradores con objetos propios de su zona de residencia.

Sospechamos que la pandemia ha profundizado el sentido de pertenencia de los estudiantes, orientándolos a recortar objetos de estudio locales, fuertemente ligados de los componentes geográficos, sociales y culturales de su región.

F53. ¿Cómo ordenamos las sillas en un aula virtual? Daniel Tubio

Esta ponencia pretende ser una pequeña reflexión sobre la organización del “espacio” en el aula a partir de la migración de clases presenciales a clases remotas. Intenta definir cómo se expresan los lugares del docente y de los estudiantes en el aula virtual y las consecuencias, positivas en la consideración del disertante, que esta modalidad trajo para la relación docente/estudiante. La

horizontalidad de roles y el aprendizaje colaborativo, son algunos de los puntos abordados en este trabajo.

— Comisión 6

F54. Un Muro. *Martín Aratta*

Comenzando el ciclo 2021 me vi impactado por la intervención, en otro foro en esta Facultad, de un colega docente que, desde un conjunto de sensaciones más o menos ahogadas de impotencia, de incertidumbre ante el futuro, y de incredulidad ante muchos de los recursos que la virtualidad nos brinda, se resistía a llamarse adaptado a esta forma no presencial de hacer lo que hacemos, que claramente no es elaborar balances, sino enseñar, compartir. En ese mismo foro, más tarde, e implicando directamente al anterior, otro colega enarboló una defensa bien justificada de las formas no presenciales, con un optimismo a mi juicio ligeramente impostado, llegando a sostener incluso que la “presencialidad está sobrevaluada”.

Mi primera intervención escrita en época de cuarentena, para esta Facultad, se llamó “Contacto Directo, Una reflexión alrededor de las clases no presenciales” y comenzaba diciendo “Una verdadera clase nunca puede ser virtual”. Sigo sosteniéndolo.

Las palabras de aquellos dos colegas (profesionales y docentes de mi mayor respeto), esa querella tan inconclusa como la situación sanitaria, quedó resonando hasta hoy, cada vez que me enfrento al muro de rectángulos rotulados en la pantalla de mi computadora.

La idea de muro, entonces, me permite pensar esa brecha de distintas maneras.

F55. Series de moda: la implementación de fragmentos audiovisuales de series y películas como disparadores de contenidos en la asignatura Moda y Prensa I. *Romina Fabbretti*

¿Cómo introducir contenidos educativos de manera innovadora en el aula virtual?

La presente experiencia pedagógica tiene por objeto definir cómo la implementación de ejemplos audiovisuales puede funcionar como herramienta pedagógica en el dictado de clases virtuales. A partir de series y películas referidas a la industria de la moda se busca introducir al alumnado (de forma creativa) en temas que se desarrollan a lo largo de la cursada de la asignatura. En este sentido, en el V Foro de Experiencias Innovadoras se analizarán algunos de los ejemplos más pertinentes: *El diablo viste a la moda* (2006) y *Sex & The City* (2008) para trabajar tópicos como la función de las editoras, revistas y desfiles de moda; *Girlboss* (2017) para adentrarse en foros y blogs de moda; *Emily in Paris* (2020) para definir el rol del *community manager* en moda, entre otras referencias.

F56. Despertar. *Luciana Gonzalez*

Dirección de Arte Cinematográfico III invita realizar un cortometraje de 3 min de modalidad grupal. Dado el contexto actual, convenimos en realizar un videominuto individual.

Uno de los objetivos generales es lograr conceptualizar de modo creativo el diseño escenográfico de espacios preexistentes, y este proyecto lo logra de manera eficaz.

Ya desde el título, entendemos el despertar del niño protagonista de su sueño, pero también el despertar de la realizadora a su contexto actual en Ecuador.

La propuesta estética nace del relevamiento de documentación, fotografías en locación e imágenes de referencia; y es así que nos sumerge en la materialidad del ambiente que rodea al protagonista.

Conocer y recorrer el objeto de estudio (locaciones) determinó el marco adecuado para diseñar los decorados óptimos. Es en la textura de la imagen donde se plasma la temática y las ideas abstractas de la estructura narrativa de este cortometraje de ficción.

F57. El ojo público. *Sofía Karpiuk*

La realidad se hace visible al ser percibida, a partir de ser registrada toma entidad, como si antes no hubiera existido. Y una vez atrapada, tal vez no pueda renunciar jamás a esa forma de existencia que adquiere en la conciencia de aquel que ha reparado en ella. Lo visible puede permanecer alternativamente iluminado u oculto, pero una vez aprehendido forma parte sustancial de la vida, se adhiere. Lo que se sabe, o lo que se cree, afecta el modo en que se perciben las cosas. Lo que se ve queda al alcance, aunque no necesariamente al alcance del brazo. Quizás el no poder desprenderse de lo visto sea lo que perturbe.

F58. Algunas reflexiones sobre las nuevas tareas del docente universitario en época de educación digital. *Paula Landoni*

La idea es exponer algunas reflexiones sobre las estrategias, actividades y recursos pedagógicos que como docente universitaria fui aplicando, practicando y probando en este nuevo escenario de educación digital. Compartir los desafíos, los logros y las dificultades en relación a la planificación, la selección de los contenidos y la experiencia dentro del espacio del aula-taller virtual. Reflexionar acerca de las diversas dimensiones que adoptó la comunicación, el diálogo y los vínculos colaborativos en este espacio. Asimismo, reflexionar acerca del aprendizaje en equipo y de mi rol de guía en los procesos de aprendizaje y en la articulación entre el proyecto de cátedra y los proyectos de interés de cada estudiante.

F59. Volver. *Mariana Minsky*

Volver es un programa para reanimar la producción de Panamá, se piensa en la pantalla de TVN ya que es un canal que produce mucho contenido, pero que en este momento está prácticamente parado. No se encontró en la programación actual o pasada, un programa dedicado al turismo. Esta actividad es un tema importante, ya que el país depende mucho de esto a nivel nacional. Y el periodismo turístico, se cree, será un factor de suma importancia para la reactivación del turismo tanto nacional, regional como a nivel mundial. El programa se transmitirá a las 20:30hs, después del noticiero y antes de las novelas. En este momento se transmite en ese horario “fuerza de mujer”, una novela extranjera. Este horario es ideal para el programa porque puede tomar la audiencia residual del noticiero y la que espera las novelas. También, con producciones previas, se ha demostrado que el *rating* de los programas panameños obtiene buenos números en

el inicio del prime time. La familia panameña está buscando cada vez más productos nacionales. El programa contará con capítulos diarios a lo largo de 20 capítulos. La idea de las temporadas es poder desarrollar temáticas divididas en regiones o destinos para que tengan algún tipo de nexo entre los capítulos.

Para la primera temporada se plantea el tema Volver a casa y volver después del Covid.

F60. La master class que no fue, la campaña de bien público que no llegó. Gustavo Mosovich

En el escenario de la pandemia, situación única en los últimos cien años, surgió la posibilidad de ver en tiempo real la campaña de bien público que lograra una concientización total en la sociedad.

A diferencia de otras camadas de alumnos de años anteriores, estos tenían la posibilidad de ver en vivo y en directo una verdadera campaña de bien público, cuyo único objetivo era el de concientizar a la población y salvar sus vidas.

Se trabajó en clase con los alumnos la posibilidad de hacer un traqueo semanal sobre los ajustes de la campaña de bien público "Covid".

Se consignó a los alumnos analizar todos los medios de comunicación e ir viendo la modificación del mensaje. Allí surgió el análisis de la confusa información y la poca habilidad para definir distintos *targets*, nunca se trabajó en forma profesional la estrategia de comunicación.

Los alumnos tomaron como ejemplo lo que analizaron y propusieron alternativas sobre la estrategia y tácticas.

F61. Hacia un aula virtual participativa. Ayelen Rubio

En el año 2020, junto con la pandemia, nació una nueva forma de ver y entender el mundo y, por consiguiente, de acceder al conocimiento y apropiarse de él. Las aulas se transformaron en hogares, las pizarras en innumerables recursos didácticos virtuales y los rostros de los estudiantes se sintetizaron en un nombre sobre una pantalla negra. Desde entonces, uno de los desafíos de las nuevas pedagogías virtuales emergentes, ha sido mantener el interés y la participación activa de los grupos, tratando de fomentar el intercambio de experiencias, saberes, dudas, entre los diferentes integrantes, teniendo como principal obstáculo una marcada resistencia de los estudiantes a encender las cámaras y dejarse ver durante la clase. Desafío que continúa vigente, en el afán de recuperar algo del espíritu de un aula taller en la que el *feedback* entre estudiantes y docentes enriquece y fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje.

— Comisión 7

F62. Un salto al vacío. Ariel Bar-On

La presentación propone compartir algunas de las diferentes dinámicas desarrolladas durante la cursada. El tránsito del cuatrimestre, muchas veces, conduce a reformulaciones necesarias en diálogo constante con la planificación, pero también en busca de trascenderla, de acuerdo a la constitución del grupo, la disciplina artística, y las limitaciones y licencias que el formato virtual suscita.

La asignatura Actuación III se focaliza principalmente en la actuación en escena a partir de obras teatrales del realismo y naturalismo del siglo XX.

¿Cómo generar un espacio singular de formación en la virtualidad a partir de la paradoja que la disciplina a trabajar se funda en vínculo directo con un espacio concreto (el escenario)?

¿Cómo fomentar un ámbito innovador y colectivo en el que arriesgar en lo creativo?

Resulta fundamental desafiar a la comodidad que lo virtual supone como resguardo, e impulsar el compromiso al riesgo de crear en el vacío en un espacio difuso.

F63. Virtualidad integradora. Fernando Caniza

El cambio de la educación presencial a un formato virtual en tiempos de pandemia conlleva desafíos pedagógicos, que implican transformaciones en el modo de planificar y desarrollar una clase, con la necesidad de potenciar nuevas habilidades en el uso de tecnología pero también en la práctica docente. El Proyecto de Investigación, al ser el gran proyecto integrador que cierra el Ciclo de Graduación, requiere de una mayor contención emocional en la plataforma virtual al no contar con el contacto visual que facilita la construcción de confianza. Por otra parte, para reducir la incertidumbre, se hace necesario una planificación y ejecución más detallada, con una información más precisa de cada paso a seguir.

F64. Laboratorio virtual de tendencias. Diego Gonzalez

Desde hace un año y un poco más somos parte de un cambio de metodologías, procesos y hasta lógicas, tan visible, que nos empujó a adaptaciones, revisiones de procesos, cambios y contra cambios, a los que todavía no podemos terminar de anticipar para recuperar previsibilidad y campo para accionar.

Ahora mismo están cambiando los paradigmas, las tendencias y las necesidades se mueven buscando espacios seguros para aferrarse. Podemos encontrar un camino viable si capitalizamos los *inputs* constantes que nos da la modalidad virtual para generar contenidos endogámicos. Podemos, a través de los proyectos de investigación, ser referentes y un motor de propuestas y constantes revisiones sobre los métodos de comunicación y su efectividad, cuáles son las dinámicas mejor aceptadas y cómo innovar de manera metodológica y sustentable. Debemos ser un laboratorio de ideas y tendencias que, desde su rol en la sociedad, enriquezca la calidad de las experiencias del universo de la educación virtual.

F65. @ActivosTodos. Raquel Iznaola Cusco

@ActivosTodos es una estrategia movilizadora para el aula, donde el desafío es jugar a que formamos parte de una gran productora de contenidos y el aporte de todos los integrantes del equipo es fundamental, el eje la creatividad y la motivación.

F66. Uso de grupos de Zoom. Lisandro Kahan

Descripción del uso de grupos de Zoom para la realización de actividades prácticas sincrónicas de control de lectura y preparación previa para la clase.

F67. Abrazar el conflicto. Gustavo Lento

Desarmar y volver a amar buscando encontrar nuevos resultados como premisa fundamental para el desarrollo de nuestros proyectos áulicos. Confiar en la intuición guiada por la experiencia del oficio docente, identificando con relativa claridad el objetivo fundamental de compartir con lxs otrxs conocimientos significativos, sin evitar los conflictos y las tensiones que se viven en nuestro diario “devenir”.

F68. Primera experiencia de nueva metodología de trabajo online. Martín Sanchez

Me voy a referir al proyecto realizado por el alumno Nikolas Cutipa Villacorta, realizado para la materia Publicidad I, durante el año 2020. El proyecto se basa en la selección e investigación de una marca sobre un determinado producto de la misma. Para luego con esa información desarrollar una serie de documentos publicitarios, con el fin de dar como resultado una nueva campaña publicitaria. Este proyecto logró resaltar por sobre el resto de sus pares, por la calidad en su análisis, que sirvieron como punto de partida para entender los problemas de comunicación actuales que presentaba la marca, y desde allí partir en una nueva dirección tomando el material previamente desarrollado como punto de partida, para lograr un plan de piezas gráficas muy interesante. Y por sobre todo, como resultado el haber experimentado un buen desarrollo en una cursada *online* totalmente nueva, con una metodología de trabajo diferente para un alumno ingresante.

F69. La importancia de la grabación de las clases. Gloria Schilman

Abordaré la importancia de poder mantener (de alguna forma) las posibilidades de grabar las clases con las explicaciones del docente, en el momento que regresemos a la presencialidad.

En mi caso particular la importancia fue muy significativa. Los alumnos al poder re-veer las clases las veces que fueran necesarias hizo que dieran un salto cualitativo de verdadera importancia.

F70. Mejores campañas de ingresantes Publicidad I. Carolina Velez

La idea es exponer y explicar un par de campañas significativas de mis estudiantes, donde se pueda apreciar el desarrollo y el trabajo de los alumnos, teniendo en cuenta que son ingresantes, y dado el marco virtual donde se llevaron a cabo las clases.

— Comisión 8

F71. Habilitar la pregunta. Samuel Abadi

El espacio virtual no ofrece las mismas características que el espacio real al que estamos acostumbrados, naturalmente. Uno de los aspectos que el docente añora es la inmediatez y el *feedback* con cada estudiante, que en el aula presencial se maneja desde la intuición y la intención comunicativa del enseñante. Ante esta carencia en el espacio virtual propondremos un énfasis inusitado en la habilitación de la pregunta de los estudiantes. Expon-

dremos algunas de las estrategias que fuimos encontrando en el camino durante este primer cuatrimestre.

F72. Cursada virtual, resultado, dificultades y beneficios. Gustavo Amenado

A partir de la visualización de uno o dos proyectos significativos y su resultado final, generados durante la cursada, analizaremos las dificultades y los beneficios experimentados durante el cuatrimestre. Virtualidad, presencialidad, sistema mixto.

F73. Integración Virtual 2020-2021. Gustavo Ameri

Siguiendo con la línea reflexiva que comencé durante el año 2020 enmarcada por la digitalidad, la educación mediada a través de plataformas y atravesada por la pandemia este año seguiré reflexionando sobre las oportunidades y las desventajas que se han presentado durante estos cuatrimestres para la gestación y el desarrollo del Proyecto Integrador en entornos digitales.

La producción musical en vivo y la gestión de trayectorias artísticas se vieron interrumpidas en la actividad central de un sector que se nutre principalmente de la presencialidad del público para su crecimiento, lo que implicó la necesidad de virar a modo virtual como único canal de conexión con las audiencias.

En el marco educativo se dieron las mismas restricciones respecto a la presencialidad; replicando de igual modo las limitaciones que el sector cultural encontró al momento de diseñar sus estrategias en un contexto adverso. Esa misma situación es la que hubo que enfrentar para trabajar el Proyecto Integrador ya que en Management Artístico I la centralidad de la cursada está fundamentada en el diseño de una estrategia de desarrollo para un proyecto emergente artístico-musical que pueda ser aplicable por los integrantes de dicho proyecto, seleccionado por los alumnos a partir de distintas premisas que ellos deben atender al momento de elegir.

La imposibilidad del encuentro de los grupos de trabajo, trajo aparejado ventajas y desventajas durante la cursada que se vieron reflejadas durante el proceso de cursada y en los resultados alcanzados por los diferentes grupos de alumnos; y en la necesidad de crear un nuevo marco educativo para el Proyecto Integrador por parte de la cátedra generando nuevas perspectivas de aprendizaje y enseñanza.

F74. Animatic como recurso pedagógico y productivo dentro del campo audiovisual. Carla Argañaraz

Esta presentación se centra en el cambio de metodología a consecuencia de la pandemia y como resultado de la cursada de Taller VI en un nuevo desarrollo de contenido de historias expresadas en animatic.

El proceso de creación, suscitar nuevas ideas y se llevaron a cabo dos fases el 50% y el 100%. La primera fase es una prueba previa de la creatividad de los participantes, que sirvió de base para un examen más detenido de la relación entre la creatividad personal y el buen diseño de la historia. El pensamiento creativo ejecutó la tarea de construcción de cuadros. La segunda fase fue un experimento utilizando un dispositivo digital: sistema de guión gráfico: animatic para crear una historia audiovisual compleja. Al final los guiones gráficos fueron

auto-evaluados y juzgados por el experto Jury a través de su presentación y defensa.

Los resultados mostraron que el guión gráfico o animatic como el método para crear contenido audiovisual era viable. El cociente de creatividad tuvo una alta correlación con el rendimiento del diseño de la historia. Los participantes consideraron el método guiado por el guión gráfico o animatic de la creación de contenido para visualizar y revisar sus ideas creativas. Los alumnos consideraron este método, mientras que los expertos profesionales lo incorporan como proceso de la industria en la práctica. En sus resultados de diseño, encontramos que se podría crear una buena estructura de la historia con el método de realización de animatic Comparado con el proceso tradicional, las contribuciones de este modelo fueron más en el clímax, la resolución y la trama de la historia. Los hallazgos de estos cuatrimestres de pandemia mediados por la tecnología, establecieron una forma de estudio en el animatic que ayudó en el desarrollo, previsto para el Taller VI, de contenido para futuros profesionales diseñadores audiovisuales.

F75. El trabajo del Taller Arte Tecnodigital I* en la campaña de interés público “El agua como derecho humano”. *(Licenciatura en Bellas Artes, Fac. de Hum. y Artes, Universidad Nacional de Rosario) Dra. Mabel Grieco - (Co-autoras: Lic. Mariela Tadla. Ayudante de Primera. - Lic. Evelyne Callegari. Ayudante de Primera)

Bajo la consigna “El agua es un derecho humano” se propuso a los estudiantes el diseño de afiches que serán colocados junto a los dispenser de la facultad, y que tienen como fin motivar el cuidado de este preciado bien. Las etapas del diseño, *brief*, *brainstorming*, bocetos y diseño digital fueron innovadoras para estudiantes que nunca habían enfrentado exigencias comunicacionales propias del diseño gráfico.

F76. Formato online, de entregas de trabajos prácticos. Rafael Franceschelli

Durante el Foro de Experiencias compartiré el método de entregas *online* de las etapas del Proyecto Integrador desde Blackboard y mi canal docente de Youtube. Lo que logré con usar ambas plataformas y la técnica de corrección con devolución *online*. Este método parte de la forma de *backup* propio de los trabajos de los alumnos para no perder los *links*.

F77. Trabajamos con lo que hay - Diseñamos lo que falta. Lorenzo Juster

Partiendo de que cada curso, se configura a partir de las peculiaridades de sus integrantes, atravesamos nuestros 15 encuentros buscando aprovechar al máximo esta cuestión.

Por un lado, en el cruce entre un docente “analógico” y estudiantes “digitales”, ya aparece una situación por demás interesante.

Simultáneamente, que los alumnos que integran la cursada provengan de diferentes carreras, nos permitiría aprovechar la heterogeneidad de sus aprendizajes específicos. Por otra parte, el material bibliográfico referido al análisis de la gestión de las entidades públicas dedicadas a las artes del espectáculo, es prácticamente inexistente. Pero

si contamos con una nutrida batería de testimonios de responsables de la gestión de organismos públicos reales. Podríamos decir, casi sin temor a equivocarnos, que no encontramos frente a una combinación de factores cuasi ideales, para intentar algo “creativo”. Diseñar proyectos culturales que pudiesen satisfacer necesidades aún no cubiertas, desde el ámbito público en las artes escénicas.

F78. Lo que suena en el corazón. Eliana Lardone

La música tiene su diversidad y encarnadura. Son tantas y tan diversas las manifestaciones de esta expresión como subjetividades hay en el mundo. No pueden quedar banalizadas ni reducidas a la idea de lenguaje como un compendio de acciones adiestradas y subordinadas al progreso acelerado, sostenido por procedimientos discursivos y regulatorios que van vaciando y erosionando lo que este precioso lenguaje tiene de experiencia rica, crítica, emancipadora y compleja del mundo. Lo que en él es su esencia de goce y vuelo.

La dimensión instrumental o técnica es de fuerte arraigo o predominancia en la enseñanza musical dentro de las instituciones educativas. Mi desafío es poner en valor la dimensión emocional como sustento de la transmisión, dominio y despliegue profundo de esta expresión. Enseñar música no es transmitir información neutra y desafectada, porque la música no lo es. La música es desde su origen, embrujo, revelación y asombro. Emoción.

F79. El paso a paso del proceso creativo. Yamila Moreira

Ante esta nueva realidad adaptada, surgen nuevos métodos y escenarios para que los estudiantes desarrollen y presenten sus proyectos dentro del aula virtual. Como propuesta de la cátedra, se ha pedido a los estudiantes que realicen pequeños videos formato instagram de los diferentes procesos que conlleva el realizar una colección de indumentaria.

— Comisión 9

F80. La reformulación de la clase sincrónica. Leandro Africano

La clase sincrónica es hoy lo que antes era la clase presencial. Qué desafíos impuso la nueva situación más allá del presentismo, la cámara prendida, los trabajos prácticos por la plataforma y las fallas constantes en los problemas técnicos. Cuáles deberían ser los componentes de esa clase sincrónica, cómo planificarla y organizarla. Qué se puede mantener de la experiencia en clases presenciales y cómo debería configurarse el vínculo con los alumnos. La importancia de las aplicaciones propietarias de la plataforma para hacer un seguimiento de la clase y la necesaria adaptación al mundo digital.

F81. Experiencia en tiempo de pandemia. Giselle Beltran Canepa

Con la experiencia ya lograda en los primeros tiempos de pandemia, donde se buscaron las claves para una acción significativa, se planteaban preguntas, “¿cómo enseñar?”, “¿qué enseñar?”, “¿por qué y para qué enseñar?” y “¿en qué contexto?”, y en recuperar el sentido de las prácticas de enseñanza, los fundamentos de la acción, y de la

transposición didáctica de los contenidos a enseñar, la coherencia con la metodología de enseñanza, la relación entre teoría y práctica en el contexto pandémico mundial. Hoy podemos decir que se ha logrado innovar en la enseñanza y a su vez se abrieron grandes posibilidades a futuro.

Elisa Lucarelli (1997) señala que la preocupación didáctica por la relación teoría - práctica es una de las claves para lograr la calidad educativa, dado que la articulación entre teoría y práctica en la enseñanza constituye un camino hacia la innovación.

F82. Vanguardias y neo-vanguardias. Diego Berger

En la materia Taller de Reflexión Artística I los estudiantes realizan una investigación sobre obra de artistas contemporáneos desde la óptica de las vanguardias históricas, que se desarrolla durante la cursada y se materializa en el proyecto integrador.

El sistema de análisis y los contenidos teóricos sobre las vanguardias se van trabajando en simultáneo con la realización del proyecto integrador, la búsqueda de los artistas, el desarrollo del marco teórico, el planteo de una hipótesis y finalmente la redacción de un texto.

En las clases sincrónicas se establece un enlace entre las vanguardias históricas y las vanguardias surgidas después de la segunda guerra mundial o neo-vanguardias a partir de la observación, estudio y comparación de sus obras con las de las vanguardias, para a partir de este análisis los estudiantes puedan tener un parámetro para realizar su propio análisis en sus proyectos integradores y al mismo tiempo, confrontar las vanguardias con movimientos vinculados más contemporáneos en una etapa más temprana de la materia.

F83. El libro como refugio y objeto de diseño. Noemí Binda

Ante la crisis sanitaria mundial, el estado de alarma y el encierro, los libros se han convertido en un refugio. Desde lecturas por *streaming* a obras por redes, la cuarentena llevó a muchos artistas a innovar y la cultura se reinventó, la cuarentena supone un campo fértil en el que las propuestas culturales salieron a la luz.

En este contexto, el libro de papel se redefine con un rol significativo que se fundamenta en tres ejes: como comunicador de contenidos; como recurso donde se ubica su morfología y materialidad; y como objeto o pieza de diseño.

Tapa, contratapa, solapas, portadilla, portada, créditos, legales, prólogo, dedicatoria, agradecimientos, índice y contenidos: todo esto conforma el objeto libro. También se puede completar el sistema editorial con la presencia de una caja contenedora, una sobrecubierta o una faja, todo sirve a la hora de obtener una pieza de diseño con carácter innovador e irremplazable.

F84. Canalizando emociones a través del Proyecto Integrador. Agustina Curcio

Los estudiantes no se encuentran ajenos a la situación actual de pandemia, encierro y en algunas ciudades disturbios sociales, y todo lo que ello acarrea. Si bien el cambio de la presencialidad a la virtualidad trajo muchos aspectos positivos, los estudiantes comenzaron

a encontrarse, además, con obstáculos para poder conseguir determinados materiales o para realizar técnicas específicas, así como también con inconvenientes para realizar trabajos que implican la intervención de terceros. Sin embargo, el contexto también impactó en la salud mental y anímica de los estudiantes, enfrentándose no sólo con desafíos a nivel curricular, sino también a nivel emocional.

Es en este panorama en el que el Proyecto Integrador, particularmente de aquellas materias que implican un proceso de introspección, se erige como un método de canalizar dichas emociones. Son los proyectos catárticos, en los que los estudiantes vuelcan sus emociones para encauzarlas en algo tangible y posible de describir en palabras, en los que puede encontrarse un nivel conceptual sumamente interesante y coherente y a la vez les permite, en algún punto tomar distancia del propio sentir, para comenzar a verlo como un objeto de estudio, en este caso de diseño.

F85. Desarrollo de productos en etapas iniciales. Mariano Fajgelbaum

En el actual contexto académico, cada etapa del proyecto se ve alterada tanto desde el vínculo docente-alumno como en la producción y avances del proyecto.

Además, desde el lado del alumno, la falta de intercambio entre pares hace más lenta la incorporación de recursos. Y desde el lado del docente, la virtualidad dificulta la corrección de aspectos físicos y ergonómicos, sumado a la despersonalización del método de enseñanza.

Con el paso de los cuatrimestres se van mejorando ciertos mecanismos y perdiendo la incertidumbre del funcionamiento de la clase, pero no deja de percibirse el carácter “antinatural” de este modo de enseñar diseño.

Sin embargo, la buena voluntad y predisposición de alumnos y docentes parece superar las dificultades presentadas en términos de resultados, aunque no en cuanto a aspectos sociales y de aprendizaje.

F86. Una problematización del sujeto de la enseñanza: ¿del docente líder al docente interlocutor? Román Keszler

En los últimos años, son numerosas las voces que, desde distintos campos, denuncian la creciente penetración de la lógica del mercado en los rincones más impensados de la vida. Uno de esos ámbitos es la educación. La generalización de la noción de liderazgo para pensar la práctica docente puede ser interpretada como uno de los síntomas de ese proceso. En esta intervención, proponemos problematizar la noción del docente como líder o mentor, descomponiendo sus consecuencias pedagógicas, didácticas, éticas y políticas con la intención de identificar y valorar sus aportes y sus límites, explorando alternativas posibles. Para lograrlo, haremos foco en las características del vínculo educador/educando que promueve, así como en los efectos educativos de una relación que, declamando su necesidad y fundamentación en la relación del docente y los estudiantes con el conocimiento, justifica y valida una dinámica asimétrica, tutelar y estamentaria que obstaculiza la autonomía y la emancipación integral del estudiante, del futuro profesional, del ciudadano y del ser humano.

F87. La PNL como herramienta para el desarrollo de las clases virtuales. *Florencia Pasqualini*

Ante la nueva modalidad de dar clases virtuales es imprescindible buscar distintas maneras para persuadir a los alumnos en clase.

Las personas tienen distintos modos de comunicarse y, de acuerdo a la programación neurolingüística (PNL), tienen uno o dos canales predominantes para la misma. Por esta razón es importante plantear las clases de manera variada, para poder captar la atención de los distintos tipos de alumnos.

Las clases a través de la Plataforma pueden enriquecerse apelando a formularlas con ejercicios y modos que despierten la atención de los diferentes tipos de personas según la PNL: visuales, auditivos y cinestésicos.

Los objetivos de relatar esta experiencia son indagar y reconocer la Programación Neurolingüística como un recurso para interactuar con los alumnos en las clases virtuales. La finalidad de aplicar la programación neurolingüística a las clases virtuales es para que las mismas sean más prácticas y transformen su comunicación.

F88. Acortando distancias. *Martina Pizarro Miguens y Sofía Torres Toranzo*

“Mentes que saben crear, manos que saben hacer, corazonces que saben expresar”.

Actualmente nos encontramos en un escenario distinto a lo que era hace un año. En el transcurso de ese tiempo la sociedad se transformó, cambió su manera de pensar, su manera de actuar y de expresarse. A raíz de este constante cambio, la improvisación junto a la innovación tomó cierto protagonismo a la hora de armar la planificación de cada cuatrimestre y de pararse frente a los alumnos. La moda es evolución, es por eso que tomamos una amenaza y la transformamos en una oportunidad para la hora de enseñar. Esto creó un diferencial, el poder de la creatividad de expresión individual y de utilizar la tecnología como lazo en un ámbito en el cual las conexiones se han ido perdiendo o transformando. Es por esta razón por la cual en la cátedra implementamos la tendencia de lo tecnológico pero teniendo en cuenta las emociones, esas que cuestan transmitir mediante los medios digitales. Entonces, junto a la creatividad de nuestras alumnas, su intervención en las prendas y lo que transmiten logramos reinventar el diseño de los alumnos. Como dijo Maya Angelou “La gente olvidará lo que dijiste, la gente olvidará lo que hiciste, pero la gente nunca olvidará cómo la hiciste sentir”.

F89. La dificultad de hacer un cortometraje a distancia. *Matías Riccardi*

El trabajo final de mi materia consiste en un cortometraje de 5 minutos de duración en grupos de 3 a 5 estudiantes. Este cuatrimestre hubo muchos alumnos en diferentes ciudades y países, lo que ocasionó una dificultad. Más aún, teniendo en cuenta la falta de experiencia de muchos de ellos para filmar y editar. Hubo diversas experiencias y hubo que improvisar sobre la marcha ya que la única manera de evaluar mi materia es de ese modo. Pero hubo que tomar decisiones para que muchos de ellos no queden injustamente fuera del curso, situación que me gustaría compartir.

F90. Experiencias en las aulas remotas con Profesionales Social Media. *Martín Stortoni*

La comunicación publicitaria se encuentra en una etapa de cambios y procesos de análisis, donde las marcas son protagonistas absolutas ante las necesidades de las audiencias, cada vez más activas. Por ello las nuevas tecnologías en las redes sociales, ya se transformaron en medios tradicionales. El cambio se produce a diario y las agencias social media, son las primeras en lograr acaparar el mercado potencial de las marcas y la relación de identificación con las comunidades digitales. En este contexto, la ponencia se centraliza en la participación de los profesionales en las clases remotas donde, esta técnica no solamente estimula a los alumnos a construir conocimiento, sino que les permite desarrollar capacidades profesionales, aplicando la teoría a la práctica en la búsqueda permanente de nuevas experiencias. En función a un proceso de creación y producción, los estudiantes se reúnen en equipos de trabajo bajo la modalidad participativa, donde el pensamiento se concentra en actividades reales, que deben ser expuestas ante profesionales Social Media y clientes reales.

F91. Aula Taller virtual. *Jorge Wu*

Para todo profesor universitario la experiencia sobre el aula taller presencial es un conocimiento y una estrategia que abre las posibilidades a distintas formas de enseñanza/aprendizaje basadas en la práctica profesional.

Dentro del contexto actual la migración digital de profesores y alumnos universitarios ha centrado a las materias proyectuales y la práctica sobre su teoría a un espacio virtual donde conviven ambas realidades, la enseñanza de la teoría y su aplicación en la práctica.

La práctica que es necesaria para la incorporación de los conocimientos teóricos en la materia tienen la particularidad de necesitar en un primer momento de los conocimientos de uso y exploración de herramientas tradicionales para concretar las diversas etapas en la materia y de acuerdo a los conocimientos de herramientas digitales también la posibilidad de uso de las mismas. Sobre las herramientas digitales y a modo de ejemplo sobre el Taller de morfología, éstas poseen todas las posibilidades que pueden tener las herramientas tradicionales y más también en algunos casos, este conocimiento y práctica digital debe ser completo para dominar y abordar los distintos conceptos teóricos.

— Comisión 10

F92. Atravesar la pantalla. *Gabriel Arcieri*

Desde que comenzó la pandemia y tuvimos que migrar nuestras clases a Zoom, uno de los grandes desafíos cada vez que encendemos la compu, es como mantener la atención de nuestros estudiantes durante la clase. Estrategias como la participación activa del estudiante como centro del aprendizaje y el aula invertida ayudan a recrear el espacio áulico de forma vivencial.

F93. ¿Es posible comunicar, persuadir y captar la atención de Homero Simpson, Blancanieves y Albert Einstein? Ximena Castellani

La comunicación es la oportunidad, el recurso y la estrategia para transformar, adaptar, integrar y evolucionar. La asertividad, la empatía, la narrativa transmedia, la personalización, la colaboración, la escucha activa y la omnicanalidad resultan la ecuación perfecta para lograr un efectivo y poderoso valor diferencial.

Elaborar estímulos que capten voluntades a favor y que generen imágenes, significados o percepciones positivas, hoy en día, no sólo se encuentra atravesado por los condicionantes del micro y macroentorno, sino también, por la irracionalidad de las emociones como elemento decisor. ¿Cómo desarrollamos una comunicación estratégica que capte la atención del público, que posea anclajes emocionales y que transmita el mensaje? El discurso debe, además de narrar una historia, ser intelectualmente estimulante y emocionalmente conmovedor. Este nuevo enfoque no sólo aplica al campo profesional en la relación marca-cliente, sino también, en el contexto áulico y campo de formación (ahora virtual), donde el docente debe lograr generar diversos estímulos con variedad de herramientas y recursos que potencien al alumno en un contexto atípico para que, él mismo, encuentre y se fortalezca en un Océano Esmeralda.

F94. Recursos pedagógicos en el nuevo escenario. Vaneza del Puerto

En este nuevo escenario virtual de modalidad de enseñanza, para mi experiencia, tuve que empezar a ver como lograba motivar a mis alumnos en una materia teórica sobre fibras textiles. Sin que resultara aburrida y los llevara al abandono. Ver nuevas formas de búsqueda de los textiles de forma virtual y lograr que sean las correctas. Transformar el trabajo de campo real en virtual y adquirir los conocimientos correctos.

F95. Lectura y reflexiones digitales. Cintia Fernandes Garcia

Incorporación de la lectura colectiva y la reflexión sobre estudios del sector (marketing y comunicación). Grupos y espacios virtuales para garantizar el abordaje teórico y el intercambio de visiones en un espacio digital para sostener el foro de cátedra continuo. Convocatoria a participar del Instagram de cátedra sobre ejes temáticos y resolución de necesidades particulares del tema.

F96. Cómo trabajar una experiencia disruptiva. Ana Lía Monfazani

Este primer cuatrimestre de 2021 me tocó gestionar por primera vez el caso de un alumno fuertemente disruptivo en Introducción a la Investigación. El estudiante se posicionaba en contra de la materia: planteaba que su carrera –Licenciatura en Creación Sonora– no admitía trabajos de investigación. También expuso desde el comienzo que la razón por la que estaba cursando la carrera era para tener un título universitario e irse de Argentina. Es decir, la materia, la Universidad y el país eran un problema para sus planes. El estudiante tenía un título técnico en sonido y le costaba salir de la temática del *hardware*: todo lo planteaba fuertemente en términos de parlantes, equipos, etc.

Solo después de varias semanas tuve la información de que el alumno tenía la condición Asperger. Plantearé en el Foro de Experiencias Innovadoras cómo fue manejar las intervenciones del estudiante por zoom, responder con el tono adecuado los mensajes de Pronto y articular la estrategia de inclusión con el Equipo de Comunicación Pedagógica para resolver el caso dándole apoyo tanto a él como al resto de los compañeros de curso.

F97. Autoevaluación de las prácticas docentes en contexto de confinamiento. Matías Panaccio

Las condiciones de producción del trabajo docente en un marco de restricción de la presencialidad en la educación superior, obligó a los/as sujetos que enseñan en la universidad a repensar sus estrategias didácticas. Esta ponencia se propone reflexionar acerca de los eventuales correlatos que estas transiciones tuvieron en la virtualidad, ya sea que se las conciba como un *corset* en la capacidad de acción, como una adaptación de emergencia, como un intento por emular “la vieja normalidad” en los términos que plantea el aislamiento social, o como búsqueda (exploratoria o consolidada) de las nuevas posibilidades que habilita la especificidad del nuevo (y obligado) medio: las plataformas de interacción digital.

F98. El acortamiento de las distancias y la convergencia virtual. Guillermo Pardo

No lo sabíamos, pero el escenario estaba preparado para la contingencia. En la mayoría de los casos, simplemente desconocíamos los recursos con los que contábamos. La pandemia nos puso a trabajar rápidamente en ponernos al día y ubicarnos situacionalmente en una modalidad que no considerábamos muy probable aún, pese a que la educación a distancia ya convivía con nosotros.

Y entonces, las paredes del aula se desvanecieron; el espacio ganó dimensiones insospechadas y desaparecieron las fronteras territoriales. La comunicación, el entendimiento y la transferencia de conocimientos desconocieron los ámbitos que era preciso abandonar. Lo inabarcable se concentró en posibilidades excepcionales. Los antiguos trabajos de campo que acercaban el mundo profesional al ávido alumnado de repente fueron posibles a través de una conectividad múltiple.

La estación de trabajo profesional, que también nos fue factible abandonar, era asequible no sólo para las tareas remuneradas, sino también para vincular al estudiantado con las nuevas formas de trabajo, las nuevas disposiciones y métodos que hacen posible la labor profesional en este contexto.

F99. Hackear la virtualidad. Romina Perrone

En la virtualidad, es más difícil el diálogo con los alumnos, crear un vínculo, entender cómo se están vinculando con la materia. Pero no es imposible. La clave está en decodificar las nuevas formas de llegarles: acercarlos estímulos cortos relacionados al contenido del curso, decodificar las escasas interacciones, no esperar demostraciones constantes, aprovechar la multiplataforma para darle dinamismo. En esta exposición acercaré varias barreras que surgen en esta virtualidad, y *hacks* o recursos pedagógicos adaptados que me sirvieron para sortearlas.

F100. Cómo armar campaña de comunicación de forma virtual. Romina Siniawski

En la siguiente experiencia, se expondrá el trabajo que se llevó adelante con los estudiantes para llegar al proyecto integrador. Cada alumno, cuando comenzó la cursada, eligió un producto o servicio, a partir de ese momento, se hizo un análisis y diagnóstico del mismo, se eligieron las técnicas de comunicación adecuadas, se armó la estrategia y se desarrollaron las piezas creativas para el armado de la campaña. Cada clase, a partir del desarrollo teórico, se fue avanzando, trabajando con cada estudiante para que puedan llegar al día de la entrega y presentación del trabajo, con la campaña revisada y corregida por la docente.

F101. Brief profesional de producción de moda. Nadia Torrejón

La carrera de producción de moda requiere de una investigación profunda sobre los referentes y contextos que se desean trabajar previos a una producción de moda. Ya sea para una revista o un medio digital. La importancia de una guía previa es esencial en el proceso creativo del productor o estilista de moda. En el contexto actual es indispensable tener un portfolio digital que sustente el trabajo de los estudiantes. A partir de la creación de una microtendencia, la cátedra induce al alumno a construir un *Brief* profesional y un portfolio donde se evidencien sus procesos. Por último, se brinda al estudiante teoría de composición y diagramación para proyectar su perfil competitivo en las redes sociales y profesionales de la moda. En la presentación se observará un estudio del consumidor del año 2022 y una breve muestra de cómo las estudiantes realizaron propuestas innovadoras a partir del análisis e investigación del sujeto portador acopladas a una época específica y estética existente.

F102. Resignificar el indumento. María Cecilia Turnes

Introducir a las y los estudiantes de Diseño de Indumentaria al mundo del Diseño de Vestuario es un camino con diversas posibilidades. Retomar el indumento resignificando su uso para convertirlo en el cuerpo de un personaje y su historia es el desafío de esta asignatura. Parte del desafío de este cuatrimestre se basó en compartir formas de trabajo y producción con las que se abastece esta profesión, brindando alternativas y herramientas para el estudiante de indumentaria. Estimular, proponer y mixar ambas dinámicas genera nuevas soluciones creativas que pueden volcar luego en su propia área.

F103. El compromiso social en las narrativas cinematográficas. Marina Zeising

El objetivo de la materia Diseño de Producción Audiovisual I se plantea desde la búsqueda de un sentido, donde se refleje la concepción de un sistema intencionado para cumplir con un objetivo planificado que es la escritura de un proyecto de largometraje.

El currículum está influenciado por lo macropolítico y sucede dentro de un marco normativo “político educativo” donde la selección, organización, distribución y transmisión del contenido son fundamentalmente, sociales, éticas y políticas.

Como docente busco darle un sentido a los contenidos narrativos que se plantean en la asignatura a fin de plas-

mar en ellos un compromiso social que trascienda la mera búsqueda de entretenimiento audiovisual.

Para ello relataré las actividades del proceso creativo que realizan los estudiantes como guionistas, que requieren descontextualizarlas respecto de sus orígenes y recontextualizarlas de acuerdo con las reglas propias del funcionamiento académico.

— Comisión 11

F104. El impacto de la forma morfológica en el diseño. Valeria Baudot

La materia de Diseño de Interiores V en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo aborda la temática del diseño de stands. Desde hace algunos años venimos trabajando junto con los alumnos en una propuesta de Diseño diferenciada. Partiendo de ejes contemporáneos, nos sumergimos a investigar temas que les interesan a los alumnos tales como las vanguardias, el uso de la sustentabilidad, el diseño paramétrico u orgánico y los incorporamos como articuladores del proyecto de Diseño. Más tarde, los alumnos seleccionan una marca / producto y *target* objetivo con el fin de desarrollar una propuesta que será plasmada en un stand o pabellón. El partido y el programa de necesidades se articulan dialogando estrechamente con los aspectos morfológicos del proyecto. Se diseña desde el recorrido peatonal, otorgándole gran relevancia a la escala, las visuales, la articulación de los espacios y sus componentes, dando por resultado proyectos que no solo integran la dualidad forma-función, sino que también les brindan a los alumnos herramientas estratégicas en el proceso de Diseño.

F105. Enseñanza online para materias proyectuales. Susana Bobbio

En el contexto actual de pandemia, los docentes hemos adquirido experiencia en dar clases virtuales.

Si bien es un método preexistente, en el último año se ha convertido en el único sistema de enseñanza en el ámbito universitario.

La educación virtual es práctica para determinadas materias, sobre todo las que se enfocan en lo teórico, pero cuando nos enfrentamos a disciplinas proyectuales la educación a distancia nos presenta varias dificultades.

Por ejemplo, el “taller” de la facultad, tan importante en este tipo de disciplinas, donde los alumnos cuelgan sus trabajos, aprenden de los ejercicios de los compañeros, se producen comparaciones, conclusiones y demás, no logra ser reemplazado por la clase virtual. Por tal motivo, tuvimos que acceder a nuevas plataformas que nos permiten reemplazar la colgada de trabajos, como por ejemplo, Miró, Jamboard, entre otros. Debemos pensar cómo adecuar nuestras materias proyectuales a la actual virtualidad sin perder calidad educativa en el camino.

F106. La nueva continuidad. Marcelo Lalli

El nuevo escenario impone reformular objetivos de cátedra. Es el caso de la continuidad cinematográfica. Ahora, la puesta en escena realizada por los estudiantes, debe falsearse ya que trabajan en grupos pero a distancia.

Esta técnica de falseo exige un manejo de la cámara, de la iluminación y de la dirección de arte depurados para que los segmentos espaciales de locaciones diferentes parezcan ser los de la misma. Quien vea el cortometraje debe considerar que hay unidad espacial y así, los estudiantes cumplir con el concepto de escena de ficción, que es uno de los ejes temáticos de la asignatura.

Pero esta herramienta debe ser superada, otorgar posibilidades emocionales para que el concepto de escena adquiera dimensión dramática. En el V Foro de Experiencias se expondrá la conclusión tras haber recorrido la experiencia creativa del curso.

F107. El aprendizaje de la argumentación a partir de la pregunta, o de la invitación a pensar. Ana Mahon Clarke

En el contexto del aula virtual y durante el Momento 2 de la cursada de Seminario de Integración I, los alumnos presentan el 50% del planteo inicial de su Proyecto de Graduación. En esta actividad sincrónica con modalidad de Foro se propone compartir el planteo de una problemática, su cuestionamiento, vinculación disciplinar y promesa a partir de un objetivo general. En este marco, además de la escucha del docente y grupo, se intenta generar un espacio de reflexión a partir de la pregunta que invita a pensar, para ajustar una perspectiva o desplazarla. Ante la pregunta se observa –por lo general– una reacción frente a lo que se percibe como una corrección y no como una invitación a la reflexión. A partir de esta situación se propone pensar acerca del valor de educar alumnos con las competencias argumentativas para fundamentar una idea, a partir del conocimiento adquirido y en construcción.

F108. Figurín de autor. La gráfica como identidad. Noel Molina

Taller IV es una materia que se dicta en el segundo cuatrimestre, en la carrera de Diseño de Indumentaria. En esta materia, el Proyecto Integrador tiene como objetivo final, lograr un estilo propio, único, para su comunicación como Diseñadores/as. Tratando de ir al encuentro del diseñador/a como creador/a de productos para la industria de la moda y como autor/a de un concepto visual.

Estos objetivos particulares de la planificación académica, se combinaron con el contexto actual de pandemia mundial, en el cual estamos sumergidos, este grupo de estudiantes me sorprendió, con la presentación de proyectos comprometidos socialmente. Tomando y comunicando en 3 ejes fundamentales sus conclusiones;

- Libertad de elección de género. (Indumentaria sin género: Genderless) Uno de los proyectos menciona, “es acto de irresponsabilidad el seguir hablando de genero binario”
- Tolerancia y reivindicación de la situación femenina.
- Cuidado y respeto a nuestro medioambiente.

F109. Virtualizar el aula taller. Mariana Pampillón

Personalmente nunca me imaginé que me iba a parecer un excelente desafío dar clases de forma *online*; es una modalidad que se tuvo que adoptar y estimuló muchísimo la creatividad y las herramientas digitales me ayudaron muchísimo a simplificar tareas.

Al principio tenía un enfoque más teórico y luego pude pasar al práctico, haciendo el paso a paso de las prácticas constructivas; siempre trato de conservar la esencia de que voy haciendo en clase sus moldes y confecciones, para justamente conservar el espíritu de la presencialidad que se manejaba en el instituto pre pandemia.

Por otro lado, he notado más autonomía en las cursantes, utilizando el material cargado en *classroom*, tal como videos y apuntes.

A nivel aula, la virtualidad evita interrupciones, aunque por otro lado como desafío, se me presenta lograr que enciendan sus cámaras, a mi me ayuda bastante ver sus expresiones durante la explicación de los temas.

F110. El desafío de la evaluación virtual durante el confinamiento. Karina Riesgo

A 16 meses de la declaración de la pandemia producto de la aparición del COVID-19 en el mundo y las acciones llevadas a cabo por el Gobierno nacional declarando a partir del 20 de marzo de 2020 el aislamiento social, preventivo y obligatorio que llevaron al cierre de todas las actividades, ¿el sistema educativo logró adaptar su modalidad de prestación de los servicios educativos de forma presencial a la modalidad de campus virtual?

¿Los avances tecnológicos tanto en *hardware* como *software* y el avance de su uso en el ámbito académico han cambiado el concepto de aula como espacio pedagógico? Una perspectiva importante que debemos considerar al momento de evaluar son aspectos como ansiedad, depresión, cansancio y apatía entre otros.

Se presenta el desafío de considerar la fatiga pandémica y su influencia en el rendimiento académico como así también intentar agudizar su detección al momento de evaluar.

F111. Campaña de NotCo. Marisa Ester Ruiz

NotCo es una organización que utiliza inteligencia artificial para recrear sabores, texturas y colores de diversos productos alimenticios como aderezos, leche, yogures y helados, elaborados sin leche y ni huevos, utilizando un programa de inteligencia artificial denominado “Giuseppe” para preparar alimentos reemplazando los ingredientes de origen animal por vegetales, manteniendo su sabor original de manera saludable y sustentable.

Los estudiantes Julio Gondell, María Mercedes Astesiano y Francisco Uzubiaga en una experiencia áulica, conformaron una agencia de Relaciones Públicas y realizaron una campaña 360° sobre la organización.

F112. Las redes como espacio de intercambio personal. Valeria Scalise

En el contexto en el que nos encontramos la dinámica de la clase presencial, se tuvo que adaptar al formato *online*. De esto surgen naturalmente nuevas problemáticas, pero también nuevas soluciones. Lo que sí se ha perdido en esta nueva normalidad es la conexión que existía entre las materias Multimedial I y II, y como esto es muy motivador y orienta a los alumnos del primer nivel especialmente, se plantea la necesidad de buscar desde las herramientas tecnológicas una forma de darle visibilidad al trabajo que los alumnos hacen en ambas materias.

La idea para unir estos niveles es crear una plataforma digital (red social u espacios que facilita la universidad desde *blackboard*) en la cual los alumnos no solo puedan compartir sus creaciones, y proyectos, sino que también se les pida de forma casual algún posteo específico que surja de un tema de actualidad u efemérides que lo justifique. Esa comunicación tendrá como objetivo sacar a los alumnos de las piezas previamente pedidas, pero respetando la identidad del proyecto en el cual están trabajando, además, podrán ser valorados por sus compañeros, pares y por alumnos de otras cátedras y retroalimentados con los posts ajenos.

F113. Rediseñando experiencias en el aula en Comunicación y Diseño Multimedial I. *María Laura Spina*

Esta experiencia pedagógica se desarrolla durante la cursada de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial 1, en 3º año de la carrera Diseño Gráfico en la Universidad de Palermo con la modalidad de cursado remoto.

Se trata de volver a pensar la clase, de reinventarla. Se busca generar una experiencia distinta que sea estimulante, creativa y atractiva. En esta acción se propone la construcción de una estructura diferente contemplando los contenidos teóricos del curso en esta instancia de cursado, la relación con los saberes previos del alumno, las estrategias de enseñanza y los niveles de logro que se desean para el aprendizaje.

F114. Las proyectuales en la virtualidad. *Florencia Tutusaus*

La coyuntura actual nos obligó a adaptarnos a una nueva forma de enseñar. Es notorio que, en materias teóricas o de índole más clásica (por llamarlo de alguna forma), la tecnología resultó una herramienta noble en la carrera de la adaptación a la virtualidad. Sin embargo, el transitar materias que tienen que ver con proyectuales, en las cuales el lado artístico-técnico no es un factor dissociado del aprendizaje, la ausencia del acompañamiento físico se hizo un pesar. Las disciplinas proyectuales deben ser comunicadas a la sociedad a través de la imagen, del diseño. Pero para aprehender esas técnicas es fundamental el acompañamiento cercano e individualizado de cada alumno.

En una vida sin Covid, de lápices y gomas, es común que los profesores nos encontremos explicando con dibujos en cada margen de las hojas de quienes están allí para aprender. Ese modo de enseñar para cada proyecto individual, es una herramienta que en estos tiempos se extraña. Nos encontramos dibujando a mano en nuestra propia casa y haciendo malabares para poder mostrar a cámara aquella explicación gráfica que surge desde el dinamismo de la clase, intentando individualizar, pero a su vez, generalizar para que sea provechoso para todos. Sin embargo, la presencia y el esfuerzo extra de los alumnos por adquirir los conocimientos y aprovechar al máximo la cursada, se hace notorio en cada clase. Ese estímulo, sumado al acceso constante con nosotros –los profesores– refleja un marcado interés por la investigación y la resolución de los problemas que se van suscitando.

F115. Diseño de un Horno Deshidratador de uso hogareño. *Silvana Zamborlini*

Proceso de diseño de un horno deshidratador de uso Hogareño.

Me propongo relatar y exponer la experiencia del proceso de diseño de un proyecto de diseño objetual. Considerar la sucesión de etapas, con sus prácticas y particularidades detallando herramientas y consignas para estimular el proceso, instancias de análisis y exploración, generación de propuestas, valoración y selección. Desarrollo de la propuesta y documentación técnica, para concluir con el armado de la comunicación integral del proyecto. Me propongo poner en foco las adaptaciones a este nuevo escenario de la virtualidad, así también como poder llevar a cabo las instancias de corrección.

— **Comisión 12**

F116. Estrategias de comprensión lectora en el marco de la virtualidad. *María Elsa Bettendorff*

Las dificultades en la comprensión lectora de los estudiantes son, probablemente, los obstáculos de aprendizaje más mencionados por los docentes de cualquier nivel de enseñanza. En la educación superior la relevancia de esta problemática es indiscutible, ya que los alumnos deben convertirse en lectores “expertos”, capaces de abordar textos complejos que ponen en juego sus capacidades de decodificación; el dominio de estrategias de comprensión lectora es un factor decisivo para alcanzar esa experticia. Dichas estrategias pueden definirse como aquellos procedimientos cognitivos y lingüísticos que un individuo efectúa cuando se plantea un objetivo al encarar una tarea de lectura: se trata de acciones conscientes que permiten organizar, direccionar o reorientar la actividad lectora en función de esa meta. En el actual escenario de la educación virtual, donde los alumnos deben manejarse con mayor autonomía, la revisión de esas estrategias puede poner en marcha nuevos y más efectivos modos de apropiación del conocimiento.

F117. Diseño de locales comerciales y experiencias. *Marcela Jacobo*

Durante la cursada se trabajó sobre el análisis de una marca extranjera de indumentaria o maquillaje y se realizó su preanuncio en un Pop Up en Paseo Alcorta. Se desarrolló también una experiencia articulada con la marca para garantizar su recordabilidad.

El Proyecto Integrador es el proyecto del espacio comercial para dicha marca en Palermo Soho. Se trabajaron los aspectos funcionales y morfológicos en relación al mensaje de la marca, así como también la exposición del producto en vidriera y el interior del local. La propuesta está acompañada de la documentación gráfica necesaria para su total comprensión y un video de recorrido para comunicar a nivel perceptual la experiencia de compra.

F118. Tropicalia desde los ojos de los alumnos. *Josefina Lara*

Se expondrán los proyectos más representativos de los alumnos de Diseño de Indumentaria I, donde abordan el proyecto final desde la temática inspiracional pro-

puesta por la cátedra, TROPICALIA, desde diferentes perspectivas.

Podremos observar cómo cada alumno tomó un enfoque diferente de la temática y lo trasladó a su proyecto integrador, trabajando con él y aplicándolo a lo largo de la cursada.

Los resultados, por más de estar inspirados en una misma temática, son variados. La búsqueda del enfoque estuvo propuesta a través de los que siente cada alumno al escuchar la palabra tropical.

F119. ¿Cómo conformar un debate en entornos virtuales? Esteban Maioli

El desarrollo de habilidades de argumentación fundada y discusión en torno a ideas resulta fundamental para la formación profesional de nuestros estudiantes. En el marco de la asignatura Ciencias Económicas y Políticas se propone el diseño, la planificación y la puesta en acto de un debate de ideas en torno a temáticas de orden políticas o económicas de actualidad. La actividad implica la investigación previa sobre el tema seleccionado, la preparación de los argumentos y contraargumentos y el diseño del material de soporte que facilite la exposición y la presentación de las ideas. La ponencia pretende relatar el desarrollo de esta experiencia de formación en el marco del aula virtual, resaltando los aspectos notables que adquiere esta práctica en este contexto específico.

F120. Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción III. Yanina Moscoso Barcia

El proyecto integrador de la asignatura Técnicas de Producción III, está formulado para permitir la adquisición de saberes y habilidades, correspondientes a contenidos vinculados a sectores de la industria textil que incluyen, confección industrial de prendas, desarrollo de fichas técnicas de producto, funcionamiento de talleres de corte y confección de indumentaria.

La resolución de este proyecto apunta también, a adquirir autonomía en el desarrollo y toma de decisiones aplicables en la situación del proyecto y posteriormente, en otras situaciones vinculadas al ámbito académico y profesional.

La organización y el desarrollo de los contenidos, permite a los estudiantes incorporar información teórica necesaria para comprender métodos y procedimientos correspondientes a la producción de prendas a gran escala; a partir de los cuales, se suman herramientas procedimentales para desarrollar las fichas técnicas, aplicables a diferentes tipologías y productos, posibles de ser confeccionados en un taller de costura.

F121. El poder de un desafío. Estela Reza

Los tiempos de pandemia y cuarentena, han traído algunas sorpresas sumamente agradables. Históricamente considerábamos que los alumnos ingresantes debían incorporar en el primer cuatrimestre una cantidad de información tal, que los métodos de representación gráficos por su complejidad, quedaban en un segundo plano para los docentes de diseño, ya que no alcanzamos a completar todas las herramientas para tal fin.

Ante las circunstancias reinantes y con la colaboración de los cursos anexos de la Facultad de Diseño y Comuni-

cación, los alumnos del primer cuatrimestre están incorporando para su expresividad, programas informáticos. Hoy conjuntamente con nuestras materias realizan los cursos en forma paralela, a los que además incorporan tutoriales de otras páginas web y logran representaciones sumamente llamativas.

Cierto es que en estos tiempos se acrecentó el contacto de todos con los medios informáticos, todos nos volvimos un poco investigadores con el fin de dar respuesta a las diferentes necesidades, tanto alumnos como docentes. Pero bien vale destacar que dejando atrás la expresividad de la mano, hoy se contactan con su proyecto rápidamente y esto les genera otras revelaciones.

F122. Sobre cómo lograr grupalidad en el ámbito virtual. Mariel Rubin

A partir de la experiencia adquirida en el dictado de clases de forma virtual y sincrónica, se intentará sintetizar los principales hallazgos en relación a cuáles son los recursos más valiosos para lograr grupalidad en el conjunto de estudiantes que cursa la materia Seminario de Integración I. Dicha materia es el primer paso en el proceso de elaboración del proyecto de graduación que dará por finalizada su carrera de grado. Anteriormente he señalado mi visión sobre la importancia que tienen poder recorrer esta instancia como grupo, con lazos de solidaridad y de retroalimentación. En esta ocasión se presentarán las principales estrategias que he utilizado en clase para fomentar que dicho proceso se genere durante el transcurso de la cursada. El objetivo es poder compartir estrategias que puedan favorecer a otras materias e intercambiar pareceres sobre las experiencias adquiridas en relación a esta dimensión del proceso de aprendizaje.

F123. La dinámica del aula virtual. Julieta Selem

Voy a compartir mi experiencia en la materia Introducción al Lenguaje Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Es para estudiantes ingresantes de las carreras de Diseño, por lo que en esta cursada tienen el primer contacto con temas que son troncales para el resto de la carrera.

En la modalidad *online* la dinámica que generé equivale bastante a las clases presenciales en cuanto a la metodología, lo que cambiaron fueron las herramientas para lograrlo. Uso todas las clases los vivos para explicar con apoyatura de imágenes, y también los uso para hacer las correcciones, todos ven lo de todos y cuando un compañero expone su trabajo los demás están habilitados a darle su opinión y una crítica constructiva que aporte, siempre argumentando desde el punto de vista comunicacional. Los estudiantes desarrollan su Proyecto Integrador en etapas. Cada etapa tiene objetivos particulares que tienen que ver con un módulo temático importante de la materia. Con el uso de la Plataforma Blackboard y las clases grabadas del Zoom ellos expresan que ven las clases de la nube para reforzar una corrección, o para repasar un concepto a través de los ejemplos dados durante la clase. Tiene ese valor agregado, lo positivo de esta modalidad que vino para quedarse.

F124. El soporte audiovisual como herramienta pedagógica. *María Laura Traba*

El dictado de la materia que me compete, Taller de Modas I, de carácter práctico –además de teórico– me presentó un gran desafío en el contexto virtual. En la búsqueda de formas y herramientas de llegar a los y las estudiantes con las técnicas pertinentes a la ilustración de moda, los soportes audiovisuales fueron un método clave que permitió su adquisición y desarrollo. Pude desarrollar videos-tutoriales que acompañaron las clases sincrónicas, permitiéndoles la comprensión de los distintos ejes que hacen a la materia, como así también recrear de alguna manera el momento aula-taller presencial a través de estos acompañándolos en el desarrollo de sus propios ejercicios e ilustraciones.

Al mismo tiempo, en mi búsqueda e investigación pude descubrir otros contenidos audiovisuales de otros autores que acercaron a los estudiantes a otras formas de encarar las actividades dadas, y hace multiplicar las formas de llegar a los mismos resultados, permitiendo que ellos y ellas tomaran los caminos que más se adaptaban a sus propias formas de comprensión y desarrollo de las mismas. Así como desde mi rol docente se acercaron estos contenidos audiovisuales, los mismos estudiantes pudieron hacer sus aportes –resultado de sus propias búsquedas– que enriquecieron el espacio áulico tanto para sus compañeros y compañeras, como para mí.

F125. Experiencias significativas en la práctica virtual de Dirección de Arte. *Eleonora Vallazza*

Frente a la realidad que nos excede en términos de planificación a una presencialidad cercana, ciertas actividades y trabajos prácticos pensados para realizar en clase o en estudio dentro del marco de Dirección de Arte Audiovisual, se vieron modificadas sobre la virtualidad. Con el objetivo de compartir estas experiencias con colegas para desarrollar potencialidades o modificar estrategias.

— Comisión 13

F126. Hacemos una pausa... *Natalia Aguerre*

El aislamiento social, preventivo y obligatorio para contener el avance del Covid 19 ha reconfigurado los espacios educativos y con ellos el proceso de construcción de la subjetividad del estudiante universitario. Partiendo de las modificaciones impuestas por el contexto, así como también necesidad y el deseo del encuentro presencial en el espacio áulico tanto para el proceso de aprendizaje como para el vínculo con docentes, compañeros y compañeras indagaremos sobre el proceso educacional donde la virtualidad prepondera la dimensión cognitiva sobre los aspectos socio-emocionales y culturales de la educación.

F127. Nuevos conceptos de Sostenibilidad. *Marianela Balbi*

Presentar la importancia y responsabilidad de los docentes en la formación de Profesionales con fundamentos Sostenibles.

Incorporar una mirada integradora de los aspectos sociales, ambientales y económicos en el desarrollo de productos y servicios, para que la Sustentabilidad forme

parte de la práctica profesional. Es clave la resignificación del diseño como pilar y sostén de estas nuevas formas de encarar proyectos. Para impulsar estos cambios es necesario comprender la importancia de la ética, la integridad y la transparencia como así también la responsabilidad intrínseca que conlleva la generación de un nuevo producto, su cadena de valor y de encontrar un propósito que genere impactos positivos.

F128. Los asistentes académicos como “tutores” durante la cursada. *Diego Caballero*

Durante el Foro de experiencias se explicará la estrategia utilizada con los asistentes académicos durante el primer cuatrimestre de 2021. La propuesta consiste en el acompañamiento personalizado de los estudiantes de uno de los asistentes (o el docente a cargo) durante toda la cursada según las temáticas elegidas para los proyectos integradores. Luego de un pequeño diagnóstico de las temáticas, y teniendo en cuenta las trayectorias académicas de los asistentes, se les asigna algunos estudiantes para que hagan un seguimiento sobre esas temáticas. Esto de ninguna manera reemplaza las clases sincrónicas, el foro virtual de la comisión y el seguimiento del docente, sino que es presentado a los y las estudiantes como un complemento en forma de “tutorías”. Como reflexión parcial, este acompañamiento fue clave en las trayectorias de varios de los estudiantes que tuvieron dificultades con la materia por distintas complicaciones debido a la pandemia.

F129. De la pantalla a la tridimensión. *Gabriela Costa*

Uno de los grandes desafíos de la enseñanza y el aprendizaje en el aula virtual, es entender el paso de la bidimensión a la tridimensión, los alumnos ingresantes a diseño de indumentaria o producción de moda deben afrontar dicha realidad, y la suma de recursos creativos aportan a la experiencia del hacer y realizar sus primeras creaciones en el ámbito de la virtualidad.

La participación en clase es fundamental para generar un intercambio de diferentes situaciones del aprender a incorporar los recursos de la nueva realidad universitaria, dando lugar a la investigación de diferentes materiales en la tridimensión para luego documentar dicho proceso. Extenso trabajo de experimentación, de búsqueda de materiales y de diferentes técnicas manuales.

El trabajo en conjunto, las diferentes miradas hacen al crecimiento individual, transitando en esa nueva etapa nuevos saberes que se irán profundizando en el posterior recorrido del trabajo final de la materia Diseño de Indumentaria I.

F130. Momento random: consultas esporádicas programadas. *Nadia Elia*

Luego de haber experimentado el año pasado el pasaje de lo *offline* a lo *online* de forma exitosa quedaba algo pendiente que se generaba esporádicamente en el aula: las consultas sobre el desarrollo de productos o consultas sobre diseños y construcción de productos de otras cursadas. Destiné momentos especiales programados dentro de la cursada en las cuales los alumnos podían hacer consultas sobre productos o proyectos que les gustaría desarrollar, pero no podíamos hacerlo en profundidad

dentro de la cursada. Estos momentos especiales en los cuales la temática era propuesta por ellos, fomentaron momentos de mayor atención y participación. Rompe con la monotonía de lo *online* y predispone a los alumnos a utilizar las herramientas aprendidas en el aula a casos reales.

F131. Las tecnologías y la nueva pedagogía. Mariano Gallego

Carlos Scolari observa en Hipermediaciones que con el desarrollo de las nuevas tecnologías «el usuario se convierte en el eje de los procesos comunicativos, el contenido es la identidad de los medios, el multimedia es el nuevo lenguaje, el tiempo real es el tiempo dominante, el hipertexto es la gramática y el conocimiento el nuevo nombre de la información».

La idea de la ponencia es observar cómo se manifiestan estas transformaciones en el contexto pedagógico de la virtualidad.

F132. Aprendizaje en formato 16:9. Alejandro Guarrera

La utilización de las estrategias educativas se ve afectada a partir de uno de los mayores cambios que esta pandemia nos impuso: el pasaje de la presencialidad a la virtualidad.

Las estrategias para una enseñanza de calidad pueden ser definidas como conductas y pensamientos implementados por los docentes que un alumno asimila durante su formación, con la intención de influir en su proceso de aprendizaje. Estos procesos integrados de procedimientos que elegimos tienen el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y/o la utilización de la información por parte de los estudiantes.

El alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Los docentes desarrollamos de acuerdo a nuestra experiencia y bagaje profesional las estrategias que empleamos para guiar este aprendizaje, con secuencias de procedimientos o planes orientados hacia el logro de metas. Estas estrategias permitirán que el estudiante desarrolle durante su proceso de aprendizaje una determinada manera de procesar la información necesaria para su formación profesional y para el despliegue de su potencial, de forma consciente o inconsciente.

Las estrategias que un docente crea tienen un carácter intencional e implican, por lo tanto, un plan de acción, frente a la técnica, que no es marcadamente mecánica y rutinaria, sino que está basada en las características y actitudes globales de cada curso.

F133. El oficio de investigar en momentos de pandemia. Vanesa Martello

Son muchas y muy potentes las voces que se levantan sobre los efectos inesperados de la pandemia en diferentes ámbitos de la sociedad.

En nuestro oficio de profesoras de metodología investigación e investigadoras advertimos un efecto impensado sobre nuestro campo de estudio, de atención y del ejercicio de la enseñanza en universidades. Este artículo

tiene como objeto develar algunas consideraciones —a manera de sistematizar nuestras primeras reflexiones— de los efectos menos pensados de la pandemia sobre la metodología en el ámbito en el que trabajamos.

Nos encontramos con diversos tipos de relevamientos en los que se utilizaron TICs, en variados soportes (teléfonos móviles, whatsapp, google forms, plataformas como Skype, Zoom, teams) que inauguran una modalidad inédita en la que reconocemos el condicionante de la emergencia y la urgencia. Pero también reconocemos una capacidad instalada propia de estos equipos de investigación consolidados que contaban con contactos anteriores y relaciones con la población en diversos territorios, producto de los años de trabajo. Claramente se recogió información importante en volumen con mucha rapidez.

F134. Divide y reinarás, el uso de la división de grupos en las plataformas digitales. Gonzalo Murua Losada

Una de las herramientas que nos brindan las plataformas virtuales como Zoom es la posibilidad de dividir los alumnos en grupo, ¿cómo aprovechar la potencialidad de este recurso? A partir de las experiencias recabadas en la materia Introducción a la Metodología de la Investigación hemos observado qué actividades funcionan mejor bajo la división de grupos. Gracias a esta función, se habilitan instancias más prácticas y participativas dentro de las clases, observando un crecimiento de los trabajos integradores concebidos bajo el Ciclo de asignatura. Asimismo, la modalidad aula taller se vuelve posible, permitiendo un sano intercambio entre los alumnos. Cada sala configura un espacio virtual más distendido, donde los estudiantes se vinculan sin la figura del docente, produciendo dinámicas horizontales. La exposición oral en la sala principal coronará este proceso, puliendo además la expresión que es indispensable para nuestras evaluaciones de medio término.

F135. Proyectos significativos. Gabriela Ratner

Teniendo en cuenta la experiencia que se vivió en 2020 tanto para el cuerpo docente como para los alumnos, durante esta primera mitad de año al momento de pensar el trabajo integrador, surgieron temáticas muy diversas e interesantes vinculadas al contexto actual. Desde una mirada transversal, crítica y a la vez constructiva, los alumnos fueron un paso más allá y analizaron las macro-tendencias planteando soluciones dentro de la industria de la moda. Entendiendo que los quiebres socioculturales son propios de todos los sectores y que es indispensable fusionar lo académico con la coyuntura actual.

F136. Experiencias en el aula virtual. Deborah Rozenbaum

La motivación en el aprendizaje tiene que ver con el interés que tiene cada alumno acerca de su propio aprendizaje y/o por todas las actividades que se le proponen para acercarse al mismo. En un contexto atravesado por la pandemia, en el que las cursadas *online* no fueron producto de una libre elección de los educadores ni de los educandos, los conceptos básicos de la motivación se mantienen intactos. Seguramente habrán cambiado modalidades, recursos e interacciones, pero es un momento en el que es fundamental estimular el desarrollo

del pensamiento crítico y el interés por los contenidos y por el propio aprendizaje de los alumnos.

La motivación en este contexto de tanto encierro, autonomía estudiantil y falta de contacto social y académico, no solo es necesaria, sino que es fundamental.

— Comisión 14

F137. Análisis de marca + producción fotográfica de campaña y lookbook. Micaela Antonelli Sanz

El segundo trabajo realizado en la cursada de la materia Producción de Moda I, consistió en la libre elección de cada alumno de una marca o diseñador de indumentaria con la cual les resultará interesante trabajar.

Una vez seleccionada, realizaron un análisis de la misma, definiendo su identidad y analizando de una de sus colecciones las siluetas, tipologías, texturas, punto de tensión, rubro, línea y paleta de color.

Por otro lado, realizaron un análisis del usuario de dicha marca, realizando un panel con fotografías y un análisis de las variables demográficas, geográficas, conductuales y psicográficas de dicho usuario, para comprender a quién está dirigida la marca, y por ende la producción fotográfica a realizar.

Por último, realizaron un *moodboard* conceptual de inspiración para la producción, y todos los paneles de preproducción correspondientes para finalmente llevar a cabo la realización de la producción fotográfica de campaña y *lookbook* para la marca elegida, teniendo en cuenta su identidad, usuario e inspiración elegida.

F138. Conectar con el propósito para comunicar. Victoria Becci

El recorrido del alumno para conectar con su propósito y luego poder comunicar esto en el proyecto integrador. A lo largo de esta materia buscamos vincular el marketing, la comunicación y la moda, mediante un lenguaje actual y una modalidad distendida. La propuesta final consistió en armar el sitio web del proyecto personal que cada alumna tuviera y poder implementar allí todos los conceptos vistos en la cursada. Cada uno de los proyectos cuenta con una planificación de medios en los cuales cada una de las alumnas trabajó las piezas en base a sus objetivos, públicos y, fundamentalmente, propósito. El trabajo clase a clase fue a modo de taller, donde el alumno era partícipe de la clase, no solo como forma de aprendizaje sino como un trabajo colaborativo mediante trabajos tanto individuales como grupales, en donde intentamos juntas conectar con la creatividad de cara a los diferentes proyectos.

F139. Rendirse y aceptar la destrucción: solo así comenzará lo nuevo. Guillermo Cistari

Chronos ha muerto y hemos ingresado en la zona del no-tiempo. Lo viejo aún no se ha ido y lo nuevo no termina de llegar. Nos desplazamos lentamente por un pasillo cuántico, desde una crisis de percepción hacia una perspectiva sistémica de la vida. Entonces, ¿qué lugar debe ocupar la educación en este enlace? Y, sobre todo, ¿qué enseñar? Para que una estrategia sea innovadora, primero debemos diagnosticar el nuevo escenario y ma-

nifestarnos en consecuencia hacia esos nuevos modos de construir conocimiento. En un mundo que ya no puede disimular sus anomalías, y en efecto la insustancialidad de sus métodos para pensar una realidad en movimiento; la enseñanza holística debe florecer. Allí el conocimiento no es contextual, sino que es atemporal y no perece. Seamos responsables del lugar que nos toca ocupar en el entramado actual: aceptemos de una vez la destrucción, porque rendirse es empezar a co-crear lo nuevo.

F140. Proyectos significativos en Organización de Eventos. Jessica Giau

Este año, el aula virtual me encontró con nuevas ideas, nuevas estrategias y herramientas para interactuar con los estudiantes y enseñar diferente.

Si bien el programa es el mismo, incorporé una nueva Unidad: Organización de eventos *online*. Es una práctica que vino para quedarse, más allá de la pandemia y creo es fundamental su abordaje y aprendizaje en el aula para los futuros profesionales de eventos.

Además, el proyecto integrador de la materia se basa en la realización de un evento real, en esta ocasión, es un evento *online*. ¿Cómo trabajar en equipo, producir, organizar y realizar el evento 100% *online*? Es un gran reto para los estudiantes y los resultados son excelentes! Estaré compartiendo algunos proyectos de estudiantes, como se organizaron, con qué dificultades se encontraron en el pre, durante el evento y que resultados obtuvieron.

F141. Cómo descubrir los talentos de cada alumno, potenciarlo y complementarlos con el grupo. Mariano Hiriart

Para introducir a la temática a desarrollar que considero más interesante refiere a la experiencia en estos dos cursos que tuve a lo largo del cuatrimestre pasado, en lo que experimentamos a nivel creativo, según el contenido de las materias dadas, los casos que abordaron los alumnos, las dinámicas a trabajar con temas de publicidad y comunicación.

La idea de investigar y potenciar las capacidades de los alumnos en su carácter individual, en lo que refiere a su rendimiento, y cómo se integra a lo grupal tomando como referente al grupo para complementar algunos aspectos de la formación y desarrollo de los contenidos.

El dinamismo de las clases se sostuvo por la interacción, entre la teoría práctica y actividades durante la clase, compartiendo experiencias, materiales y actividades con desarrollo de los temas, siempre buscando el pensamiento creativo y lateral para la resolución de los casos y las evoluciones de los proyectos.

F142. Tenemos que ponernos de acuerdo: hablar no es comunicar. Virginia Marturet

Con la pandemia, nos explotó en la cara la realidad que vivimos en el ámbito laboral, que no era tan difícil instalar el *home office*, ni que trabajar desde la casa tampoco era "ser dueño de tu tiempo". Pero para implementar estas acciones se requiere de una comunicación clara y estrategias concretas para llevarlas a la práctica. Las empresas, pymes y el trabajo del Siglo XXI nos invita a repensarnos constantemente, entonces, si decir algo, no necesariamente es comunicar. ¿Cómo hacemos para ser una empresa

podrá sobrevivir a estos cambios y tendencias sociales que implican diversidad, inclusión, sustentabilidad y un empleo genuino donde el ser humano es la clave de todo este gran cambio que llegó para quedarse? Época de #FakeNews, eficiencia no es calidad, etc, entonces, ¿cuál es el camino para una comunicación sustentable en esta nueva era?

F143. La incorporación del evento virtual, no solo modificó la actualidad, sino que fue un desafío para la materia. *Florencia Noya*

Más de una vez, hemos tenido que recalcular la calendarización de nuestra materia por diversos motivos: temas no comprendidos del todo, discusiones por demás interesantes que atraparón a los alumnos y los 10 minutos de debate se transformaron en 20, un ejercicio con poco tiempo asignado, desorden en el aula y falta de concentración de los alumnos, etc. Todos válidos si de aprender se trata. Como esta pandemia y el nuevo escenario, nos ha llevado a tener que revertir, no solo la organización de los eventos de manera presencial a virtual, sino que además, el docente tuvo que adaptar su contenido a las nuevas necesidades. Sino hubiera sido por la pandemia, el tema: realización de eventos virtuales, no estaba en la currícula de la materia.

Atenta a los nuevos requerimientos de aprendizaje, se utilizaron nuevos contenidos pedagógicos, y mucho más debate acerca de sus variables, presupuestos, acciones concretas, beneficios, temáticas que aún están en observación.

F144. Estrategias de Trabajo Virtual: De lo académico a lo profesional. *Camila Rocha*

Cómo implementar herramientas pedagógicas atractivas para mantener la profesionalidad de los proyectos académicos desde la virtualidad. Propuestas de trabajo accesibles al contexto de la pandemia. Adaptación a las nuevas posibilidades y escenarios. Inclusión de los estudiantes al mundo profesional. Vínculos del ámbito audiovisual como nexos y guía.

— Comisión 15

F145. Didáctica del arte para nuevas generaciones. *Leandro Allochis*

Enseñar Historia del Arte hoy, puede resultar un desafío teniendo en cuenta los múltiples y dinámicos intereses de nuestros alumnos en relación a la cultura visual. Mediante un Proyecto Integrador innovador, se ha podido hacer accesibles contenidos teóricos sobre las vanguardias artísticas del Siglo XIX y XX, que suelen resultar lejanos y ajenos a los intereses de los jóvenes. El Proyecto propone encontrar en los productos culturales actuales (de formatos tan diversos como diseño de moda, *fashion film*, video clip musical, serie animada, historietas, publicidad) huellas estilísticas de los movimientos artísticos tradicionales estudiados en clase. Este procedimiento de hipertextualidad permite que los alumnos puedan involucrar sus intereses particulares en torno al consumo cultural, con la currícula de la asignatura. Este proceso de búsqueda, comparación y análisis entre ambas obras

resulta en una presentación final donde los alumnos ejercitan una mirada más formada y crítica sobre los productos visuales que consumen.

F146. Innovación en la presentación de proyectos virtuales. *Eugenia Bailo Donnet*

El uso de las tecnologías y herramientas de diseño virtuales en las materias de Diseño nos comparte una nueva forma de presentación de los Proyectos. La creatividad junto con la tecnología trae resultados innovadores, pasar de la impresión a la representación digital donde las creaciones de los estudiantes se presentan de manera interactiva, en formatos de video o producciones de fotos animadas da realidad al proyecto. El uso obligado de la tecnología en la enseñanza ha aportado un sin fin de recursos valiosos y una nueva manera de representación que seguiremos empleando y compartiendo a lo largo de nuestra experiencia. A modo de ejemplo se presentan dos proyectos significativos que emplean dichos recursos.

F147. El aula virtual como recurso pedagógico. *Paula Gago*

El impacto de la pandemia de COVID-19 implicó un traspaso compulsivo del aula presencial a la virtual. Esto ocurrió con tanta inmediatez que no hubo oportunidad de planificación previa tanto para docentes como para estudiantes. A pesar de ese primer momento de desconcierto que, como consecuencia del desconocimiento, en algunos casos generó resistencia, la virtualidad ofrece posibilidades significativas para el nivel superior.

A un año del pasaje a las clases *online*, en la presente exposición se argumentará que el aula virtual constituye en sí misma un recurso pedagógico que, a partir de sus características, favorece la autorregulación de las y los estudiantes de Seminario de Integración I.

F148. Estrategias y canales de comunicación. *Guadalupe Gorriez*

En el V Foro [Virtual] de Experiencias Innovadoras se presentarán las experiencias que han sido satisfactorias en el proceso de aprendizaje mediante la enseñanza virtual. Está enfocado en las materias Seminario de Integración 1 e Investigación y Desarrollo 2 pertenecientes al área de Proyectos de Graduación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Se han implementado tanto estrategias como canales de comunicación que han sido beneficiosos para el aprendizaje de los estudiantes.

Una estrategia implementada fue la evaluación formativa. Particularmente la aplicación e intervención de la retroalimentación o *feedback* en el proceso de evaluación. El mismo ofrece al estudiante la posibilidad de reflexionar sobre su proceso de aprendizaje descubriendo e identificando sus fortalezas y debilidades. Observándose aprendizajes significativos.

Los canales de comunicación han superado los límites de la clase virtual. Se observan nuevos aprendizajes colaborativos en Pronto (sistema de comunicación con las características de un whatsapp institucional), no utilizándose como un espacio para informar la entrega de tareas y recordar eventos importantes para la clase, sino como un lugar donde se producen conocimientos compartidos.

F149. Invitados al aula. Constanza Leda Martinez

Quiero compartir la experiencia en el aula virtual al recibir la visita de una Eugenia D' Alessio jefa de locaciones de cine en argentina. El aula virtual se vuelve una herramienta mucho más accesible para abrir la posibilidad de intervenciones externas a la universidad. En este caso en particular el trabajo desde su casa en pandemia, le permitió a la profesional manejar horarios más flexibles y acomodarse a los horarios de la clase.

Fue de mucha riqueza compartir el rol que implica un jefe de locación en la argentina y los múltiples trabajos realizados con distintos directores de cine. Para la materia creación cinematográfica 2, el vínculo con un profesional enriquece la mirada de los alumnos y ayuda a ampliar los horizontes que la escenografía en audiovisual puede brindar.

F150. Mi primer fanzine. Jorge Palomera

Se presenta el Proyecto Integrados de fin de curso de la materia donde los alumnos que cursan Diseño de Historieta III adaptan a historieta cuentos clásicos del mundo que en la actualidad no posean derechos de autor.

Esto les permite trabajar con autores conocidos, desarrollar su propio arte y, finalmente, tener una historieta completa y terminada de al menos doce páginas basada en una historia reconocida y/o de autores importantes que el estudiante podrá presentar ante editoriales o autopublicarse y tener así una primera experiencia formal de trabajo si es que aún no lo tuvieron.

Dicha historieta puede ser en blanco y negro o a color y contar las características propias de cada alumno.

F151. Corregir morfología desde casa. Julián Ruiz de Arechavaleta

La morfología es el estudio de la forma. La forma se inscribe en el espacio, por lo que corregir lo concerniente a ella implica estar inscripto en el mismo espacio. La corrección de los trabajos en modalidad presencial, ya es de por sí una tarea ardua. No todos entendemos el espacio de la misma manera. Es de esperar que existan distintas interpretaciones entre los estudiantes, y la situación se vuelve más compleja cuando estas diferencias se dan entre los estudiantes y el docente. Finalmente, la visualización de formas a través de un medio bidimensional (hojas, pantalla, etc.), agrega una dificultad más a la tarea de corregir. Se hace necesario entonces encontrar sistemas de referencia que permitan a los estudiantes generar su propia comprensión del espacio, y a partir de estas nuevas referencias, elaborar convenciones compartidas entre estudiantes y el docente, que permitan crear, interpretar y corregir estas formas.

F152. Recursos pedagógicos en el nuevo escenario. Paula Sperotto

Para el desarrollo de este tópico tome por un lado los tres modos de enseñanza que destaca Adler en el libro de Perkins la Escuela inteligente, como son la instrucción didáctica, el entrenamiento y la enseñanza socrática. Para que nuestros alumnos puedan desarrollar las actividades, es necesario guiarlos y entrenarlos en la práctica reflexiva, el análisis y el debate, para que así puedan reproducir más o menos conscientemente aquello que se ha impartido.

El hecho de trabajar en aulas virtuales, da la posibilidad de interacción más inmediata, no solo a través del debate oral sino escrito sobre el trabajo de sus compañeros. Esto permite la autocorrección luego. La adquisición o ampliación del conocimiento de los alumnos se desarrolla en un proceso de interacción.

Por otro lado, seleccione el aprendizaje relacionado a problemas del mundo real como desarrolla Linda Torp y Sara Sage en el libro de El aprendizaje basado en problemas. Es interesante el hecho de poder desestructurar el paradigma de la educación tradicional, de enseñar - aprender - aplicar, donde el profesor pueda asumir la necesidad de adoptar nuevas estrategias educativas y enfrentar el conflicto actual. Son necesarios nuevos aprendizajes, porque la sociedad actual es muy diferente a la de generaciones anteriores, y más aún con la situación global de pandemia, por lo cual debemos enfrentarnos a la resistencia social a admitir cambios en el modelo. La idea de desestructurar las clases y poner a nuestros alumnos a situaciones no rutinarias dentro del sistema, hace que mantengan otro interés y motivación con respecto a la materia, los nuevos recursos aportan nuevas propuestas a la enseñanza que son muy interesantes de abordar. Es sabido que es importante adaptar el contexto social y cultural en que viven e incorporarlo a la currícula logrando de esta manera la conformación del aprendizaje verbal significativo, mediante la utilización de esquemas previos que los alumnos poseen en cuanto al uso habitual de las redes y aplicaciones y puedan vincularlos conectándolos con ideas nuevas, que constituyan nuevos cuerpos organizados de conocimiento respecto al diseño y la tecnología. Nuestros alumnos crecieron en una sociedad digital, caracterizados por la inmediatez, la velocidad en la difusión y la interactividad, introduciendo nuevos interrogantes y desafíos en el sistema educativo. El auge de estas tecnologías y de las redes sociales no son un fenómeno pasajero, lo que sucede en la vida cotidiana se va filtrando en todas las áreas, y las aulas no deben ser la excepción. La situación ha obligado a que nos adaptemos a estas cuestiones y el hecho de conectar los dos ámbitos permite hacer más amigable al alumno el aprendizaje y lograr mayor motivación en la resolución de proyectos.

F153. "Reputación Corporativa" en empresa de Energía. Silvia Zotto

Se presentará un trabajo de una alumna, realizado durante este último cuatrimestre del 2021, sobre el desarrollo de un proyecto de RSE, cuyo objetivo es incrementar la Reputación Corporativa de una empresa de energía dentro del informe MERCO. Para ello desarrolló una estrategia de trabajo sobre el apoyo y estimulación de la "Movilidad Sustentable" con su correspondiente listado de acciones sobre tres de los públicos (*Stakeholders*) de la empresa, sobre la cual le tocó trabajar: Empleados, Comunidad y Prensa.

Para ello trabajó durante todo el cuatrimestre investigando sobre la empresa, su historia, su misión, visión y valores, además de los productos y servicios que comercializa. Por otra parte, después de leer el "Reporte de Sustentabilidad" de la empresa, investigó sobre las acciones de RSE de la misma, y sobre ellas, proponer un trabajo de mejora sobre para lograr el objetivo planteado.

Durante la segunda etapa, tuvo que desarrollar un plan de comunicación en Redes Sociales (FB, IG & IN), y otros portales *online* para alcanzar a los públicos objetivos.

— Comisión 16

F154. Miradas sobre la identidad. Javier Alvarez Gramuglia

El Proyecto Integrador de la materia Introducción al Diseño Fotográfico, rediseñado en función del nuevo escenario que se origina a raíz de la pandemia por el Covid-19 propone utilizar la fotografía como una herramienta para desarrollar la mirada, activar la sensibilidad y estimular la reflexión crítica sobre la identidad. La virtualización de la educación propició el regreso de muchxs de lxs estudiantes a sus lugares de origen. Las aulas virtuales se transformaron en lugares heterogéneos de encuentro, donde coexisten y se entrecruzan diferentes culturas, contextos sociopolíticos, e identidades. El confinamiento y las políticas de distanciamiento social establecieron nuevas formas de vivir en comunidad y de relacionarnos con lxs otrxs. La identidad entendida como una construcción social nos obliga a preguntarnos también por la otredad. Utilizamos los recursos propios de la fotografía para construir a través de la luz, el diseño y la mirada, una serie de imágenes con sentido.

F155. El Podcast como herramienta comunicacional y educativa. Ángeles Diaz O'Kelly

El podcast es un archivo de audio que posee un contenido específico, tradicionalmente asociado a la profesión del periodismo o de la comunicación, pero que por su valor, ha sido utilizado en muchos otros ámbitos como en la educación.

Los estudiantes crearon sus canales de podcast en Anchor y luego los subieron a Spotify.

Tuvimos como invitada a una podcaster que lanzó su canal de podcast en pandemia (@soymaru). Y ella nos explicó sobre la parte técnica de la implementación de canal, y sobre sus contenidos. Trabajamos también en el desarrollo del diseño del *flyer* de la mano de la plataforma Canva.

F156. Aprendizaje colaborativo con Jamboard. Alicia Garcia

Jamboard es una aplicación desarrollada por Google que permite crear pizarras, compartir y trabajar en las mismas de manera sincrónica. El docente tiene la responsabilidad de generar actividades que interesen y que promuevan el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. Las pizarras se comparten de la misma manera que los documentos de Google Drive y es posible acceder a editarlas desde diferentes dispositivos.

Dicha aplicación permite colocar imágenes, dibujar, escribir y borrar directamente sobre la pizarra.

Al finalizar la actividad, cada grupo argumenta ante el resto de la clase el proceso desarrollado para arribar a los resultados que se manifiestan gráficamente en la pizarra creada. Esta reflexión les permite reforzar y consolidar los conocimientos adquiridos.

La utilización de esta aplicación dentro del aula virtual de Producción Gráfica, favorece el trabajo en equipo, el aprendizaje de contenidos complejos y el intercambio entre los estudiantes y el docente.

F157. Adaptación y flexibilidad en el dictado remoto de materias prácticas en tiempos de la Cuarentena Estricta. Mariana Jasovich

Durante el primer cuatrimestre de 2020 he dictado en modalidad remota la materia Taller de Moda I, para las carreras de Diseño, Producción y Comunicación de Moda, en la Universidad de Palermo y la materia de Pintura, en la carrera de Fotografía y Medios Audiovisuales, en el Instituto Municipal de Arte, Avellaneda. La orientación netamente práctica de ambas materias implicó la necesidad de repensar y reformular las formas pedagógicas de organización y transmisión de contenidos y metodologías de trabajo, reemplazando el espacio de aula-taller, donde un importante porcentaje del aprendizaje surgía producto de experiencias vivenciales de exposición y de intercambio. A este nuevo escenario, se le sumó la dificultad de adquisición de los materiales básicos propios de una cursada presencial habitual, debido a las restricciones de movilidad, el cierre de comercios no esenciales y la situación económica para afrontar la compra, que muchos de los estudiantes expresaron individual y grupalmente. Como resultado de toda esta problemática, reorientar algunos de los proyectos a desarrollar en cada materia llevó a incorporar nuevas propuestas que se adaptaran a la nueva realidad coyuntural. De aquí de la ampliación de las materialidades y procedimientos de trabajo hacia nuevas perspectivas en el cruce de disciplinas: dibujo pintura - transferencia - textil - fotografía intervenida - objeto - sombras - video.

F158. Del ensamble musical al podcast. Gabriel Ostertag

Luego del cambio radical que todos implementamos de lo presencial a lo virtual en estos últimos tiempos, el gran desafío fue encontrar, en esta segunda etapa, otra forma que pueda adaptarse a la modalidad de clases sincrónicas sin perder la interacción entre y con los alumnos y que perdure más allá del confinamiento como una nueva propuesta. Pasamos de grabar en estudio, ensamblar y tocar en vivo, a realizar con los alumnos un trabajo de investigación de diferentes géneros y estilos musicales que confluyó en la grabación, producción y distribución en plataformas digitales de 15 Podcast de divulgación sobre lo investigado.

F159. Tecnología y Virtualidad en los Eventos. Mabel Roca

En nuestro segundo año de "aislamiento social" producto de la Pandemia Mundial, la tarea del docente vuelve a intensificarse para poder proponer nuevas estrategias motivadoras a los estudiantes y al mismo con esta acción, contribuir con el fortalecimiento institucional de la Universidad.

Actualmente, las posibilidades de concretar Eventos innovadores y creativos, utilizando la herramienta de diversas Plataformas, es directamente proporcional a las variables tecnológicas de las mismas. Es decir, en un año de Pandemia mundial el crecimiento de nuevas herra-

mientas y aplicaciones ofreciendo todo tipo de variables posibles para responder a la demanda de manera virtual, se presenta como una oportunidad y al mismo tiempo como desafío para docentes y estudiantes.

Más allá de poder concretar “la vuelta a la normalidad” de manera presencial, tanto para el dictado de clases como para la concreción de los Eventos, la modalidad virtual no deberá ser desatendida ni descartada, ya que ha simplificado costos y ampliado el horizonte territorial a través de la conectividad. Esto tendrá que ser tenido en cuenta para la enseñanza de nuevos conceptos tecnológicos en todas las materias, dado que el recurso será un valor agregado más para proyectos a futuro dentro de una dinámica que ya es mundial.

F160. La importancia de fomentar intercambios y sinergias con el alumnado desde la virtualidad. Verónica Sotto

Mi objetivo es poder compartir la experiencia pedagógica que desde el año pasado y este se desarrolló en la asignatura Relaciones Públicas V, ya que la misma se vio atravesada por el contexto de pandemia.

Estos cambios vertiginosos e inéditos hicieron que repensemos muchos aspectos en torno a la educación. Sin embargo muchas formas de enseñanza permanecen estáticas, cuesta lograr que se pongan en práctica y se apropien de la cotidianeidad estrategias que ayuden y motiven a los estudiantes. Por ello es importante revisar los puntos de partida y tomar en cuenta el aprendizaje colectivo entre pares.

Ante esta situación una de las acciones que desarrolla, es implementar en varios momentos del cuatrimestre el formato de aula taller para poder fomentar tareas colaborativas y participación.

El objetivo fundamental de las mismas es que predomine el aprendizaje sobre la enseñanza ya que es importante alentar la discusión y el consenso entre los estudiantes para que exista intercambio e interacción. Este proceso lleva tiempo y se necesitan optimizar los recursos, ya que el contexto nos hace transitar algunos caminos muy distintos que los que recorrimos durante la presencialidad. El nuevo escenario sin duda nos hace reflexionar y ser capaces de desaprender y aprender nuevos paradigmas entendiendo que existen varias formas y que algunas de ellas son complementarias si sabemos cómo disponer de las mismas.

F161. Herramientas colaborativas. Guido Varela Coletta

Un cambio sustancial en la última cursada, me permitió optimizar el tiempo de corrección y potenciar el conocimiento de los lenguajes de programación, desde los alumnos.

En años anteriores, el tema de Github (que es un software de control de versiones) correspondía a la última etapa de la cursada, pensando en el Momento 3.

La definición que da Wikipedia es la siguiente: “GitHub es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador”. Es un entorno complejo, ajeno a su experiencia y difícil de aprender. Principalmente, porque se utiliza en la industria de IT.

Pero el gran acierto fue incluirlo desde el 1er trabajo, al inicio de la cursada. Tuvo buena repercusión, problemas al principio, pero generó interacción entre los alumnos.

— **Comisión 17**

F162. Recursos digitales para la clase. Leandro Africano

La incorporación de aplicaciones gratuitas del universo digital es una tarea imperiosa para las clases virtuales sincrónicas. Al igual que la clase presencial, las clases virtuales tienen el desafío de sumar el celular a la clase, de lo contrario junto a la cámara apagada será un elemento más de distracción para los alumnos. Plataformas como Kahoot, que aunque pueden parecer infantiles, claramente ayudan a resolver situaciones puntuales de intercambio y vinculación durante una clase virtual. Su utilización permite hacer una pausa en la clase y refrescar algunas ideas, contenidos o conceptos trabajados previamente. Asimismo, es un espacio para que los alumnos se reconecten con las clases.

F163. Motivando a encontrar motivos. María Lourdes Capitanich

En el marco del pasado Foro de Experiencias Innovadoras, se expuso la dificultad que por diversos factores se presenta a la hora de motivar a los alumnos a realizar proyectos que estén comprometidos no únicamente con la faceta estética sino también con la conceptual, ligada al rol que tienen, como comunicadores. Por otra parte, se enfatizó la importancia de trabajar en este aspecto. A raíz de dicha experiencia, adopté en la presente cursada ciertas estrategias, acciones y propuestas con el fin de lograr que mis alumnos se comprometan con sus proyectos, se sientan motivados y movilizados por sus piezas y se enfoquen en lograr comunicar dicho mensaje a otro. Me interesa, por consiguiente, aprovechar este espacio para compartir y reflexionar acerca de dichas estrategias, para socializar otras que puedan ser aplicadas a futuro, y para revisar, una vez más, el impacto que puede tener un proyecto si está bien pensado y estructurado de principio a fin.

F164. Estrategias y canales de comunicación. Guadalupe Gorriez

En el V Foro [Virtual] de Experiencias Innovadoras se presentarán las experiencias que han sido satisfactorias en el proceso de aprendizaje mediante la enseñanza virtual. Está enfocado en las materias Seminario de Integración 1 e Investigación y Desarrollo 2 pertenecientes al área de Proyectos de Graduación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Se han implementado tanto estrategias como canales de comunicación que han sido beneficiosos para el aprendizaje de los estudiantes.

Una estrategia implementada fue la evaluación formativa. Particularmente la aplicación e intervención de la retroalimentación o *feedback* en el proceso de evaluación. El mismo ofrece al estudiante la posibilidad de reflexionar sobre su proceso de aprendizaje descubriendo e identificando sus fortalezas y debilidades. Observándose aprendizajes significativos.

Los canales de comunicación han superado los límites de la clase virtual. Se observan nuevos aprendizajes colaborativos en Pronto (sistema de comunicación con las características de un whatsapp institucional), no utilizándose como un espacio para informar la entrega de tareas y recordar eventos importantes para la clase, sino como un lugar donde se producen conocimientos compartidos.

F165. La pantalla como la caverna de la libertad. Andrea Mardikian

Un día advertí que me estaba dando clases a mí misma... (Andrea Mardikian)

Según Byung-Chul Han (2014) el medio digital hace que desaparezca el frente real. La pantalla hace las veces de un espejo digital para la nueva edición post infantil del “*El estadio del espejo*” de Jacques Lacan (2009). El medio digital fomenta la apertura de un estadio narcisista, una esfera de lo imaginario, en la que yo (maestro) me incluyo. El creciente narcisismo de la percepción hace desaparecer al otro. Y esa mirada sobre mí mismo me deja ciego mirándome (en una de esas pantallas del Zoom estoy yo hablándome a mí misma). La sala virtual propicia el encuentro a partir de la presencia de una “falta”, el otro como mirada, el otro con el que no puedo cruzar la mirada, el otro que me aprehende, que me fascina y que me modifica. De forma simultánea opera un estado de obnubilación y embriaguez donde el yo interpela, doméstica y controla la libertad de su mirada. Esta ceguera y esta obnubilación configuran la caverna de la libertad en el espacio áulico virtual.

F166. Sketchbook Tour: innovación a la hora de presentar un proyecto. Micaela Martínez

El *sketchbook tour* es una propuesta pensada en relación al nuevo escenario, en cuanto a la virtualidad y al poder aprovechar la situación a beneficio de la creatividad. Se trata de una presentación visual del proyecto cuatrimestral dentro de la asignatura Taller de moda I.

Este proyecto consiste en la realización de un vídeo, por parte de cada alumna, con la estética correspondiente al proyecto que trabajaron durante todo el ciclo de cursada. Este video debe contener una demostración de todos los trabajos prácticos y ejercicios realizados a lo largo del cuatrimestre, acompañando esta presentación con una redacción oral sobre cómo realizaron cada tarea, que herramientas utilizaron, cual fue su inspiración, el partido conceptual, la paleta de color seleccionada, la composición de los *collages*, el ejercicio del dibujo y la estructura corporal, la selección de texturas y textiles base, el trabajo de figura-fondo y por último el resultado final: la colección.

F167. Indumentaria infantil. Paula Negro

Dentro de la materia Taller de Moda VI contamos con dos partes significativas que se ven atravesadas por el proyecto integrador: la indumentaria infantil.

Siendo la primera parte que trabajamos en la asignatura donde los alumnos van a desarrollar la moldería y materialización de prendas infantiles.

En donde los alumnos deberán comprender, aplicar y desarrollar la moldería básica para indumentaria de niños y bebés. Es todo un desafío ya que no están acostumbrados a trabajar con prendas de infantes, teniendo una escala

completamente diferente a la que suelen trabajar a lo largo de toda la carrera. Teniendo que Comprender las diferentes tipologías en prendas de niños para la transformación de su respectiva moldería. Además aplicar las variaciones posibles según la base a trabajar y manejar la lógica del trazado de progresiones.

F168. Taller de Producción II - 2da. vuelta. Julián Ruiz de Arechavaleta

Taller de Producción II es una materia inscripta en el área de Morfología de Diseño Industrial. Consiste en la exploración de las diversas Superficies Espaciales y los métodos para generarlas. Se introduce al estudiante también, de manera más profunda, en el lenguaje de Diseño Industrial, prestando especial atención a la generación de la forma de los productos que se diseñan.

La modalidad virtual implicó un desafío al momento de buscar y generar alternativas para enseñar (y corregir) la forma. Aunque el resultado de esta búsqueda fue exitoso, la introducción de algunas alternativas durante el segundo cuatrimestre permitió generar resultados casi idénticos en cuanto a calidad a los obtenidos antes de la situación de enseñanza virtual. La introducción de conceptos de generación de formas de manera material a distancia, articulados con la generación de formas 3D, logró una mayor comprensión del espacio por parte de los estudiantes. Se presentan aquí dos Proyectos Significativos.

F169. La importancia del análisis de la Pandemia como issue central para la definición del problema y el diseño de un Plan de RR.PP. Lorena Steinberg

A lo largo del primer cuatrimestre del 2021 los estudiantes destacaron la importancia de los *issues* que remiten a la investigación de cuáles son las vulnerabilidades para detectar conflictos potenciales que puedan afectar a la organización. Estas constituyen zonas débiles que pueden incidir en la reputación de la empresa. Desde las RR.PP se busca gestionar de manera anticipada estos *issues* para evitar casos de crisis de imagen. Sin embargo, la crisis originada por la Pandemia, no posibilitó su gestión anticipada. Por esta razón, las empresas tuvieron que dar respuesta a las amenazas económico financieras que ha planteado la situación económico-social, así como también, la forma en que esta situación inédita ha impactado en los públicos y sus procesos decisorios, principalmente, en los consumidores, colaboradores y clientes.

Con los estudiantes se ha analizado las mejores prácticas de las empresas para afrontar y gestionar la crisis originada por el COVID 19, así como también, la forma en que este *issue* podría impactar negativamente en el vínculo de la organización con sus públicos, de manera tal que contemplaran dicho condicionamiento en la elaboración del Plan de RR.PP. También adjudicaron una gran relevancia a la forma en que se aborda la solución del problema definido, abordándolo desde un pensamiento sistémico y creativo, a través de metodologías que incentiven “salir del modelo mental”.

F170. La investigación en el género biográfico. Natalia Tito

Se presenta el proyecto de un alumno, realizado durante la cursada de Guión Audiovisual VI en 2020. En el

mismo el alumno debe realizar el proceso creativo para la escritura de un largometraje. Pero en este caso se propuso enmarcar el trabajo con la consigna de la escritura de una película biográfica, lo que implica articular los contenidos de la materia con el proceso de investigación histórica y luego aplicarla a la escritura de un largometraje de ficción. Permittedole al estudiante desarrollar una investigación profunda. Una herramienta muy importante para la tarea de cualquier guionista.

— Comisión 18

F171. El estímulo de compartir. *Ramiro Cabrera*

La posibilidad de compartir a través de la plataforma digital lleva a una espontaneidad en la que se multiplican las voces, el acceso a ejemplos que respaldan lo expuesto de manera inmediata enriquece y profundiza los cuestionamientos que puedan surgir ante cualquier planteo. A esto se le suma el intercambio concreto y gratuito de material de consulta, de estudio y referencias. Las devoluciones de los distintos trabajos a través de la pantalla garantiza el acceso a la observación inmediata y sin interferencias de toda la comisión siendo esto un gran avance en los casos de grupos numerosos. A su vez la consulta de problemas técnicos específicos de la disciplina compartiendo su pantalla personal los estudiantes permite un aporte sin precedentes. Aciertos y descubrimientos, problemas y confusiones siempre hay algo para compartir.

F172. Bibliotecas humanas para fomentar la empatía en las clases virtuales. *Adriana Cassinelli Doig*

Debido a la pandemia todo se transformó, desde el modo de dar clases, que mutó del ser presencial al modo virtual, representando un gran reto para los docentes. Se tuvo que adaptar los elementos pedagógicos a este nuevo medio digital, generar en los alumnos el mismo interés en los cursos y crear ese vínculo de confianza para lograr traspasar las pantallas. Por ello nace la idea de usar las bibliotecas humanas como estrategia de aprendizaje para fomentar la empatía, creando ese contacto directo que años atrás tenían los estudiantes con el usuario final para desarrollar un buen proyecto de diseño.

F173. Error y aprendizaje: convertir el espacio virtual en taller. *Romina Estrada*

Problemas con el primer trabajo luego de tres clases explicándolo y abriendo consultas, recibí entregas con errores como si no hubiera tenido clases previamente. Alumnos con cámaras y micrófonos apagados en la mayoría de esas clases en las que di mucha información para tener presentaciones exitosas, pero que no tuvieron ningún efecto en los alumnos, entonces hice un cambio de enfoque que logré implementar sobre el final del cuatrimestre. Para captar mejor el interés y compromiso de los alumnos, convirtió las clases virtuales en espacio de taller donde ellos generaban el contenido presentando sus trabajos a todos. Logré la intervención del curso, dando sugerencias a sus compañeros, que hasta ahora no había logrado.

F174. Los desafíos de las clases online. *Claudio Garibotto*

Considero que este Foro es una buena oportunidad para que todos los docentes podamos reflexionar sobre la experiencia que tuvimos en este año y medio de clases *online*, a partir de la pandemia del Covid-19. Creo que es interesante poder compartir las dificultades que eventualmente todos tuvimos que superar para el dictado de clases y contar la manera en la que lo hicimos. Particularmente me fue de gran utilidad el uso de Pronto para, de alguna manera, suplantar el contacto cara a cara que permite la presencialidad, que es una instancia mucho más rica y práctica para la interacción con los alumnos. Pero, más allá de la importante ayuda que fue Pronto, una realidad es que el formato *online* puede atentar un poco contra la participación de los alumnos. Más allá de que como docente les pedía, por ejemplo, que se conectaran con la cámara prendida, pocos alumnos lo hacían. Y si lo hacían, era sólo por momentos. Y esa falta de visibilidad les permitía también el participar menos activamente de las clases. Por eso me interesa ver cómo los demás docentes resolvieron esta cuestión de luchar contra cierto anonimato que algunos alumnos buscan. Especialmente cuando, como en mi materia, son ingresantes y todavía tienen cierta timidez para expresarse delante del docente y los compañeros.

F175. Entender y acompañar en la virtualidad. *Gonzalo Lopez Guidi*

Cómo adaptarse a las circunstancias actuales de trabajo en las salas de videollamada implementando diferentes acercamientos y metodologías para cultivar y motivar la interacción y la participación activa de jóvenes de diferentes edades en medio de un entorno abrumado por la información sobre la pandemia, el distanciamiento social y la virtualidad, con el fin de enfrentar los retos de la enseñanza remota y promover el aprendizaje activo, grupal y positivo. Ideas, respuestas y conclusiones sobre el impacto de tanta virtualidad en nuestras vidas.

F176. Taller de fotografía II virtual. *Malena Martinez Riva*

En mi materia, además de la importancia del aprendizaje sobre la técnica y su desarrollo, intento que el alumno tenga experiencias creativas fuera del aula y de esta manera estimular al alumno a transitar, conocer, experimentar y despertar el interés en el arte general para luego de manera particular puedan aplicar sus nuevas experiencias en su propia creación artística y generar una transformación en la misma.

Con la pandemia muchas de las actividades propuestas quedaron imposibilitadas ya que estaban en relación a participar de actividades culturales que nuestra ciudad nos ofrece.

Lo que podía ser un impedimento se transformó en una oportunidad y nuevas actividades dentro del aula se desarrollaron para quedarse para siempre.

F177. Ingresantes y la virtualidad. *Melanie Menalled*

Durante el primer cuatrimestre del ciclo 2021, alumnos y docentes continuaron trabajando con el gran desafío que implica la virtualidad.

Dictar la asignatura Diseño de Indumentaria I destinada a alumnos ingresantes significa un reto para ambas partes, en donde la teoría y la práctica deben desarrollarse a la par para poder llegar al objetivo. Para los alumnos es un nuevo comienzo en un campo desconocido, la distancia puede generar frustración y desmotivación. Es ahí donde el docente ejerce su papel, no solo desde la enseñanza de los contenidos sino en la estrategia pedagógica que la situación requiere e impulse al alumno a continuar el trayecto.

A la hora de evaluar y brindar devoluciones en las distintas etapas el profesor también debe emplear su ingenio para asegurar que el alumno las comprenda y pueda emplear las modificaciones necesarias para potenciar su proyecto.

F178. La teoría aplicada en la práctica en el aula taller.

Jorge Noriega

Utilización de los diferentes recursos tecnológicos para el óptimo desarrollo de las clases virtuales empleando las tecnologías de la información y la comunicación. Utilización de Messenger, Facebook, WhatsApp, Pronto Blackboard y Zoom.

Elaboración y presentación de videos propios demostrando cómo se realiza cada técnica artística en forma dinámica, de algunos movimientos del siglo XX. Debates provocados como estrategia para reflexionar sobre diferentes pensamientos. Demostración de ejemplos de trabajos de cuatrimestres anteriores como soporte pedagógico. Vivencias de las ayudantes de cátedra, detallando los programas utilizados para la realización de lo pedido en la materia, como ser: Photoshop, Illustrator.

Experimentación o manifestación de los diferentes proyectos significativos que los estudiantes aplican según la carrera elegida elaborando un producto acorde a ella.

— Comisión 19

F179. Preparar profesionales como si tuviéramos una situación pandémica cada 6 meses. Mariela Acorinti

Nos encontramos transitando nuestro tercer ciclo educativo, de aprendizaje, de nuevas modalidades muchas de ellas ya adaptadas y acondicionadas como ha sucedido con algunas plataformas educativas, y de este modo, nos enfrentamos a nuevas propuestas laborales que conllevan puntos de conexión y /o de adaptación o de readaptación frente a roles y puestos profesionales que del mismo modo han ido mutando o exigiendo estar a la altura de estos nuevos desafíos.

¿Cómo nos preparamos como formadores? ¿Cómo compartimos nuestras experiencias o conocimientos frente a estos nuevos horizontes laborales nacionales e internacionales? ¿Cómo será? si existiera la posibilidad de prepararse?

Experiencias, relatos y múltiples publicaciones que deben ser tomados en cuenta para la formación de creativos y de futuros profesionales que deberán tener este ritmo y capacidad adaptativa como si las situaciones extremas mundiales, fueran a suceder cada 6 meses.

Interesante debate que el claustro académico debería de permitirse, compartir y escribir al respecto.

F180. Diseñar nuevas prácticas de enseñanza. Romina Becacece

En este nuevo escenario, los docentes debemos utilizar estas herramientas pedagógicas para proporcionar ambientes educativos convenientes y de alta calidad; y no limitarnos a aspirar introducir las mismas prácticas del modelo de enseñanza presencial. La enseñanza brindada en un entorno íntegramente digital que requiere repensar los contenidos curriculares, roles de profesores y estudiantes, y definir la organización del espacio y el tiempo en sí.

Como docente, resulta indispensable, proyectar un diseño de programación abierto y flexible; lo que determina una nueva forma de aprender, con la capacidad de construir en los estudiantes nuevos conocimientos desde un modo participativo y activo.

Para ello, considero que los recursos pedagógicos deben estar dirigidos a promover la aplicación de nuevas herramientas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), concibiendo al aprendizaje como una actividad colaborativa e innovadora. Es decir, los docentes debemos utilizar prácticas pedagógicas con metodologías activas y motivadoras, ambientes y espacios adecuados para trabajar en equipo y para generar aprendizajes significativos.

F181. Motivación e invitación al error como proceso de aprendizaje. Esteban Firbeda

Independientemente de la asignatura que cada docente brinde, la motivación y humanización de los vínculos es una cualidad clave para el desarrollo académico, como también profesional y personal.

Qué quiero transmitir con este registro breve, quizás sea momento de acordarnos de que cuando en apariencia la tecnología triunfa por acercarnos pese a las distancias, las viejas destrezas que conectan a las personas necesitan más que nunca de las habilidades blandas, de la creatividad, la sensibilidad, el *feedback* efectivo y la comunicación de impacto cuando sea necesario. El entorno “digital” no debe distraernos ni como docentes ni como alumnos de la contundente naturaleza en esta nueva etapa: asumiendo la revolución de los seres humanos y no de las máquinas.

El problema sigue siendo claro, no se trata de evitar equivocarse. El problema no es el error, sino no aprender.

F182. Experiencias innovadoras, desafíos educativos. Carmen Inés Galbusera Testa

Habría que reformar verdaderamente los métodos de enseñanza. Tendrían que visualizarse los conflictos y proponerse nuevas técnicas de educación, examinar las tácticas de enseñanza, instruir a todos los docentes para ser vehículos de cambio en este nuevo escenario. A la vez deberíamos indagar en el aprendizaje de cada estudiante. Tal vez olvidamos qué quieren estudiar, qué quieren aprender, para ahí orientar los programas y que recuperen las ganas de estudiar, porque el atraso depende en parte de la modalidad mental de cada estudiante. Los grados elementales son de socialización, experimentación y ya en el nivel superior, se considera una experiencia orientada al mundo del trabajo.

Al parecer, es difícil atender el atraso bajo la concepción de educación virtual. Algunos especialistas en didáctica

plantean que los estudiantes de esta generación experimentan el mayor nivel de atraso, como resultado en su mayor parte externo al sistema educativo.

F183. Acortando distancias. Joaquín Laborda

Al comenzar este segundo año en este nuevo escenario decidí reconfigurar las clases para aprovechar los recursos que da esta metodología sin pretender solo replicar lo conocido.

Uno de los recursos que dieron buenos resultados, fue separar los grupos en grupos de más reducidos para debatir con mayor comodidad y fomentar la mayor participación y colaboración entre pares.

Combinar medios para plasmar las ideas, también viene siendo una estrategia muy beneficiosa para la experiencia de aprendizaje. Se les pide a los alumnos que no solo trabajen con medios digitales, sino que los combinen con medios analógicos, que permiten una mayor conexión con los detalles gestuales y expresivos.

Otro recurso que dio resultados muy favorables fue trabajar las investigaciones con temas diferentes para cada alumno, o por grupos reducidos en vez de encargar el mismo tema a cada alumno.

Con este método se le otorga mayor responsabilidad a los alumnos, ya que de su trabajo depende obtener la información vinculada con temas específicos, y genera una identidad de grupo.

Por otro lado, el material relevado y analizado queda siempre documentado para todo el grupo en la plataforma.

F184. Desafíos en épocas de virtualidad. Alejandro Prats

Se comparte y se expone con los colegas los distintos procesos de trabajo en la conformación del clima áulico durante el 2020 y el primer semestre 2021. Disertación sobre los problemas surgidos durante el período de adaptación al nuevo escenario, ansiedades y dudas. Su tratamiento. Su evolución y adaptación para alcanzar los objetivos de la materia y sostener la comunicación en favor de la construcción del aprendizaje como experiencia significativa y enriquecedora para la vida académica y profesional de los alumnos.

F185. 2021, aulas virtuales, nuevos desafíos. Ileana Ratinoff

El primer cuatrimestre del 2021 nos encuentra con nuevos desafíos.

Ya pasamos los nervios y la novedad del modo virtual. Sentimos que es una modalidad que vino para quedarse. Algunos estarán contentos, otros no tanto, extrañamos esa cercanía y dinámica del aula. Pero acá estamos, adaptándonos.

Pasada la sorpresa, este año el desafío es que todos, o la mayoría, participen más activamente, cámaras encendidas, micrófonos. Hacer trabajos en grupos para que puedan interactuar entre ellos, conocerse, y así entre todos enriquecernos con las experiencias que traen todos los alumnos.

Disfrutamos de la participación de alumnos de distintas latitudes, ya se nos hizo costumbre arrancar la clase, hasta que se van sumando todos, saber cómo está el clima es Quito, Lima, R. Dominicana, Salta, etc. Hablar

de comidas típicas de cada región que nos hacen sentir más cerca. Siempre con la ilusión de algún día, vernos personalmente.

F186. El futuro de la enseñanza, el cambio recién comienza. Lila Somma

A partir del contexto actual por el que se está atravesando, tanto las asignaturas como quienes las dictan han afrontado los obstáculos que esto trae aparejado. Es así como han tenido que modificar su metodología y adaptarse a las prácticas de los nuevos tiempos, que han implicado un proceso de enseñanza y aprendizaje mutuo sobre los nuevos recursos pedagógicos. Para ello, se han utilizado múltiples herramientas y habilidades, haciendo posible la formación del alumno para finalizar exitosamente la materia.

A pesar de la desafortunada realidad, se pueden resaltar como aspectos positivos la búsqueda de nuevas formas de dictar las clases haciendo que estas sean lo más dinámicas posibles, incluyendo así juegos y transmitiendo videos; además de proporcionarles a los alumnos los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades, como con las bibliotecas digitales. Todo esto hace que los encuentros sincrónicos sean similares a la presencialidad o aún mejor, permitiendo la consecución de la carrera con regularidad.

F187. Usabilidad, producto digital y proyección profesional. Una propuesta desde la enseñanza digital. Sol Verniers

Hoy es necesario formar estudiantes que tengan capacitación para entender las potencialidades tecnológicas desde diferentes perspectivas multimediales, digitales y de diseño de producto.

El proceso de diseño centrado en personas usuarias tiene siempre iteraciones y es parte de nuestro enfoque pensar en un proceso continuo, de revisiones constantes que nos preparen para el futuro laboral.

A través de estrategias de diseño de producto, nos hemos enfocado con nuestras propuestas didácticas en el aula, desarrollando proyectos integrales para la proyección profesional. Un enfoque clave además es aprender a analizar herramientas y aplicaciones.

Nuestras apps, ideas, como las presentamos, cada uno de los trabajos intermedios que fuimos desarrollando empiezan a consolidarse para formar en el aula los portfolios para un futuro laboral.

F188. Somos amigos de la tecnología. Constanza Zaninetti

Mi propósito es que cada alumno se lleve en su mochila herramientas que puedan utilizar en su vida profesional y personal apenas cruzan la “puerta” del aula.

Particularmente, la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula para el intercambio de ideas y puesta en común de las producciones ha sido un entrenamiento y acercamiento al contexto que hoy vivimos, donde el 100% del intercambio con los alumnos es virtual.

Estamos frente a un *escenario enriquecido* (Maggio, 2012). Un escenario donde se puede identificar las herramientas tecnológicas como facilitadoras de colaboración y generadoras de habilidades (Ibíd, 2012), tanto en el in-

tercambio de ideas como en la colaboración y co-creación de estas, en equipos conformados por alumnos trabajando fuera de las aulas con herramientas que no han nacido con el propósito educativo... así nos hicimos amigos de la tecnología.

— Comisión 20

F189. Cómo diferenciarse en el mercado. Isabel Alvarez

La creatividad es un recurso muy útil para todos los aspectos de la vida, tanto personal como profesional. Más aún si nuestro quehacer profesional transcurre en el campo de la Publicidad. En este ámbito laboral ser creativo es indispensable para poder destacar. Dado que el mercado se encuentra atiborrado de anunciantes, miles de productos y servicios se asemejan entre sí, en calidad, precio y aspecto, y se hunden en una competencia feroz por capturar a un público escaso y esquivo. Este público tiene la experiencia suficiente para descubrir nuevos productos, percibir posibles engaños y discernir entre lo conveniente y lo que no lo es. Es evidente que para comunicar nuestro producto o servicio se deberá encontrar un atributo único que haga de ese producto o servicio algo especial y único. Este aspecto especial a destacar debe ser lo suficientemente atractivo como para despertar el interés del público y tan real que los usuarios o consumidores no se sientan defraudados después de haberlo probado.

F190. Interacción entre la educación a distancia y el aprendizaje virtual. José Luis Cancio

Durante los últimos meses intenté reflexionar sobre diferentes tácticas a utilizar en el aula virtual en relación a la educación a distancia, un tipo de sistema con el que me encontraba familiarizado con anterioridad.

La educación a distancia es un modelo de enseñanza y aprendizaje *online* en la cual los estudiantes no requieren asistir físicamente al lugar de estudios.

En la educación virtual, en cambio, se genera un proceso educativo, una acción comunicativa con una intención formativa en un espacio que reemplaza al aula presencial, el ciberespacio. Este paradigma educativo se encuentra conformado por cuatro variables: el maestro y el alumno; la tecnología y el medio ambiente. Podríamos aseverar que los tres métodos más relevantes de esta estrategia son: el método sincrónico, el asincrónico y el B-Learning (aula virtual - presencial).

De estos tres métodos, el asincrónico y el sincrónico son los que se relacionan con la educación a distancia: ¿Cuáles son sus características, en que se asemejan y se diferencian?

F191. Trayectos creativos. Andrea Cardenas

Estos proyectos significativos de producciones de estudiantes están en concordancia con experiencias pedagógicas que se desarrollan en la asignatura Taller de Moda I de la carrera Diseño de Indumentaria y Producción de Moda. En dichos proyectos se investiga e indaga en la imagen del figurín como aspecto comunicativo y simbólico tanto en el ámbito del Diseño de Indumentaria como en la Ilustración de Moda. Tomando como referentes

creativos y eje de estudio a artistas y diseñadoras argentinas. Teniendo en cuenta la implementación de técnicas que posibiliten la experimentación desde lo creativo y lo lúdico, no perdiendo de vista el diseño del figurín con una impronta personal, y por ende en conexión estrecha con las actividades académicas que se desarrollan en el Proyecto Integrador Final. Articulando de manera innovadora, los saberes, los contenidos disciplinares y las competencias adquiridas en la asignatura.

F192. Acortando distancias. Andrea Falsetti

Este es mi primer cuatrimestre como docente en la Universidad. Si bien, el haber cursado de manera virtual me ayudó a amigarme con las plataformas pensadas para tal fin, me he llevado ciertas sorpresas al cambiar de rol.

Mucho de lo que vivimos el año pasado nos ayudó a prepararnos para un nuevo período de confinamiento. Sin embargo, no pudimos amortiguar el impacto de tantas otras situaciones.

Me llamó poderosamente la atención que, muchos de los estudiantes terminaron el secundario en 2020 e iniciaron sus estudios en la Universidad en 2021, lo hicieron de manera *online*. Me pregunto cómo debe sentirse no tener ese encuentro físico con compañeros, el viaje de egresados y todo lo que se da en el último año. Creo que la virtualidad presentó otra manera de acercar los contenidos pero que no supo encontrar un paliativo a la necesidad de hacer con otros en la presencialidad.

F193. La transformación de contenidos en el ecosistema de la enseñanza a distancia. Javier Furman Pons

La realidad de la enseñanza a distancia actual, implica por estos días reinventiones claves de los protagonistas estelares del partido académico, alumnos de un lado y docentes del otro el intercambio de experiencias ha mutado de manera radical en sus formas y contenidos y el desafío radica centralmente en articular la mejor combinación de recursos y habilidades teóricas, técnicas y prácticas para que el proceso de incorporación e internalización de conocimientos teórico prácticos, continúen en un proceso virtuoso de enriquecimiento y que además, pese a las restricciones y dificultades que enfrentamos con la falta de presencialidad debemos asegurar que los estándares de calidad educativa no decaigan por debajo de niveles no deseados.

F194. El aula taller en la virtualidad. Ignacio Ilnet

Analizar y debatir los pro y contras del modelo de aula taller desde las aulas virtuales, qué valores se ganan, cuáles se pierden y qué se mantiene igual en comparación con el aula presencial.

F195. Crear lazos. Myrna Polotnianska

En mi experiencia las clases *online* permiten generar un vínculo muy estrecho con los alumnos a través del contacto directo y casi cotidiano con cada uno de ellos. Esto se materializa a través de la herramienta PRONTO que a su vez le permite a los estudiantes un amplio acceso al docente sin tener que limitar su interacción a horarios o días determinados. Podría decirse que es un sistema "always on" de consultas, devoluciones e intercambios; un sistema donde se disminuyen las barreras y se genera

mayor proximidad. Una proximidad que crea lazos de crecimiento mutuo. Esta cercanía es la que facilita conocer, comprender, acompañar y hacer un seguimiento de cada caso particular. Es la que posibilita el análisis del progreso y la evolución de los alumnos. Una evolución que en tiempos de pandemia necesitó incrementar sus esfuerzos y que gracias a los “lazos creados” logró seguir avanzando.

F196. La enchinchada virtual: nuevas oportunidades. Paula Ramos

El proceso acelerado de incorporación de tecnología en la enseñanza que venimos experimentando durante el último año nos plantea una constante reformulación de nuestro hacer diario para poder mejorar la interacción y la didáctica de nuestras clases. En este sentido, las carreras audiovisuales debieron trabajar para poder, por lo menos en principio, trasladar ciertas cuestiones de la clase presencial al medio digital. La enchinchada era un recurso pedagógico de la clase que aportaba al crecimiento colectivo del grupo, ya que permitía a los alumnos visualizar las producciones de sus compañeros y hacer aportes en las correcciones. Varias son las herramientas que permiten subir y presentar trabajos de manera *online*, pero en este trabajo interesa explorar las oportunidades de la plataforma Miro. Como recurso pedagógico permite, no solo mostrar la producción del taller, sino también proponer actividades y fomentar las intervenciones de los alumnos en los trabajos de sus pares.

F197. Volver a casa. Tamara Royan

Volver a casa es un proyecto que nace en el confinamiento, ver la casa como un hábitat seguro, en ese hábitat los alumnos debieron tomar y trabajar con los elementos infinitos que se dan en el ámbito virtual, virtual y real en algunos casos. Virtual e irreal en otros casos. Si bien es una materia Técnica Textil. Volver a casa es a través de técnicas de tejido acercar al alumno a investigar y entender que las técnicas y materiales textiles, pueden ser aprendidos de manera virtual, cuando hay una voluntad de aprendizaje y búsqueda propia...eso es volver a casa, hacer propio cualquier técnica textil, que los acerque a entender todas las técnicas. A veces es hacer lo propio con los elementos a su alcance, y con esto tener un propósito que lleva adelante en la materia.

— Comisión 21

F198. Experiencias en el aula virtual. Pablo Alarcon

Diseño e Imagen de Marca, es una materia proyectual, cuya modalidad de trabajo es de taller, con correcciones, tipo “enchinchada”. Las correcciones no son verticales, sino que el alumno aprende a mirar, analizar y criticar con argumento su propio trabajo y el de sus compañeros. Ahora el desafío era seguir trabajando virtualmente, involucrando al alumno a intervenir en este nuevo paradigma de aprendizaje y enseñanza.

F199. On Demand. María Laura Cabanillas

El nuevo escenario educativo virtual nos presenta innumerables desafíos sobre los desafíos conquistados en el 2020. El concepto de “hoy hay clase” o “nos vemos la

clase que viene” en la modalidad *online* se transforma en “la clase cuando y donde vos quieras tomarla”. Es un paso importante, ambicioso y habiendo atravesado el primer cuatrimestre casi en forma completa, puedo afirmar que se realizó con éxito por mi parte. El esqueleto de la planificación pasa a ser todos y cada uno de los trabajos de cada etapa de proyecto integrador, y los tiempos, las fechas de entrega de cada uno. El sistema *on demand* ubica al *alumn@* en un lugar de protagonista responsable con un nivel casi de profesional que es inmensamente admirable. El tener que organizarse en un formato nuevo como es el que vemos en la materia Diseño I, requiere de proyección y organización de tiempo y espacio. El recurso que implementé y funcionó al 100% es mostrar de cada uno de los puntos requeridos en todas las consignas varios ejemplos, si bien era un recurso que utilizaba en la presencialidad, acá en la modalidad *online* pasó a ser “el recurso fundamental”.

Considero que el formato *online* permite aprender y hacer una exitosa experiencia pedagógica y de vida para los *estudiant@s*, basándose en los pilares de la educación que logran aprender a aprender continuamente y durante toda la vida.

F200. El “caos” creativo en el aula virtual. Marcelo Fernandez

En el contexto actual, el modo virtual de la asignatura Taller de Moda I, que hace foco en el figurinismo, tiene como desafío primordial intentar mantener el carácter de taller que naturalmente nutre a la disciplina, donde el espacio de experimentación es fundamental. Este proceso del hacer en clase, al tratarse de estudiantes ingresantes, es clave también para advertir experiencias previas, determinar expectativas y disipar incertidumbres propias de esta etapa inaugural del estudiante. Con este objetivo, se seleccionaron contenidos específicos que se adaptaron en actividades fragmentadas que puedan ser abordadas con mínimos recursos técnicos en el espacio de que disponga cada participante durante la sesión sincrónica. Esto permite recrear momentos de intenso intercambio de experimentación, que promueve un pretendido “caos” creativo, con devoluciones inmediatas que nutren al grupo todo. Cada una de estas actividades, concebidas a partir de contenidos clave de cada módulo de la planificación, conforma paulatinamente una guía, donde apoyar conceptual y técnicamente la elaboración del proyecto integrador.

F201. Moda y Diversidad. Magdalena Freitas

El nuevo milenio y la revolución de la Generación Z establecen un escenario de empatía, inclusión y diversidad como *leit motiv* social. Las modas indumentarias y sociales se abren a cuerpos disidentes y bellezas diversas, militando la inclusión.

Enmarcados en esta coyuntura, presentaremos proyectos editoriales, de y sobre fenómenos de moda disidentes desarrollados por alumnos de la carrera de Producción de Moda.

F202. Voy a presentar mi experiencia en el aula virtual. Martín Gallino

El aula virtual ha sido para todos una gran oportunidad para experimentar nuevas formas de enseñanza. Este

contexto actual nos ha exigido explorar todos los rincones de nuestra creatividad. Mantener la motivación de los alumnos fue otro desafío. Ellos debieron hacer producciones fotográficas sin poder trasladarse así como también convocar como modelos a familiares o personas con las que conviven. La premisa de todas mis propuestas era “despertar su potencial creativo en maximización de los escasos recursos que teníamos”.

En este trabajo que presento se conjugaron varias experiencias. La alumna a partir de las restricciones existentes supo reconocer las limitaciones de espacio y tránsito que tenía y a partir de ellas pudo descubrir todas las posibilidades que le quedaban viables. Enfocar su proyecto de acuerdo a las posibilidades que le podía ofrecer la persona que cumpliría el rol de modelo y todo esto encastrarlo con la consigna base que el proyecto de la materia exigía. En definitiva se logró este objetivo y pudimos experimentar que ciertas limitaciones, que siempre existen, en muchas oportunidades, nos empujan a superar nuestras expectativas.

F203. El uso del control remoto en el ZOOM. Santiago Kimsa

Este año la facultad modificó la plataforma para clases sincrónicas por ZOOM.

A partir de dicha incorporación, se habilitó la posibilidad del uso del control remoto.

El mismo consiste en poder otorgar el control absoluto de la computadora utilizada por el docente a un alumno. En la materia que dicto, Taller de Fotografía I, el control remoto me permitió habilitar la posibilidad de que el estudiante pueda manipular y modificar el balance de blancos, la exposición, la velocidad de obturación, la apertura del diafragma y la sensibilidad del soporte entre otras posibilidades.

La importancia de poder contar y utilizar esta herramienta es la de poder brindar, aunque sea limitada, la posibilidad a aquellos alumnos que no cuentan con una cámara réflex la posibilidad de manipularla de forma remota.

F204. Tenemos que ponernos de acuerdo: hablar no es comunicar. Virginia Marturet

Con la pandemia, nos explotó en la cara la realidad que vivimos en el ámbito laboral, que no era tan difícil instalar el *home office*, ni que trabajar desde la casa tampoco era “ser dueño de tu tiempo”. Pero para implementar estas acciones se requiere de una comunicación clara y estrategias concretas para llevarlas a la práctica. Las empresas, pymes y el trabajo del siglo XXI nos invita a repensarnos constantemente, entonces, si decir algo, no necesariamente es comunicar. ¿Cómo hacemos para ser una empresa podrá sobrevivir a estos cambios y tendencias sociales que implican diversidad, inclusión, sustentabilidad y un empleo genuino donde el ser humano es la clave de todo este gran cambio que llegó para quedarse? Época de #fakeNews, eficiencia no es calidad, etc, entonces, ¿cuál es el camino para una comunicación sustentable en esta nueva era?

F205. Experiencias en el aula virtual. Dalila Serpe

En esta nueva realidad donde nuestra aula tiene varios escenarios, y la virtualidad nos desafía a innovar, como

fortalecer el espacio de aprendizaje y asegurar los contenidos.

Desde mi experiencia como se dio el cambio de interacción con los alumnos por medio a la virtualidad, estrategias y planificación con nuevos escenarios.

Ya no hay un espacio físico en común y como fortalecerse con esas herramientas.

F206. Docente y alumnos como parte de una micro “red social” de la cátedra. Lucas Tonet

Esta dinámica que transformó lo presencial a lo virtual nos permitió socializar e intercambiar miradas más activas y participativas en conjunto.

Cambiamos una forma de conexión personal por una conexión digital que agrega un ingrediente de compartir material (*links*, imágenes, videos y sobre todo materiales de redes sociales) que agilizó en algún aspecto la producción en el “aula”.

Desde el contenido, en mi caso en particular yo ya había cambiado la estructura de los trabajos prácticos internos del proyecto integrador a un desarrollo del TP Integrador totalmente digital.

En el dictado de las clases otro aspecto que modifique fue que tengo una apoyatura mucho mayor en material audiovisual y material digital en particular donde yo les comparto a los alumnos diferentes casos exitosos de publicidad y campañas, pero lo más importante es que me permite interactuar de forma más dinámica entre el contenido, la respuesta de los chicos, sus apreciaciones y comentarios que hacen sobre otras campañas que han consumido, la posibilidad de ir hilando contenido con *feedback* y ramificaciones de los conceptos que se manejan en clase y que fomentan e incrementan el debate y la participación de los chicos. Justamente, es este aspecto de estar inmersos en un medio nativo y contemporáneo y que a la vez les es conocido y natural de consumir cotidianamente.

Eso nos permite rápidamente buscar y compartir esa información y a ir armando una experiencia virtual de clase mucho más dinámica, más enriquecedora, se podría decir “viva” ya que nos permite abrir debates y cerrarlos en una forma más corta al poder contrastar material escrito, con materiales que surgen del interés de ellos o la propuesta propia los alumnos.

— Comisión 22

F207. La comunicación en el aula virtual. Maximiliano Asprea

Los modos de comunicarnos por medio de plataformas virtuales han producido cambios notables, surgieron nuevos ritmos y patrones en la dinámica académica dentro del aula y fuera de ella, los cuales generan un ámbito nuevo.

Dentro del taller virtual, surge una nueva oportunidad para la generación de material proyectual, utilizando el dibujo digital como herramienta fundamental que atrae nuevas dinámicas.

En un ambiente donde todo se torna digital, la capacidad de adaptarnos a nuevas situaciones nos provoca un movimiento, este, nos permite traer al foro de debate, ciertos

imaginarios sociales sobre cómo transitar, en cuanto al dibujo proyectual se refiere, lo analógico vs lo digital. Un trabajo práctico, como el propuesto en mi taller para el cuatrimestre transcurrido, a grandes rasgos, se podría dividir o clasificar en etapas donde se plantearon preguntas como disparadores y se desarrollaron investigaciones proyectuales a modo de respuestas abiertas o repreguntas, donde posteriormente, se pusieron en discusión semanalmente.

Es aquí donde inició la cursada virtual, donde comenzó a participar la nueva interfaz digital, y en donde paralelamente al desarrollo de la cursada, surgieron nuevas incógnitas en cuanto al modo de transitar el nuevo desafío.

F208. La Inteligencia Emocional, uno de los pilares para afrontar la vida virtual. María Virginia Chapouille

La autoconciencia es una de las competencias de la inteligencia emocional menos frecuentes y más difíciles de alcanzar. En el mundo empresarial y educativo la autoconciencia se ha convertido en una meta para líderes, docentes, colaboradores y alumnos que entendieron que lo mejor para conseguir logros no está en un liderazgo autoritario ni complaciente, sino en un ejercicio equilibrado de valores, emociones, fortalezas, debilidades y deseos de cada individuo con respecto a los objetivos comunes. Gracias a la tecnología de las telecomunicaciones, muchos colaboradores, alumnos han podido trabajar desde casa desde hace un tiempo, sin embargo, ahora, debido al COVID-19, muchas más personas deben trabajar en modo *home office*.

F209. Una materia proyectual dentro de un entorno virtual. Valeria Delgado

El desafío del dictado de una materia proyectual que se desarrolla en el aula taller a la virtualidad. Estrategias, recursos y convertibilidad de una planificación presencial a un formato digital. ¿Cómo lograr captar el interés de los alumnos a partir de la transferencia de conocimientos desde otro lugar? Cómo lograr que un Proyecto Integrador Final se visualice como un proceso complejo desde una proyección diferente a la aplicada en el aula taller pero sin perder la esencia del taller.

F210. Experiencias en el aula virtual. Gimena Dusi

Presentación de proyectos de alumnos de la asignatura de Producción Audiovisual II, cómo llevamos a cabo las clases y cómo se va desarrollando a lo largo del cuatrimestre la cursada.

F211. La salud emocional. Daniel Gallego

En la materia Publicidad V, por primera vez, decidí que los alumnos trabajen problemáticas de marketing clásicas de producto o servicio, pero con especial foco en que la comunicación de marca sea emocional, tanto en lo externo (consumidores) como en lo interno (empleados). De ese modo propuse trabajos que en contexto de pandemia consideren el aspecto que más se ha dejado de lado (en mi opinión) durante todo este proceso: la salud emocional. Pues incide sobre nuestro trabajo, nuestras relaciones y nuestros consumos. Por lo tanto si desde una marca no apuntalamos ese aspecto, sobrevienen las

crisis de marketing que livianamente se asocian a una crisis económica y punto. Fue un desarrollo interesante apoyado por ejemplos de publicidades reconocidas en 2020 que tenían la misma característica: el valor emocional de sus mensajes.

Ello implicó abordajes no solo técnicos desde la publicidad, sino desde la sociología y la psicología. Generó debate y una mirada distinta sobre el rol de las marcas en estos contextos disruptivos.

F212. Aprendiendo a la distancia. Mónica Incorvaia

Si de nuevos desafíos se trata, la enseñanza ha sido uno de ellos en estos últimos dos años. El aula virtual se convirtió en un instrumento necesario para poder continuar con el aprendizaje y la capacitación adecuada en el ámbito de estos futuros profesionales. Un camino con avances y retrocesos pero también con descubrimientos interesantes en cuanto a la posibilidad de poder llegar a mayor cantidad de alumnos, estableciendo nexos que muchas veces resultan sorprendentes, dadas las distancias que se presentan. Este sistema posibilitó aunar el criterio de globalización que en el marco social se viene planteando desde hace varios años. Así lo exigen las circunstancias y una vez, como en tantos otros acontecimientos de la historia, el ser humano debe demostrar su capacidad de adaptabilidad, y el marco educativo lo está demostrando con creces. Sólo queda transitar este desafío del mejor modo posible en el apasionante mundo del aprendizaje.

F213. Segundo año de virtualidad. Paula Lauferman

Por segundo año estamos llevando adelante la cursada de modo virtual.

Quizás ya no de forma tan vertiginosa como se nos presentó en marzo del 2020, sino con una planificación clara y adaptada a nuestro nuevo escenario.

Ahora ya no tenemos el factor sorpresa, con el cual hemos lidiado hace un año atrás.

Arrancamos este nuevo ciclo, sabiendo que la presencialidad y todo lo ella conlleva, no serían herramientas a utilizar por lo menos en este primer cuatrimestre.

Como contrapartida, comenzamos a valorar y resaltar los puntos beneficiosos que nos aporta la cursada *online*.

Se han sumado las nuevas tecnologías por un lado de manera muy activa e imprescindible.

La posibilidad de tener alumnos en diferentes ciudades cursando todos a la vez.

Y el gran desafío, de trabajar en equipos, más allá de las distancias geográficas, de no conocerlos personalmente cuando formamos los equipos de trabajo y por sobre todo, planificar y llevar nuestros Proyectos Integradores adelante en el difícil contexto que aún seguimos atravesando.

F214. El crecimiento de la virtualidad. Patricia Marcela Moreira

El crecimiento de la virtualidad en el campo de los eventos, creó la necesidad de incorporar nuevas herramientas para llevarlos adelante de manera exitosa. En este encuentro, se compartirán los proyectos pedagógicos realizados por las y los estudiantes, en estos últimos ciclos, para dar cuenta de la adquisición de estas nuevas modalidades que merecen ser evaluadas y compartidas.

F215. Situaciones emergentes en el aula virtual. Yanina Moscoso Barcia

En la mecánica áulica virtual, el desarrollo de contenidos dentro de los espacios sincrónico y asincrónico de la plataforma, permite el desarrollo fluido de la cursada, de todos modos, es inevitable el surgimiento de situaciones emergentes vinculadas, al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, como también a la herramienta digital.

Las situaciones emergentes suponen, según su magnitud, alguna complicación en el desarrollo de clase, como también en otras ocasiones, se capitalizan como facilitadoras de la misma; en cualquiera de las situaciones, son oportunidades que permiten discusión, reflexión, exposición de diferentes miradas, intercambio de ideas, de recursos, de información.

En todos los casos surgidos desde la virtualidad se dio una multiplicidad de recursos orientados al tratamiento del emergente dentro del curso, de forma sincrónica y asincrónica, para el desarrollo positivo y significativo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

— **Comisión 23**

F216. Proyecto integrador destacado. Adrián Alonso

En el V Foro de Experiencias compartiré un proyecto integrador de una dupla de este cuatrimestre, el cual se destaca por su creatividad y nivel de producción.

F217. Aprender en tiempos de pandemia. Solange Diez

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad e iniciativa. Desde esta perspectiva, la cátedra aborda la pandemia como el escenario frente al cual las marcas deben reinventarse y los estudiantes deberán afrontar los obstáculos y problemas que se les vayan presentando en su vida cotidiana e incluso en el aprendizaje virtual.

F218. Gestión de contenidos académicos del tiempo de aula virtual. Andrés Ferrero

El tiempo de aula virtual es claramente distinto al de aula presencial. El contexto real no es el académico y no hay presencia real de iguales en el proceso. Todo es virtual y remoto, aunque lo único que continúa sosteniendo la idea de “aula” son las dinámicas pedagógicas que se dan lugar en ese espacio tiempo. Estas dinámicas deben permitir transitar la clase de modo significativo y trascendente para cada participante. El espacio creativo debe de poder dar lugar a la percepción creadora que necesita reafirmarse con claras posibilidades de manifestación e interacción en el espacio de aula virtual.

La gestión del tiempo de aula real disponible, es el principal medio de inducción y por lo tanto la oportunidad de mantener nuestra mente y la de los demás activa proponiendo constantes retos cognitivos.

F219. Su atención por favor: la dispersión en la cuarentena. Gina Giraldo

El pasaje de las clases presenciales a las virtuales al principio fue un cambio drástico pero poco a poco fue logrando instalarse naturalmente en la dinámica

del aula. Pese a algunas limitaciones tecnológicas y la falta de contacto visual con lxs estudiantes planteó una dinámica más lejana en la que se perdió mayormente el *feedback* no verbal que permite regular el *timing* de la clase. Sin embargo de a poco lxs alumnxs mostraron más predisposición para dejarse ver y compartir más diálogo y reacciones que les va provocando el intercambio.

F220. Entrevistas 2021, los estudiantes revalorizan la presencialidad. Estrategias que los acompañan. Cecilia Kiektik

La entrevista en Introducción a la Investigación es una herramienta muy valorada por los estudiantes debido a que logran concretar con ella un encuentro con un emprendedor de su área de estudio relacionado al objeto de investigación definido para el Proyecto Integrador. Hasta el 2019 las entrevistas eran realizadas en forma presencial y *online*. El 2020 cambió la forma en que antes hacíamos muchas cosas y también cambió las entrevistas, determinando que todas ellas fueran realizadas por medios electrónicos. Esto en principio fue bien valorado por los alumnos pero hacia el final del mismo año una cantidad significativa de estudiantes se manifestaron disconformes debido a las dificultades encontradas en la realización de las entrevistas a través de canales virtuales, como redes sociales y de sistemas de mensajería. En este trabajo se describen estos cambios y finalmente se realiza una propuesta para el desarrollo de las entrevistas en curso en 2021.

F221. La aplicación del pensamiento lateral, y su resultado en proyectos significativos. María Luz Negri

El pensamiento lateral es un método de pensamiento que puede ser empleado como una técnica para la resolución de problemas de manera creativa. Aplicado al diseño gráfico se traduce en la búsqueda de soluciones gráficas distintas, diferentes e innovadoras, alejadas de la resolución lineal, ante la problemática de la comunicación de un determinado mensaje visual - gráfico.

Esta propuesta se fundamenta en la experiencia del aula taller, donde abundan de manera persistente respuestas gráficas lineales ante una determinada situación comunicacional. También se percibe una dificultad en explorar, investigar: ya sea por similitud o contraste. Mediante el uso de técnicas creativas, hacer preguntas dirigidas y específicas al mensaje que quieren comunicar. Y conceptualizar ideas. Ir de lo general a lo particular, es decir que partiendo de una idea general puedan extraer un concepto concreto (construirlo) que será finalmente el que se comunique (no se puede comunicar “todo” en una sola pieza).

Elegir el partido gráfico pertinente para la comunicación de un determinado concepto

F222. Experiencias en el aula virtual. Pablo Sletatt Cohen

Tanto para los docentes como para los alumnos, el aula virtual nos ha colocado, sin pedir permiso, en un nuevo escenario muy lejos de nuestros espacios y costumbres conocidas y practicadas durante años de profesión. Pero este movimiento nos ha demostrado nuestra capacidad de adaptación y apertura, para descubrir, como un premio

quizá, nuevas modalidades de abordar los temas, nuevos recursos pedagógicos, nuevas herramientas tecnológicas que, en definitiva, vinieron a sumar, más que a reemplazar. En el caso particular que deseo compartir, encontré un método muy eficaz para generar un mayor compromiso con la lectura de la bibliografía obligatoria y su comprensión. Conflicto extensamente discutido en el ámbito educativo. Pero la tecnología pudo ser útil en este aspecto al implementar la lectura en grupos (herramienta de Zoom), para luego exponer las conclusiones, las consultas y habilitar el debate del tema en cuestión.

Asimismo, el entorno informático como medio de encuentro habilitó y potenció los recursos que las computadoras, sus aplicaciones instaladas y particularmente internet aportaron al desarrollo de cada tema.

F223. La teoría y la práctica. Claudia Helena Zapata Uran

El eje central de la asignatura, es el desarrollo de un Proyecto Integrador, que se construye mediante el abordaje de ciertos contenidos a través de la práctica. En este sentido, en el actual ciclo de cursada, el eje se constituyó por medio de la articulación lógica y dinámica entre la teoría y la práctica, dando como resultante, interesantes soluciones a problemáticas de disociación relacionadas con el contenido teórico y el desarrollo proyectual en sí, y culminándose al tiempo, con proyectos significativos que dan cuenta sobre una postura más reflexiva y crítica en los estudiantes.

— Comisión 24

F224. El collage como propuesta pedagógica inicial. Gioia Lucía Avena

El collage, estimula al estudiante por la accesibilidad y libertad de acción; también visibiliza las diferentes situaciones del mismo frente a la asignatura, en este caso Diseño de Indumentaria I.

En este trabajo que se plantea como inicial, ya que se realiza en la primera clase de la cursada, emergen las necesidades grupales e individuales. Es una herramienta para analizar los saberes previos ya que se realiza de manera digital o manual según las posibilidades técnicas del estudiante, y la consigna es que se elija un tema de interés para plasmar en una composición visual, en este caso, la experiencia de pandemia del 2020 y el 2021 fue el puntapié dado para que realicen el collage. Por supuesto las respuestas en imágenes a esta temática fueron diversas y reveladoras, dando material sobre el cual reflexionar tanto las situaciones personales y grupales frente al contexto que enfrentamos como así también sobre las necesidades a nivel teórico y práctico a reforzar en la cursada.

A través de esta actividad también se vivencia uno de los puntos fundamentales en el desarrollo de cualquier disciplina, pero que tal vez en el proceso de Diseño se puede observar de manera muy clara y contundente: Los tiempos de aprendizaje son diversos y esto debiera ser uno de nuestros ejes centrales en la construcción de una propuesta pedagógica: poder comprender que debe estar sujeta al ritmo del grupo, y que también debiera estar sujeta al contexto; cada año es diferente por lo que debiera

replantearse en cada inicio de cursada. El collage de manera simple pero efectiva pone de manifiesto indicadores que guían al docente en un primer acercamiento al grupo.

F225. Networking de Alumn@s inquiet@s. Rosa María Curcho

Experiencia de Networking de ex y actuales alumnos inquietos. Un espacio que permite descubrir, acercar y compartir las experiencias y tips de los invitados con los oyentes de cada programa para aprender, vincular y generar proyectos entre emprendedores y profesionales inquietos.

F226. Sonido y resignificación. Eugenio Fernández Taboada

Durante la Materia Creación Sonora 5 del año 2020, se propuso a los/as estudiantes elegir un trabajo audiovisual dentro de los editados en "Cortos DC", para re-elaborar en el desarrollo de la cursada el Diseño de Sonoro y la Música. El objetivo, resignificar los trabajos a partir de una propuesta construida desde el audio.

La estudiante Lucía Brugnoli se encuentra con una videodanza silente, tal vez por un error en el momento del render, pero silente al fin. Sin investigar en los motivos por los cuales este trabajo se editó sin audio, Lucía genera una construcción sonora que oscila entre la diégesis, la no-diégesis, el realismo y la abstracción.

Walter Murch dijo alguna vez que "Cuanto mejor es el sonido, mejor se ve la imagen".

F227. Invitadxs especiales. Noemi Fuhrer

Uno de los mayores beneficios de las clases virtuales consistió en la posibilidad de convocar a invitadxs especiales. En el caso de mi asignatura en particular, en la que el P.I. consiste en la confección de una carpeta de desarrollo de proyecto similar a la requerida por el Incaa para el concurso Historias Breves, fue invitada a conversar con lxs estudiantes, una Directora ganadora dos veces de ese concurso. Previo a su presencia, hemos trabajado en profundidad con sus obras, por lo que al momento del encuentro, lxs alumnxs ya conocían su trabajo en profundidad. De esta manera se logró poner en juego uno de los desafíos de las nuevas formas de enseñar, que está relacionado con el ejercicio en la generación de preguntas. Las respuestas, las buscan en internet. El nuevo desafío es intentar transmitir la inquietud y el deseo en la formulación de preguntas.

F228. Actuar sin actuar para evitar actuar. Rodrigo Gonzalez Alvarado

La actuación para ámbitos escénicos parece haber estado divorciada por mucho tiempo de la actuación para cámara. Las arquitecturas, digitales y analógicas, han determinado las estéticas; pero ante la actual primacía de lo digital, la actuación para, del o en el teatro se ha visto convertida en un modo parásito de las performances para la cámara. Sin embargo, y desde hace mucho, ha sido demostrado que los ámbitos escénicos son mucho más amplios que los que las arquitecturas determinan. Es por ello que en la cátedra de Actuación 5, y ante un panorama contemporáneo inédito, nos hemos dedicado a indagar en los nuevos territorios de la virtualidad

escénica para escribir métodos posibles de actuación en presencialidades varias que se deslignen tanto de las teatralidades nostálgicas como de los vicios que atañen a lo doméstico de las cámaras.

F229. El Ciclo de Asignatura en acciones: el proceso como viaje hacia el Proyecto Integrador. *Julietta Sepich*

La asignatura se plantea desde el día 1, el tránsito y acompañamiento hacia el Proyecto Integrador.

Esto da como resultado habitual, la concentración y compromiso con una esfera de ideas y métodos propios de cada estudiante, que propicia el interés y el estudio. El paraguas temático que propone la materia Discurso Audiovisual 5 relaciona el análisis de la producción audiovisual latinoamericana, no como un todo amalgamado sino con una diversidad desatada del territorio o de la división política de los países.

Además se plantea el desafío de observar el propio sitio del comunicador audiovisual en su etapa formativa académica y productiva.

Esta suerte de espacio de ensayo del perfil profesional en un futuro próximo, compromete a cada uno de ellos en las estrategias en la construcción del sentido.

Estamos habituados a “hablar” de lo audiovisual y producir sentido “escrito” sobre esas reflexiones.

Es importante, para el futuro metodológico, confiar en que nuestra materia prima: la imagen en movimiento y el sonido serán el insumo que nos permitan reflexionar sobre nuestro lugar en el mundo y saber qué y cómo comunicarnos. Los estudiantes entrenan esa estrategia para producir su P.I. Por último se menciona el título del P.I propuesto por la Cátedra: Identidades y topografías latinoamericanas. Cruces entre lo clásico, lo moderno y la post verdad en el discurso audiovisual.

F230. Talleres en casa. *María Fernanda Trosch*

Las experiencias vividas sobre los cambios en la manera de enseñar nos posicionan en un presente que por momentos estuvo descontrolado y sin rumbo. Sin embargo, en la actualidad las clases se han bifurcado hacia un camino donde se perfecciona la comunicación académica, la reflexión personal y colectiva y el aula taller se convirtió en “casa taller”. En general, en esta asignatura es la primera vez que los alumnos están en contacto con el campo de la moltería de sastrería y todas sus complejidades, por lo tanto, se debieron hacer cambios que ayuden a mejorar la enseñanza, la transmisión de los contenidos y las evaluaciones a distancia. Adaptaciones como la autoevaluación, la comunicación con vocabulario académico y la incorporación multimedia en el dictado de clases hicieron que el aprendizaje y la comprensión de los temas continúen siendo personalizados. En esta nueva normalidad, cada alumno logró destacarse y llegar a un muy buen resultado en la defensa de su proyecto integrador.

— Comisión 25

F231. El desafío. *Carlos Andreatta*

La disrupción que produjo la pandemia desde principios del año 2020 significó un cambio total en la pedagogía.

Para muchos docentes no fue fácil; desde lo tecnológico, al *living* transformado en aula. No observar los rostros, los gestos de los alumnos. La retroalimentación se vio degradada de alguna manera y la adaptación fue lenta y compleja.

Pero la virtualidad trajo consigo ventajas que no solo incluyen la comodidad de no desplazarse geográficamente, sino que la interacción se basó en una nueva sinergia entre docentes y alumnos y una comunicación más fluida y acorde a los tiempos que fijan las redes, tal vez con mayor dedicación horaria y es ese el punto en cuestión: establecer una nueva presencialidad y en consecuencia fijar nuevos límites.

La propuesta es entonces analizar la nueva presencialidad, y la nueva dinámica que impone una nueva pedagogía de preguntas y respuestas permanentes.

He ahí el desafío.

F232. Paradigma. *Nestor Adrián Borroni*

La virtualidad, consecuencia de la pandemia, nos obligó a adaptarnos para poder sobrellevar las clases de manera eficaz y paulatinamente nos fuimos aggiornando a esta forma de trabajo. Pero, claramente no se puede reemplazar con la presencialidad el poder que tiene el ver sus rostros, sus expresiones, sus reacciones, parte fundamental a la hora de sobrellevar las clases. Con la virtualidad, se perdió el poder observar la parte emocional de los alumnos. Este proceso virtual requiere la adaptación permanente del docente y alumno con niveles de capacidad propios para superar al sistema anterior, marcando una nueva y moderna era tecnológica en la enseñanza que, aparentemente, llegó para instalarse en el mundo.

F233. El diseño con un enfoque emprendedor. *Silvana Demone*

En esta oportunidad me gustaría compartir la experiencia de lo que fue el último trabajo de entrega de Proyectos Integradores en mi materia Taller I. Desde hace unos pocos años que decidí cambiar la temática y el objeto de diseñar del final enfocándolo a un objeto más actual, de uso diario como lo son el portatlaptop y porta celulares. Para ello los alumnos debían hacer el diseño con la libertad de elección de temas que van desde la ecología, los *hobbies*, temas sociales, cultura, música, arte, objetos cotidianos, como así también deportes, lugares, acciones, etc.

Durante toda la cursada se aprende a crear a través de diferentes técnicas, estilos gráficos, el uso de materiales y así lograr una pieza de un objeto que puede ser un principio de un proyecto propio y con un enfoque emprendedor.

El resultado ha sido de sumo interés sino también acercar a los estudiantes a realizar un diseño enfocado a una pieza realizable para producir y que no quede solamente como un mero trabajo de final de la materia.

F234. Distanciamiento e investigación: las fronteras a transitar en la pandemia. *Nicolás García Recoaro*

La pandemia ha traído desafíos a la educación. Dejar las aulas físicas, migrar contenidos, la irrupción de las clases virtuales. En este escenario, la consigna de desarrollar una investigación en mi asignatura, la primera para la

mayoría de los estudiantes, nos permite repensar las formas de acercarnos a nuestros objetos de estudio, su contexto y coyuntura.

Dejar de ser meros espectadores es uno de los retos abiertos para el mundo académico contemporáneo. Como explica el sociólogo Richard Sennet en su volumen *El artesano*: “El autogobierno supone la capacidad de los ciudadanos para trabajar colectivamente en la solución de problemas objetivos, para desconfiar de las soluciones rápidas” (2009). Somos investigadores (docentes y estudiantes) que, al reflexionar sobre el duro presente, le otorgamos valor al camino de la experiencia, que será un auténtico sendero vital que crecerá durante todo el desarrollo del proceso de aprendizaje. La incorporación de las investigaciones en el campo de producción académica actual abre un espacio riquísimo para la reflexión sobre lo que dejará este escenario inédito.

F235. Aprovechando oportunidades. Patricia Iurcovich

En el escenario actual de público conocimiento he tenido que repensar, ajustar, interactuar con los alumnos en términos de mantener los contenidos solicitados y entregas formales de presentaciones solicitadas por la Facultad pero tal vez el punto más importante haya sido repensar formas y nuevos recursos pedagógicos que enriquezca la cursada y en donde ellos puedan aprovechar por un lado la posibilidad de leer y debatir. También desarrollar en equipos un tema que estemos compartiendo, que trabajen 20 minutos en equipos y que expongan haciendo del oral una forma de aprendizaje. Si se escuchan entre todos pueden aprender a debatir, a respetarse cuando hablan, a interactuar. Aprovechar también el tiempo leyendo en las casas alguna nota sobre un tema y trayéndolo a la clase, eso estimula, sube el concepto y aprenden a exponer, en definitiva trabajar el oral como futuros profesionales.

F236. Desarrollo de programa temático - Formato Invertido. Santiago Podesta

En el marco de la cátedra Producción de TV V, los alumnos deben realizar un desarrollo integral de programa televisivo temático con formato invertido. A diferencia de otras instancias prácticas donde ellos proponen sus ideas en este caso deben realizar un programa para un canal específico con reglas de contenido, formato de producción, ingresos y costos determinados previamente que condicionan toda su realización.

F237. El Motion Graphics como base para la comunicación audiovisual en el mundo virtual. Giancarlo Rojas Marin

El trabajo en equipo se fortalece para la creación de contenidos audiovisuales en la virtualidad de la realidad actual, gracias a la interacción digital hoy es más fácil motivar la búsqueda de nuevos lenguajes de composición y referentes en el consciente de los estudiantes. Por ello este proyecto ha brindado posibilidades de aprendizaje sincrónico y formación adicional en el diseño; en el mercado todas las ideas están llamadas a tener una imagen en movimiento que las identifique, aquí hacemos énfasis en la animación digital y el *motion graphics*.

F238. Sof / Sistema de Identidad. Rodrigo Tellechea

Dentro del contexto de la cursada de Práctica Profesional, llevamos adelante el Ciclo de Asignatura dividido en tres etapas. La primera, implica definir un perfil de público objetivo y el diseño gráfico de una marca personal. Ésta puede llevar el nombre de él o la diseñadora a quien va a representar, o un nombre de fantasía. Esto se define durante el inicio del trabajo, según sea lo más apropiado para las intenciones comunicacionales de cada caso. La segunda etapa, contempla el desarrollo gráfico y conceptual de esa marca en un Sistema de Identidad. Aquí la marca va a expresarse a través de cada una de las piezas que lo componen. La tercera - y última etapa - es la pieza editorial que constituye el objetivo último de la cursada: el Portfolio Profesional. Éste objeto, será trabajado como la arista editorial del mencionado Sistema. El proyecto corresponde a la segunda etapa del Ciclo de Asignatura.

— Comisión 26

F239. Exploración de materiales. María Cecilia Chevalier

En esta experiencia se presentará cómo a través de la exploración de un material como el cartón, se investiga, analiza, observa, concluye y se aprende sobre procesos productivos, propiedades físico, químicas y mecánicas de un material, límites del mismo y terminaciones superficiales. Siempre desde el hacer, viviendo la experiencia, atravesando obstáculos y desafíos.

Durante la jornada se presentarán los resultados obtenidos durante la cursada de la materia Introducción a la Tecnología, a través del trabajo práctico desarrollado durante todo el cuatrimestre. En donde se introduce a los estudiantes en el campo de los materiales, en esta oportunidad el cartón, desde el contacto directo, la experimentación y la investigación teórica. Entendiendo cómo y dónde aplicarlo. Las diferentes maneras de trabajarlo, su libertad de aprovechamiento y propiedades. Definiendo técnicas y proponiendo posibles usos para lograr un buen resultado.

El trabajo cuenta con dos fases, una de exploración del material donde se generan como mínimo 15 muestras con sus respectivas fichas donde el cartón es sometido a diferentes procesos de transformación y acabados. Y, una segunda donde a partir de los resultados obtenidos se debe generar un objeto para adicionar al calzado por un período de tiempo. Beneficiando en gran medida todos los procesos, aprovechando y aplicando las propiedades y todo lo que tiene para ofrecer el cartón como material para cumplir dicha función. Innovando la técnica y generación de nuevos productos.

F240. Desarrollo de diversas estrategias para potenciar las clases virtuales. Tali Elbert

Pensar estrategias y recursos para sostener la participación en las clases *online*, evitando que las mismas resulten ser un monólogo por parte de la profesora. Desarrollo de posibles metodologías de trabajo que despierten el interés y la motivación a través de la pantalla. Cómo es posible implementar el trabajo en grupo en las clases *online*.

Necesidad de repensar el sistema de evaluación empleado, con el fin de agilizarlo y obtener resultados más precisos.

F241. Diseño Sonoro: estrategias y recursos para las clases online. Jorge Haro

La extraordinaria situación sanitaria vivida a nivel global requiere de un replanteo de instituciones y profesionales, una adecuación necesaria a circunstancias e intereses que redundan en un nuevo enfoque pedagógico. Llevar el estudio de diseño sonoro y creación musical a la pantalla comunitaria, desafiando y replanteando la interacción histórica por una nueva forma de relación entre partes. El signo de los tiempos.

F242. Trabajos Sobresalientes de Alumnos. Silvio Kiko

Proyectos significativos, trabajos de nivelación conectados con el trabajo cuatrimestral, descripción del desarrollo algunos trabajos interesantes y sobresalientes durante la cursada de años anteriores en Creación Visual 1, la comprensión de un producto cultural visual existente (serie, película, juego, libro), reformulación, desarrollo, recreación y representación de una pieza gráfica ya existente en una totalmente nueva usando los mismos elementos.

Planteo de consignas, formulación, proceso y presentación de proyectos, materialidad de las piezas, experimentación con diferentes materiales, estampado sobre tela, preparación de ilustración para estampa, experiencia en aula virtual, cosas a favor y en contra durante la cursada, las diferentes elecciones de los alumnos y sus métodos de abarcar cada desafío, presentación de las piezas y del proceso realizado como mecánica de comprensión de las consignas, se mostrarán imágenes de los trabajos y las presentaciones de los alumnos de manera ilustrativa.

F243. Investigación, publicidad y género. Araceli Retamoso

En la materia Metodología de la Investigación, los estudiantes deben presentar un tema a investigar a libre elección, relacionado con los atributos de una marca, producto o campaña publicitaria. En esta cátedra, durante el primer cuatrimestre del 2021 el 45% de los estudiantes eligió un objeto de estudio relacionado con el tratamiento hacia el género femenino en la publicidad y el marketing. Se presentarán durante la ponencia los títulos y temáticas de los trabajos presentados, reflexionando sobre la inquietud de los jóvenes en traer a la discusión la relación entre las marcas y sus campañas con el lugar de la mujer en la sociedad.

F244. Motivación y libre albedrío. María Belen Tassino

Al comienzo de todo proyecto suelen surgir siempre distintos problemas, a veces el alumno no está conforme con la temática, otras con el concepto del proyecto, otras las piezas a realizar, etc. Entre 2020 y 2021 se realizó un experimento donde se plantearon a lo largo de 2 cuatrimestres, 2 enfoques bien disímiles en relación al eje del proyecto integrador de la materia Diseño e Imagen de marca. Dentro de uno de los cuatrimestres se les pidió a los alumnos que nombren 3 marcas con las que quisieran trabajar y luego se les otorgó un *brief* complejo con el que trabajar. En el siguiente cuatrimestre, se les pidió

que hablaran sobre temas y marcas que les interesaban y luego se les indicó que inventaran un *brief* ellos a partir de esa información. Se expondrán en la presentación los resultados de ambas experiencias y cualquier conclusión que pueda sugerirse al respecto.

F245. Adaptar los planes y usar la tecnología al servicio de los objetivos. Paula Trucchi

Durante el 2020 y parte del 2021 la virtualidad es la nueva realidad. Ante esta situación y los encierros por COVID 19 les propuse a los estudiantes intentar filmar el trabajo del Proyecto Integrador adaptándolo a las posibilidades de trabajar en cuarentena. Utilizar las posibilidades que la tecnología ofrece para poder rodar a distancia o con un equipo de trabajo mínimo, elegir géneros y formatos que mejor se adecuen a las posibilidades tecnológicas, crear nuevas estrategias de trabajo en grupo a distancia, profundizar ciertos aspectos de producción necesarios para una mejor coordinación, generar un nuevo uso de las plataformas, transformar formatos escritos en audiovisuales, recrear la posibilidad del zoom, profundizar la postproducción, revalorizar el ensayo, adaptar guiones. El uso de la tecnología en estos casos es un medio para agudizar la creatividad, para aprovechar de otra manera formatos conocidos y re-adaptarlos para trabajar en este contexto pandémico, es el puente para poder grabar/filmar y generar contenidos audiovisuales tan requeridos en este momento histórico.

F246. El aula virtual, un espacio de encuentro. Sonia Zahalsky

A lo largo de la historia el aula configuró un espacio de encuentro en el que la tríada didáctica se hace tangible. El estudiante, el docente y el conocimiento conjugan un espacio físico de interacción y crecimiento mutuo. Este aula fue variando a lo largo de la historia y su última innovación se debió a la pandemia del Covid que estamos atravesando a nivel mundial. Este hecho impulsó de manera precipitada a que este aula tenga el tamaño de una pantalla de computadora o celular. A través de la experiencia en el aula virtual, se propone reflexionar sobre los beneficios y las dificultades que estudiantes y docentes suelen tener en este formato de aula virtual y analizar las nuevas estrategias didácticas y pedagógicas que, como docentes supimos conseguir.

— Comisión 27

F247. Frame.io como herramienta pedagógica. Enrique Accinelli

Frame.io es una plataforma colaborativa *online* en dónde se puede subir un video o imágenes, y que distintos colaboradores puedan realizar comentarios, señalizaciones o dibujos a modo de correcciones. Dichas correcciones quedarán registradas y señalizadas en la línea de tiempo (en caso de ser un video). Dadas las circunstancias actuales en relación al aislamiento y a la educación a distancia. Es una buena herramienta donde se pueden plantear tanto correcciones desde el docente hacia el alumno, como correcciones entre pares. La plataforma cuenta con varios niveles de acceso *premium* (donde se

debe pagar para poder acceder a las características) o un acceso gratuito en donde el almacenamiento y algunas características son acotadas, pero sin embargo puede seguir cumpliendo su finalidad. Cuenta con excelentes velocidades de subida y bajada de archivos. En donde si se cuenta con una buena velocidad de internet. Se pueden subir archivos de más de 1gb en menos de 5 minutos.

F248. La gestión curricular en tiempos de pandemia. Gabriela Arto

Uno de los mayores desafíos a los que nos enfrentamos los docentes ante el cierre de las escuelas, es garantizar la continuidad pedagógica de los estudiantes y transformar el modelo presencial a modelos de educación a distancia. El objetivo es narrar el proceso de acompañamiento realizado desde el municipio de Vicente López, la Secretaría de Educación y Empleo a través del Área de TED en sus instituciones del Nivel Inicial.

Se destacarán las acciones desde la coordinación del equipo TED del Nivel Inicial y los jardines de infantes a partir de la gestión curricular.

F249. Las influencias en el aula. Sergio Calvo

Imagen Publicitaria IV es una materia práctica que pone en juego la creatividad del/la estudiante, y donde la experiencia creativa en el aula es parte del aprendizaje. Poner en común los trabajos siempre fue una dinámica muy enriquecedora y positiva en la presencialidad. Ahora con la modalidad *online*, la pregunta era justamente ¿cómo iba a ser el aprendizaje? Porque más allá de cada trabajo individual, el objetivo es profundizar en la mirada y producción total de la cursada. Lo más importante era no perder las influencias personales que brotaban en las clases. Para eso pude crear un trabajo inicial donde pudiéramos aprovechar el tiempo y la herramienta digital para compartirnos las referencias con la que llegaba cada estudiante a la materia, con el fin de acortar el camino y poder conocer el universo y contexto de cada estudiante.

F250. Estrategias pedagógicas ¿Cómo crear recursos para los primeros años? Yamila Garab

¿Cómo acercar a alumnos de Diseño de los primeros años conceptos formales, de uso y de entorno? ¿De qué manera el docente puede desarrollar estrategias para que el estudiante se nutra de herramientas para los primeros diseños? ¿Cómo conformar una base sólida de conceptos que faciliten un sustrato rico en recursos para diseñar? Todas estas preguntas y muchas más se hace el docente de los primeros años a la vez que busca transferir experiencia y potenciar e incentivar cómo estimular al alumno en la indagación en los inicios del proyecto. Se buscará exponer estas reflexiones acerca de cómo acompañar al estudiante de los primeros años a través de ejemplos y de recursos didácticos.

F251. Experiencias en el aula virtual. Marcelo Lo Pinto

El contexto post-pandemia va presentándose con un balance de mayor desigualdad en el universo estudiantil. El distanciamiento social derivado del período vivido, llevó a una menor transversalidad dialéctica en el conjunto del estudiantado, reduciendo la dinámica interpretativa y potenciando las desigualdades. Desarrollar estrategias que

revitalicen la producción colaborativa de conocimientos resultará fundamental para hacia el futuro desarrollo de un espíritu crítico y constructivo.

Por otra parte la ampliación del uso de videoconferencias (tecnología que si bien existía hace más de una década) la situación “obligó” a un uso habitual, amplió el universo de oportunidades, y se intentará traccionar en pos del uso de los beneficios que algunos afirman haber vivenciado, y que seguramente serán considerados en el tiempo por venir. Lo que también es seguro que las transformaciones aún continuarán y mantenerse ágiles será fundamental para adaptarse a los nuevos contextos socioeducativos.

F252. El alumno como protagonista en la gestión de la calidad de su trabajo. Nancy Nagel

El alumno virtual es más protagonista que nunca en la excelencia de su trabajo. Entre las muchas tareas que tiene, ahora tiene que ejecutar la corrección virtual. La corrección que se hace sobre las fotos o PDF, etc, ahora es el alumno el que tiene que llevarla adelante, hasta que esté bien. Estas correcciones son las que hacen la diferencia en la calidad. Todos nos hemos acostumbrado a ver videos en Youtube y seguir instrucciones, es parte de nuestra nueva normalidad casi ser “cocineros”, “diseñadores”, “plomeros”, etc., y otras tantas cosas que podemos hacer siguiendo instrucciones, pero estas instrucciones que seguimos no siempre producen los mismos resultados que vemos en el video. Y eso está asociado a que no tenemos las correcciones, ni un tutor-profesor que vaya chequeando que todo esté bien, eso es lo que hace que un trabajo sea bueno o excelente. Una de las mayores diferencias se produce cuando el alumno está en la clase y recibe la corrección, y la ejecuta, cuando en cambio ve la clase grabada cual video de Youtube le falta ese ingrediente extra. Es que es el ida y vuelta lo que hace la excelencia.

F253. Evolución de las aulas de diseño, ¿estamos conectados? Magdalena Siciliano

Entender la evolución luego de un obligado año de virtualidad extrema, si realmente esto se ha vuelto una “normalidad” o aún sigue ocasionando problemas, desconexiones en todos los sentidos. ¿Estamos conectados? o ¿es una conexión débil? o ¿nula?

Queremos profundizar el concepto de CONEXIÓN, y jugar con la comparación, de uno de los problemas más recurrentes que todos transitamos durante la virtualidad: problemas con la conexión de internet. Pensando en la evolución de las aulas virtuales, ¿Estamos realmente conectados?, o frecuentamos una conexión débil o poco constante. Interesante enfoque para pensar si los nuevos modelos educativos (inevitables) logran realmente formar a los alumnos, si realmente el alumno se compromete y se “conecta”.

— Comisión 47

F254. De la presencialidad sincrónica a la virtualidad asincrónica: experiencia docente en el aula virtual. María José Almiron

Mi reflexión gira en torno a la experiencia de ser docente en una materia presencial aunque dictada de forma

sincrónica a la de ser docente del campus virtual. El contacto con los alumnos, los proyectos integradores y cómo se plasmaron en uno y otro caso, intercambio con otros docentes.

F255. Vulnerabilidad en tiempos de pandemia. *Carla Desiderio*

En este nuevo ciclo y con las experiencias vividas el año pasado, nos encontramos con algunos recursos pedagógicos probados e implementados; con herramientas tecnológicas dispuestas a facilitar la desafiante tarea de dar clases a distancia o de manera virtual.

Este año me encuentro ante un nuevo desafío. La realidad atraviesa el aula y la vulnerabilidad se hace presente en cada clase.

Mi desafío como docente es llevar adelante la cursada, más allá del difícil entorno que nos rodea y también contener, en el momento que sea necesario, a los estudiantes que vivan situaciones extremas personales y familiares. Encontrar las palabras justas para dar la devolución correspondiente, sin herir susceptibilidades es el desafío recurrente de este semestre.

F256. Aprender a renombrarnos. *Gustavo Lento*

Volver a la poesía como forma de renombrar lo dado, compartir con nuestros estudiantes el uso de la metáfora y los símbolos que constituyen lo humanx. Vivir la experiencia del lenguaje como recurso para decir esta época y desde allí poder “representarla” en diseño.

F257. Tinta online. *Cristian Mallea*

El traspaso obligatorio docente de la presencialidad a la virtualidad supuso avances y retrocesos en la experiencia pedagógica universitaria. En mi área –el dibujo, la historia, la ilustración– a los ya transitadas dicotomías entre: herramientas físicas y digitales o la transmisión desde el oficio hacia lo académico (aprendiz/maestro vs. alumno/docente), se sumaron la falta de experiencia previa con materiales físicos (plumas, pinceles, ¡lápices de grafito!) del alumnado o la sencilla falta de posibilidades para conseguir materiales y recursos. Pero, también y sobre todo, el vacío dejado por la experiencia real de poder mostrar el trabajo físico en clase. En nuestra disciplina, es aún intransferible la experiencia de ver y sentir al profesional trabajando con materiales reales como el lápiz, el pincel, la pluma, el papel... y la tinta. Todos los materiales tienen su presencialidad concreta y necesaria para el futuro profesional del dibujo y aún no hay digitalidad que la pueda reemplazar. Así, la tinta china –su tactilidad, su olor, su color, su presencia irrefutable en nuestro quehacer– será usada como eje, para contar esta experiencia límite docente en tiempos de pandemia.

F258. La enseñanza artística en tiempos de pandemia. *Laura Silva*

En marzo del 2020, la pandemia nos tomó de improviso a pocos días de haber comenzado la cursada presencial. Al día siguiente, nos encontramos confinados en nuestros hogares, recomponiendo el contenido de nuestra cátedra, realfabetizándonos, desconociendo, intentando no perder la calma, buscando qué enseñar y cómo.

Un año después, mientras se debatía en nuestra sociedad “escuelas abiertas o cerradas”, las universidades mantuvieron la cursada virtual.

La experiencia del 2020 marcó la del 2021. La ayudó y orientó.

Sin embargo las preguntas subyacen: ¿Hay un modo de enseñar teatro a través de un dispositivo digital? ¿Estamos frente a un cambio permanente? ¿Habrán retorno a lo conocido? ¿Debemos replantearnos la pedagogía, una vez más?

— **Comisión 28**

F259. Un cambio de paradigma. *Agustín Artigas*

En consecuencia a la problemática mundial que estamos viviendo desde hace más de un año, tuvimos que modificar la metodología de enseñanza y fuimos forzados a repensar nuestras estrategias y métodos para las clases, que dábamos por sentado que serían efectivas.

Este desafío nos hizo pensar en cómo nos adaptaríamos al nuevo escenario. Por un lado, contamos con algunas limitaciones, como la desconexión personal, tan nutritiva e importante para la comprensión y el intercambio de ideas.

Pero por otro lado, nos brindó la posibilidad de utilizar nuevas herramientas que resultaron muy útiles para el desarrollo de las clases y la enseñanza.

A su vez, también resultó un aprendizaje importante, enfrentarse y resolver este conflicto que se nos presentó, junto con la posibilidad de adaptarse a nuevas circunstancias y a las reglas de juego de este nuevo mundo.

Aprendimos a ser resilientes, respondiendo de forma eficaz a una circunstancia crítica, buscando caminos alternativos para seguir adelante, cumpliendo los objetivos planteados.

F260. Neurociencias en la educación. *Verónica Dobronich*

Como mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, según la Neurociencia es un hallazgo revelador para trabajar en educación, en cualquier nivel.

La Neurociencia investiga el funcionamiento del sistema nervioso y en especial del cerebro, con el fin de acercarse a la comprensión de los mecanismos que regulan el control de las reacciones nerviosas y su comportamiento. Las investigaciones en esta área han revelado, por ejemplo, que la curiosidad y la emoción juegan un papel relevante en la adquisición de nuevos conocimientos.

Por su parte, la Neurociencia educativa es “una disciplina que pretende integrar los conocimientos neurocientíficos acerca de cómo funciona y aprende el cerebro en el ámbito educativo.

La Neurociencia educativa puede ayudar a los docentes a entender cómo aprenden sus alumnos y alumnas, así como “las relaciones que existen entre sus emociones y pensamientos, para poder así ejecutar la enseñanza de forma eficaz”. Debemos conseguir que el aprendizaje sea más útil, más creativo, más rápido, más intenso, más ameno, y cada vez tenemos más información sobre cómo hacerlo.

F261. Programa de necesidades y Diseño. Yamila Garab

El diseño no es sólo Forma. Hay una serie de requisitos que el producto cumple en forma silenciosa. Dichos requisitos son fundantes y definen la propuesta conceptual. Si un producto debe trasladar líquidos debe ser hermético y ya esos dos requisitos definen una volumetría y una materialidad. Si a la vez hay tipologías preestablecidas de cómo debe ser dicho producto, ya sea porque es para determinado usuario o porque es para determinada marca, todas estas características definen el famoso Programa de necesidades. El programa de necesidades nos acompañará durante toda la carrera y la vida profesional... entonces: ¿Cómo lo enseñamos y cómo lo jerarquizamos para que sea una herramienta útil a la hora de diseñar?

F262. Experiencias virtuales en diseño de interiores. Oscar Kaplan Frost

En esta instancia quería exponer mi experiencia pedagógica, en el contexto virtual, con el cambio de plataforma, y sus ventajas y desventajas con respecto a la plataforma anterior, Collaborate.

Además sería pertinente presentar los inconvenientes que surgen para las correcciones, en el área virtual, sobre los ejercicios estrictamente encuadradas en el área de Diseño. Si bien existe una adaptación y resignación por parte de los alumnos y docente sobre el modo empleado, les comento que he debido recurrir a la situación de corrección asincrónica para poder complementar a las implementadas en el aula, durante la cursada.

Por otro lado, considero que las correcciones grupales e individuales que se realizan en el aula, son muy nutritivas para el resto de los alumnos, ya que al compartir pantalla, generan la atención del resto de sus compañeros.

F263. Estrategias innovadoras en el nuevo escenario. Celina Marco

El contenido básico de la asignatura “Taller de Reflexión Artística II” propone un recorrido por diferentes períodos de la Historia del Arte desde los inicios de la Prehistoria, pasando por la Antigüedad hasta la Edad Media.

Debido a la distancia histórica con el contenido propuesto en el currículum de la materia es de importancia entender desde la mirada cultural de nuestra contemporaneidad estas manifestaciones estéticas para poder establecer nuevos acercamientos y reflexiones.

Los autores Boris Groys, Hito Steyerl y John Berger y sus miradas contemporáneas sobre los procesos de la imagen, han acompañando tres bloques de trabajo diferentes vinculados al Arte antiguo, Arte Bizantino y Medieval. Este trabajo reflexivo despertó profundos debates en clase acerca de cómo entendemos hoy las imágenes.

F264. Evaluación de medio término, adaptar el foro de cátedra a la virtualidad. Verónica Mendez

El ciclo de asignatura ha sido un diferencial académico e institucional que proporcionó, inesperada y oportunamente, un respaldo muy valioso a la situación contingente de la virtualidad.

Con muchas dudas pero muchas certezas las y los docentes encaramos cursadas novedosas para las cuales utilizamos la matriz de este modelo de cursada aplicándole la modalidad de cátedra particular en cada caso. Como

primera instancia formal evaluativa, el momento 2 o evaluación de medio término, implica especial adaptación a la virtualidad en pos de no perder capacidad original de enriquecer y profundizar los aprendizajes a través del foro interno de cátedra. Hemos aprendido y experimentado su significativo valor pedagógico y disciplinar. Los intentos originales por sostener este objetivo y sus adaptaciones posteriores serán el eje de lo que espero compartir en esta jornada a partir de la pregunta ¿Cómo se pueden adaptar estas instancias buscando la menor reducción de calidad?

F265. El alumnado necesita hoy, Profesionales Docentes o Docentes Profesionales. Alejandro Ogando

Como docentes siempre que enseñamos una materia al alumno tratamos en principio de armar un marco teórico, realizamos una presentación donde explicamos el tema en particular, citamos ejemplos que contemplan el tema enseñado, pasamos un video quizás o sea tratamos de poner a disposición del alumno todos los recursos pedagógicos posibles, pero, debemos tener en cuenta no caer en una teoría idílica.

Me pregunto... ¿Cómo podemos compartir el conocimiento, para cuando los alumnos lleguen a su vida profesional, no caigan en la cuenta de que la universidad es una burbuja (y no justamente la del covid-19) alejada de la vida laboral?

Las empresas o marcas de moda en Argentina tienen un perfil sumamente corporativo y comercial y muchas veces los docentes, no tienen en su haber ni siquiera la experiencia mínima de haber pasado por algún puesto donde verifiquen o comprendan que la facultad y la carrera distan bastante de la vida profesional, dentro de una empresa Argentina.

F266. Experiencias en el aula virtual. M. Verónica Padula

Hoy más que nunca, siento un enorme compromiso como docente en brindar conocimiento a mis alumnos. La educación está en un proceso de cambio de paradigma y me desafía cursada tras cursada.

La mirada como docente no está puesta solo en brindar conocimiento y aprendizaje a un otro; sino también en buscar distintas estrategias para mantener cautiva la atención del espectador virtual; del alumno.

Hoy parte del desafío como docente es lograr una evolución que invada todo el ser individual e integrado.

Sin embargo; el acto de aprender necesita de un estudiante interesado y dedicado.

¿Qué ocurre cuando el estudiante no muestra interés en aprender?

¿Cómo hacer para que el estudiante tenga un rendimiento acorde a lo esperado?

¿Crees que la mirada hoy está puesta en las estrategias del docente para mantener esas miradas cautivas?

¿Cuáles deberían ser las acciones más acertadas frente a un aula virtual desmotivada y etérea?

F267. Reciclaje Federal e Internacional. Javier Previgliano

La modalidad a distancia impuesta por la pandemia me sorprendió con muchos alumnos en sus ciudades o países de origen. Como parte de la materia Materiales y Procesos 5, en el marco del Trabajo Integrador, los alumnos realizan

el análisis de impacto ambiental de un producto y en determinado momento realizan una investigación de los centros de reciclaje. En épocas presenciales, el circuito de análisis abarcaba el AMBA, CABA principalmente. Ahora adopte la modalidad de solicitarles investigación de la zona de residencia, lo que ha aportado una enorme variedad de realidades, enriqueciendo el trabajo del aula y aportando nuevas soluciones a los Trabajos Integros.

— **Comisión 29**

F268. Experiencias innovadoras en el aula. Daniela Java Balanovsky

Se intentarán reflejar las vivencias y las experiencias de transitar esta etapa de educación a distancia. En el primer cuatrimestre del año 2021, muchas personas ya están familiarizadas con las clases sincrónicas virtuales, pero pocas son las personas que lo disfrutaron.

La fatiga del zoom, el cansancio frente a una pandemia que parece interminable, conspiran contra el espíritu de la formación académica.

A pesar de ello, el trabajo colaborativo, la contención del grupo humano y el deseo de seguir aprendiendo han sido los motores de esta etapa. Mostraremos esas vivencias que se ven reflejadas en los proyectos y las experiencias innovadoras en el aula virtual.

F269. Surgimiento de una nueva forma de innovación a través de la pantalla. Dolores Díaz Urbano

En todo cambio como el que vivimos del contexto pandemia en que nuestras vidas transcurren gran parte de nuestro tiempo a través de una pantalla, a nivel educativo en la materia “Introducción al lenguaje visual” también se percibe una transformación y puntualmente se hace un recorte en los componentes del cambio para hablar de la innovación.

La innovación, entendiéndose como la creación o alteración hacia algo nuevo y en la que se proponen nuevos puntos de vista, se ve limitada en un principio del cambio por la pérdida de estímulos visuales y de experiencias sensoriales cotidianas dadas simplemente por caminar en la ciudad o por la pérdida de la interacción dada entre los alumnos y de las actividades de taller.

En el mundo actual en el cual todo pasa por la pantalla, ¿está la innovación limitada por la pantalla?

F270. El uso de la escalera de la retroalimentación dentro del aula virtual. Alessandro Fabiani

En esta convocatoria de foro de experiencias innovadoras se expondrá las características de la escalera de retroalimentación, como también sus beneficios y desventajas. Además, se detalla cómo pueden ser utilizados dentro del contexto de aula virtual en el cual estamos trabajando.

El acto de retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje se refiere a la valoración del logro alcanzado por el alumno para orientarlo hacia el logro de los aprendizajes esperados y pasa de ser una simple observación respecto a sus aciertos o errores a un proceso de reflexión entre el profesor y el alumno que le permita identificar la o las formas más adecuadas para alcanzar el objetivo deseado. Este fue creado por Proyecto Zero, este es un

proyecto de investigación desarrollado en la Universidad de Harvard que se centra en el diseño de investigaciones sobre la naturaleza de la inteligencia, la comprensión, el pensamiento, la creatividad, la ética, y otros aspectos esenciales del aprendizaje humano. De esta manera, en el espacio brindado por la UP, debatiremos cómo este método puede ser utilizado en este nuevo contexto social de aprendizaje.

F271. Buceando en la realidad. Gastón Gabay

En mi caso particular me volcaré sobre la línea de trabajo “Experiencias en el aula virtual”. En virtud de que entiendo cuál es la situación disruptiva del momento. El título es “buceando en la realidad”. Sobre la experiencia didáctica, busco presentar para la materia que dicto, Administración, la metodología que empleo y sus resultados. Como actividad inicial solicito la investigación de noticias relacionadas con los temas a tratar en la materia difundidas por medios gráficos, radiales, televisivos o páginas de Internet. Impulso el análisis y debate sobre éstas. De este modo persigo que los alumnos se sumerjan en la realidad, la entiendan y generen un análisis crítico. Durante el desarrollo de la clase en conjunto consideramos las diferentes noticias encontradas, tratando de comprender los problemas que se presentan, la complejidad de las variables a considerar y su impacto en el proceso de toma de decisiones.

Posteriormente y de acuerdo a la teoría planteo la intención de encontrar soluciones a los mismos, para luego contrastarlas con las reales, si las hubiera. En líneas generales suele ser el momento más dinámico de la clase. Como método de evaluación sobre si el mismo es válido a mitad del curso solicito a los alumnos su opinión sobre este mecanismo. Al momento sólo he recibido comentarios positivos.

F272. Trabajo en equipo. Colaboración de equipos. Noelia Lucía Martínez

Desde el aula, específicamente desde la virtualidad, se busca que las alumnas puedan dimensionar y comprender la gran importancia del trabajo en equipo qué significa sumergirse en el rubro textil, ya sea con otras colegas, como así también con otros actores del ámbito.

A través de los trabajos que se plantean en la materia se busca que los alumnos entiendan el papel fundamental de la comunicación interna efectiva y el lenguaje técnico adecuado para poder planificar y ejecutar los diferentes y variados desafíos de la profesión, todos estos orientados a promover la organización de los futuros profesionales. Para esto se busca el debate sobre los diferentes trabajos presentados, las opiniones de todos sobre la efectividad de los resultados de estos trabajos, promoviendo la alianza de los alumnos y la colaboración entre ellos.

F273. La influencia de TikTok en los jóvenes. Candela Pacioni

Durante el año 2020 comenzó el *boom* de una nueva red social llamada “Tik Tok”. La misma ha generado un cambio en los jóvenes dado que ha modificado la forma en la que los mismos aprenden. Justamente la plataforma plantea videos cortos de menor duración a un minuto en la que uno como espectador puede enriquecerse de tuto-

riales, información, recursos, entre otros. De esta forma, Tik Tok se ha convertido en la red social de preferencia, no sólo en el área del entretenimiento sino también en el área de la educación y de las relaciones interpersonales. Ante su repercusión surgen las siguientes incógnitas ¿Cómo generar el compromiso y la atención de parte del alumno para con la materia? ¿Cómo involucrarlo en una clase virtual de duración de 3hs? ¿Cómo proveerle información valiosa y asegurarse de su recepción? ¿Cómo comunicarle al alumno que aquello que está aprendiendo es valioso para su futuro?

F274. Estrategia y campaña publicitaria de reposicionamiento para una marca real. Sofía Palladino

Tomando como base el Proyecto Integrador de unas alumnas, voy a compartirles la propuesta y las etapas que atraviesa el mismo desde su inicio hasta el 100%.

F275. La sustentabilidad aplicada al área de producto y comunicación para la marca Blind Fragrances desde un enfoque de inclusión del target demográfico compuesto por personas de la tercera edad. Jesica Tidele

El proyecto seleccionado denominado “Nueva estrategia de comunicación sustentable para la marca Blind Fragrances” fue presentado por las alumnas Becerra Angie - Paek Hernán durante el segundo cuatrimestre del ciclo lectivo 2020 en el cual se desarrollaron diversas estrategias para la marca de perfumes Blind Fragrances brindando soluciones a ciertas problemáticas sustentables en la comunicación de la marca y la segmentación de su público. Los alumnos decidieron seleccionar la marca a partir de la observación de aspectos relevantes en cuanto a su misión y objetivos y el valor diferencial del negocio. Principalmente, los aspectos *no gender* (sin género) y *cruelty free* (libre de crueldad animal) fueron las razones por las que fue considerado un emprendimiento interesante para investigar e indagar durante el desarrollo de la investigación. Asimismo, la sustentabilidad, la identidad y aspectos sociales son variables que debieron ser considerados en el modelo de negocios de la marca. A partir del análisis de mercado al que pertenece Blind Fragrances el cual es de nicho, se observó que actualmente se encuentra en auge y ha estado en crecimiento como consecuencia de la gravitación de los consumidores hacia el diseño de autor e independiente, siendo relevante poder investigar el mercado y realizar propuestas de mejora que agreguen valor al negocio. A partir de lo expuesto, se decidió incorporar la macro-tendencia Afinidad dada a conocer a través de la consultora de tendencias WGSN así como también la sustentabilidad aplicada al área de producto y comunicación en marcas de perfumes, desde un enfoque de inclusión del *target* demográfico compuesto por personas de la tercera edad, teniendo en cuenta el concepto definido como Edadismo.

— Comisión 30

F276. La importancia del aula-taller en el entorno digital. Valeria Baudot

Para los que hace muchos años abrazamos como profesión el Diseño y nos dedicamos especialmente a la educación

en el claustro académico, a partir de la pandemia vemos cada vez más acentuada la necesidad de replantearnos nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje. La sociedad y los alumnos como parte y reflejo de ella, han cambiado y esto impacta de forma directa en el aula virtual. Las nuevas tecnologías no solo como una herramienta comunicacional sino también como fuente del saber, han reformulado el rol docente y ponen al alumno como protagonista del aula. En esta realidad el docente actúa como orientador y guía, quién por medio de las distintas metodologías acerca a los alumnos al nuevo contenido, teniendo como misión “hacer fácil lo difícil”. Pero este acompañamiento que claramente puede verse manifestado desde el primer día en el aula taller ahora se ha trasladado a la pantalla y nos transforma en articuladores dentro del aula virtual.

F277. Proyectos con propósito. Marisa Garcia

En un contexto en el cual la comunicación va modificando direccionamientos relacionados a cambios sociales y perspectivas bajo la mirada de generaciones más adultas, los alumnos como representantes nativos de una nueva concepción, exponen con evidente naturalización temáticas vinculadas a la inclusión, medio ambiente, empoderamiento femenino y diversidad en sus proyectos. De manera más y menos explícita el abordaje de cada uno de estos conceptos forma parte de los mensajes en sus campañas, los cuales responden a un objetivo que suma a la intención de la marca, su propia voz.

Esta mirada experimentada en forma orgánica por su parte, permite visualizar el futuro de una comunicación publicitaria con la capacidad, no sólo de impulsar marcas, sino de sumar un propósito genuino, no forzado, creíble y vivenciado como parte de un lenguaje cotidiano y establecido sin necesidad de posturas.

Resulta gratificadora la experiencia de ser parte y acompañar a los alumnos en la construcción de nuevos proyectos en los cuales el “manifiesto” basado en empatía, diversidad e inclusión ya es parte de su ADN.

F278. Diseño de locales comerciales y experiencias. Marcela Jacobo

Durante la cursada se trabajó sobre el análisis de una marca extranjera de indumentaria o maquillaje y se realizó su preanuncio en un *Pop Up* en Paseo Alcorta. Se desarrolló también una experiencia articulada con la marca para garantizar su recordabilidad.

El proyecto integrador es el proyecto del espacio comercial para dicha marca en Palermo Soho. Se trabajaron los aspectos funcionales y morfológicos en relación al mensaje de la marca, así como también la exposición del producto en vidriera y el interior del local. La propuesta está acompañada de la documentación gráfica necesaria para su total comprensión y un video de recorrido para comunicar a nivel perceptual la experiencia de compra.

F279. El aprehender de la experiencia 2020 en la enseñanza universitaria. Flavio Claudio Porini

El año pasado, el COVID-19 se presentó de manera sorpresiva para cambiar las costumbres, acciones, normas, reglas, la vida de toda una sociedad que debe adaptarse a nuevas y dinámicas realidades. Cambió las formas de

pensar, valorar, actuar y transitar el camino diario dentro de la sociedad.

Nos enseñó a reconvertirnos y adaptarnos a partir de modificar y mejorar nuestras capacidades con las herramientas, competencias y recursos que tenemos (y hemos mejorado) para adaptarnos a nuevas formas de vivir (más abiertas o cerradas), según el efecto que este virus vaya dejando.

La educación –en general– y la docencia –en particular– no se quedaron afuera de esta transformación; necesitó de una y varias conversiones dinámicas, creativas para seguir estando presente en tiempos de pandemia. Innovando en mayor o menor medida, en la búsqueda de soluciones individuales (y propias de cada docente y sus recursos hogareños) acompañados por una contención de las Instituciones educativas. Esta transformación de escenarios me lleva a reflexionar sobre cómo se transformó mi práctica actual a partir de aprehender de la experiencia 2020, a efecto de poder mejorar en las prácticas de enseñanza dentro de un ámbito docente universitario que no está abierto a la vuelta de las clases presenciales.

F280. Procesos y técnicas de fabricación para materiales metálicos. Juan Marcelo Romero

Se hace un abordaje del análisis previo y desarrollo para llegar a un producto final metálico (selección de materiales, justificación de los mismos acorde a su funcionalidad, determinar procesos de conformado de materia prima para la obtención de subproductos y producto final) siempre en sintonía analizando la productividad y los costos más apropiados.

F281. Las redes como espacio de intercambio personal. Valeria Scalise

En el contexto en el que nos encontramos la dinámica de la clase presencial, se tuvo que adaptar al formato *online*. De esto surgen naturalmente nuevas problemáticas, pero también nuevas soluciones. Lo que sí se ha perdido en esta nueva normalidad es la conexión que existía entre las materias Multimedial 2 y Multimedial 1, y como esto es muy motivador y orienta a los alumnos del primer nivel especialmente, se plantea la necesidad de buscar desde las herramientas tecnológicas una forma de darle visibilidad al trabajo que los alumnos hacen en ambas materias. La idea para unir estos niveles es crear una plataforma digital (red social u espacios que facilita la universidad desde blackboard) en la cual los alumnos no solo puedan compartir sus creaciones, y proyectos, sino que también se les pida de forma casual algún posteo específico que surja de un tema de actualidad u efemérides que lo justifique. Esa comunicación tendrá como objetivo sacar a los alumnos de las piezas previamente pedidas, pero respetando la identidad del proyecto en el cual están trabajando, además, podrán ser valorados por sus compañeros, pares y por alumnos de otras cátedras y retroalimentados con los *posts* ajenos.

F282. De la exposición a la participación. Jimena Trombetta

Mediante esta reflexión quiero acercar algunas cuestiones basadas en las experiencias adquiridas durante mi desempeño como docente en el curso Introducción a la

Investigación. Como docente virtualizada en pandemia fui generando procesos y absorbiendo recursos para modificar clases netamente expositivas a clases donde la participación pasaba a ser un espacio de intercambio entre estudiantes y su líder y un espacio de aprendizaje. De este modo, me interesa acercar recursos virtuales a los que acudí, herramientas propias de la plataforma zoom, dinámicas de clase que fui implementando y experiencias con cierto acercamiento al aula invertida y sus resultados.

F283. El Cine de Lukas Moodysson. Cristian Valussi

Realizaré un estudio sobre la filmografía del guionista y director de cine sueco, Lukas Moodysson. Sus películas tienen siempre un tema central, que Moodysson lo muestra como nadie en el mundo, dicha temática (que se convierte en un *leitmotiv* en su filmografía) es, la infancia, el olvido, la marginalidad, los barrios periféricos y la inserción. El estudio se centrará en sus guiones, en su puesta en escena, el despertar sexual, la marginalidad, la amistad, la ideología y en la estética visual de sus *films*. Algunas de las películas de este gran cineasta son: *Fucking Åmål*, *Lilja 4-ever* y *Vi är bäst*. Él explorar, cómo ningún otro director, las vicisitudes que viven los adolescentes, pero también vemos: La vida de los adolescentes desde el punto de vista de los adultos (Padres, autoridades, etcétera), el despertar sexual, la intolerancia, la discriminación, la exclusión, la incompreensión y la vida y la muerte.

F284. El Proyecto integrador, entre el ensayo escrito y visual. Sebastián Yablón

Lo que voy a tratar es una adaptación de la consigna del Proyecto Integrador. Durante la cursada el Proyecto es presentado no solo como elemento de evaluación sino como un instrumento para generar un acercamiento creativo a un problema. Se trata de darles el tiempo y la orientación para que encuentren un tema que los estimule y que les genere interrogantes de manera que su producción sea resultado de una búsqueda que los implique. Pero, ante mi percepción de cierta apatía por parte de algunos de los chicos en relación a los temas de la cursada y del proyecto que han elegido, les he dado la opción de que la entrega del 100% no sea solo una producción escrita sino que integre elementos o sea exclusivamente un ensayo visual. De esta manera espero que la utilización de herramientas y de un lenguaje más cercano a ellos logre estimularlos y que se encuentren con los contenidos de la materia.

— Comisión 31

F285. Culturas del mundo - Aéreo. María Eugenia Biagioli

Los trabajos que se presentarán son creaciones de alumnos de Diseño de Indumentaria I, en los que debían realizar dos prototipos luego de hacer una investigación de un animal aéreo, al que lo situaban en su lugar de origen y de ese lugar se seleccionó una cultura representativa. Se hicieron dos *collages*, el primero mostrando literalmente estas tres investigaciones, luego hacían una tormenta de ideas debían seleccionar cinco palabras de

la misma como mínimo para representarlas conceptualmente en un segundo *collage*.

Asimismo, debían representar dichas palabras en texturas. Al finalizar esa etapa debían realizar el primer prototipo, en una versión no comercial en lienzo, y el segundo prototipo en una versión comercial en color, representando en su morfología algunas de las palabras seleccionadas. Posteriormente debían presentar sus diseños sobre figurín en color.

También debieron realizar un *fashion film* utilizando diferentes aplicaciones, además de realizar una producción de fotos en la que se debía poder apreciar los diseños de frente, espalda y ambos laterales.

F286. Cambio de percepción. Desde la idea a la resolución técnica del diseño. Mariana Denizio

Cada año, en el transcurso de la cursada, el alumno aprende el proceso de confección que permite llevar el diseño (idea conceptual) a la materialización en una producción masiva. Al llegar el momento de confeccionar las prendas, se encuentran en la mayoría de los casos, con el desconocimiento técnico de la cadena de industrialización que les permita lograr que esa idea sea materializada, tal cual o casi en su totalidad, con aquella idea que tenían en mente. Para ello van aprendiendo de manera continua, nuevas herramientas que les posibilitan esa realización. La resolución técnica de las prendas se transforma en un desafío a la hora de resolver el armado de las mismas a nivel masivo. Todo este nuevo conocimiento se transforma en un cambio de percepción apoyado por nuevas herramientas que les permiten diseñar, conociendo las particularidades técnicas para lograr el mejor producto posible.

F287. Crear realidad en la virtualidad. Gina Fonticelli

A partir de esta primera experiencia como docente en aulas virtuales en la Universidad de Palermo, es que identifico la necesidad de profundizar y fomentar el aprendizaje colaborativo. Entendiéndolo como herramienta o instrumento para trabajar la empatía y acortar las distancias en la formación formal. Por considerar que contribuye a la posibilidad de crear una red de vínculos humanos y en consecuencia contactos profesionales. Configurando y creando un marco de realidad a través de pantallas.

F288. Realización integral de proyectos audiovisuales en el contexto actual. Diego Olmos

La virtualización de la experiencia áulica trajo múltiples consecuencias, entre ellas la de dar lugar a comisiones con alumnos viviendo en latitudes y geografías disímiles. Esto constituye –a primera instancia– un inconveniente serio para materias y profesiones íntimamente ligadas al trabajo en equipo y la producción de campo *in situ* como es Taller de Creación I de la carrera de Comunicación Audiovisual. Ante este panorama, fue necesario repensar el proyecto integrador (realización y producción integral de un audiovisual de ficción) para no lesionar el trayecto formativo; y a la vez, que el mismo siga en línea con la realidad de producción del medio profesional.

F289. Trabajar en casa: viviendas que incorporan espacios de trabajo. Estela Reca

Cabe recordar que las viviendas construidas durante el movimiento moderno a modo de ensayos proyectuales sobre los nuevos modos de habitar, fomentaron una aparición temprana del trabajo y la residencia; pensemos en el *atelier* que Le Corbusier diseñara para el pintor Amadee Ozenfant en el año 1922.

Hoy la hiperconectividad ha favorecido más aún el desarrollo de una nueva tipología que considera que los espacios de trabajo pueden formar parte de la arquitectura de carácter residencial. Arquitectos escritores, fotógrafos diseñadores, pintores, escultores eligen cada vez con más frecuencia, integrar sus estudios y talleres a sus viviendas, fusionando en un único conjunto habitar con trabajar.

Actualmente surgen situaciones más que interesantes, pues nos encontramos a la gran mayoría trabajando y viviendo en un mismo espacio. Pero lo atractivo es que con esta pandemia muchas personas han sido generadoras de emprendimientos propios manejados desde su hogar. Esta opción hoy, no solo la consideran factible, sino que a muchos de ellos les toca muy de cerca. Cabe destacar que la creatividad es inagotable. Existirán tantas respuestas como el hombre necesitare y más aún los alumnos a partir de esta pandemia, abordan el tema con una naturalidad impensada hasta hace 2 años atrás.

F290. Mi Práctica Docente: de lo presencial a lo virtual en Comunicación y Diseño Multimedial I y II. María Laura Spina

Esta experiencia pedagógica se desarrolla al trasladar la cursada de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial I y II de modo presencial a la modalidad de dictado remoto (MDR) debido a la pandemia por COVID 19. La articulación de ambas modalidades, ha permitido el replanteo de los contenidos teóricos y de las estrategias pedagógicas para despertar y sostener el interés en la asignatura y la revisión de nuevos recursos para el enriquecimiento de las clases.

Se trata de poner en valor la migración de una asignatura proyectual de modalidad presencial a modalidad virtual con la complejidad y desafíos que esta articulación requiere.

F291. La motivación como implicación del estudiante en su Proyecto Integrador. Andrea Stiegwardt

Se presentarán dos proyectos académicos que abarcan características del aprendizaje significativo, disposición y actitud favorable para aprender, organización lógica y coherente del contenido, presencia de conocimientos previos relevantes con los que relacionar el nuevo contenido y constituyen el resultado positivo del involucramiento del alumno/a en una actividad que le interesa, mostrando un avance activo y progresivo, la motivación por el aprendizaje y el fin de obtener el mejor resultado posible. La actividad propone la realización de una auditoría de imagen y comunicación sobre una Marca Destino seleccionada libremente por cada estudiante según sus intereses –en este caso la provincia de La Pampa y la Ciudad de Buenos Aires–.

Desde la materia se brinda marco teórico y práctico para que el proyecto pueda avanzar de manera progresiva

en su investigación, finalizando con una propuesta de comunicación que pone en práctica los conocimientos y la creatividad de los alumnos/as.

F292. Reconocimiento e intervención del volumen.
Laura Valoppi

En el pasaje de la bidimensión a la tridimensión. El trabajo y primer acercamiento con los materiales que descubrirán nuevas formas y nos llevarán a reconocer el cuerpo y su tridimensión a través de técnicas de intervención sobre el textil y mediante su proceso llevarlo al cuerpo. Técnicas que al día de hoy siguen siendo recursos elementales para incursionar en el diseño de indumentaria reconociendo en esta técnica no solamente la instancia morfológica sino la conceptual que viene de la mano de un proceso de investigación

Es allí donde comienza el proceso, la inspiración y la creatividad.

F293. La reflexión en el cine documental y en el aula.
Marcelo Vidal

Una de las principales características del cine documental contemporáneo es su carácter reflexivo. En ese sentido, la totalidad del proceso de producción de un filme de estas características está signado por la problematización del tema abordado. A eso se debe agregar que por lo general estos desarrollos en el cine documental ocupan extensos períodos temporales.

Durante mi praxis como docente un contratiempo que se repetía a lo largo de las cursadas era la dificultad de desarrollar una capacidad reflexiva consistente por parte de los alumnos en los plazos tan breves que impone la currícula.

Esta presentación da cuenta de la consolidación de una actividad específica que se desarrolla en cada una de las clases de mis cursadas con el fin de desarrollar esa necesaria capacidad de reflexión de los alumnos.

F294. El cambio del aula presencial al aula virtual.
Lorena Yañez Martini

La virtualidad para el dictado de clases de Diseño Gráfico para NO diseñadores (Taller de Comunicación), fue un gran desafío, mantener la atención e interés de los alumnos en las 3 horas y media de clase, me llevó a un replanteo del aula presencial a la virtual.

La implementación de filmas para el marco teórico, mantener las cámaras prendidas para vernos las caras y la corrección GRUPAL donde TODOS deben participar, reflexionar, opinar, sugerir, casi como si fuera una “colgada” en el aula real, tratando de mantener, de alguna manera, la esencia de las clases antes de la pandemia.

— **Comisión 32**

**F295. Utilización redes sociales. Mariana Laura Ate-
necio**

La materia Relaciones Públicas I es dinámica y hay casos prácticos que son difundidos en las redes sociales. Esto me motivó a crear, por primera vez, un grupo de instagram para los alumnos. La cuenta fue manejada por ellos, de a tandas, y les iba pasando información de interés.

Fue un espacio alternativo donde se difundieron charlas, casos prácticos, búsquedas laborales y conceptos de la materia. La seguiré implementado para otras materias.

F296. Adoptando y optimizando herramientas para generar proyectos de gran impacto visual en la nueva era virtual. Macarena Bruno Ordoñez

La asignatura Taller de Producción II introduce a los futuros Diseñadores Industriales en el mundo de las generación de las formas y su vínculo con el Diseño de objetos cotidianos.

Es un primer acercamiento a la comprensión de la generación de las formas para conocer tanto su origen como las diferentes vías de representación: ya sea mediante dibujo a mano con instrumental técnico, con *softwares* 3D como mediante la maquetación. Se busca entrenar el ojo de los estudiantes para que identifiquen rasgos y características de objetos existentes con el objetivo de analizarlos, comprenderlos y deconstruirlos para luego reconfigurarlos generando propuestas estéticas conscientes diversas, justificadas en términos empíricos.

Pero para luego mostrar los resultados de los contenidos adquiridos, con la migración del sistema presencial al *online* se requiere utilizar nuevas herramientas complementarias que corresponden a otras áreas del diseño: como la fotografía, la edición de video, el trabajo de láminas expresivas con contenido gráfico de alto impacto para que los proyectos sean atractivos virtualmente. Recursos que serán de gran utilidad luego en el ámbito profesional.

Al ser una materia de primer cuatrimestre del segundo año de la carrera, las herramientas para plasmar proyectos son acotadas y poder expandirlas son un objetivo de la materia. Resulta realmente interesante ver el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En particular se expondrá el caso de Victoria Mendillo, quién ingresó en la materia prácticamente sin previo conocimiento del modelado 3D y renderizado y finalizó la cursada con un proyecto contundente a partir del partido conceptual: picos de aves, respaldado por una producción integral de gran impacto visual: maqueta, paneles, videos y fotografía, que se han ido trabajando y puliendo clase a clase.

F297. El uso de las salas como estrategia de contacto.
Paula Domeniconi

La situación educativa actual y la falta de certeza respecto del futuro amerita que los docentes tengamos una mirada más humanitaria y personalizada en relación con la realidad de cada uno de nuestros estudiantes. La necesidad de generar lazos que contribuyan a la cercanía entre ambas partes es una responsabilidad que se suma a nuestros roles de guías y dadores de contenidos relacionados con las materias.

Luego de tres cuatrimestres tomando clases de manera virtual, los estudiantes van perdiendo el contacto con sus pares y el proceso de apropiación de conocimiento se vuelve solitario y repetitivo. Los sistemas de gestión de aprendizaje como Blackboard ofrecen herramientas que permiten generar intercambio y que contribuyen con la sensación de cercanía y emparejamiento que les hace falta a los estudiantes.

El uso de las salas es una oportunidad que tenemos de que los estudiantes mediante grupos más pequeños se

conozcan entre sí y generen lazos más cercanos. Estos intercambios conversacionales se dan incluso por fuera de las consignas, revelando situaciones de afinidad y de la vida privada de los alumnos que favorecen, a mi parecer, su posterior desempeño en la sala principal.

F298. Pandemia, escritura y oralidad. Daniela Escobar

Muchas veces la interacción verbal a numerosos estudiantes les resulta dificultosa y evitan el hecho de llevar a cabo este tipo de comunicación a toda costa en el aula o en instancias evaluativas. Si bien es un requerimiento que hace años se estimula en la facultad, muchas veces representar las ideas en un escrito para luego justificarlas y explicarlas de forma oral resulta un incordio, y, sobre todo si se toma como ejemplo el espacio áulico de Seminario I, correspondiente al primer acercamiento al Proyecto de Graduación. El miedo a no pasar esta instancia lleva a muchos estudiantes a desestimar ideas creativas y proyectos innovadores, como puntos de partida o como motores de sus trabajos, por no encontrar las herramientas justas para combinar la escritura con la oralidad.

En este sentido, el contexto en el que nos encontramos sumado a la virtualidad, ofrece variadas herramientas que impulsan a vencer este tipo de trabas y que son sumamente fructíferas para su uso en el aula.

F299. Introducción a la Investigación: transformación en la imagen de la mujer como terreno de indagaciones. Federico Ferme

Si se parte de la idea de que todo Diseño es Comunicación hay que considerar que su práctica no debe circunscribirse únicamente al desarrollo de los aspectos ornamentales de las formas que produce. Ninguna forma –del Diseño Gráfico, Publicitario, de Modas, puede escindirse de la dimensión simbólica en la que se inserta ni de su capacidad para instituir a partir de su realización un orden de sentido y significación. Además de comunicar aspectos estéticos también comunica mensajes que inciden sobre la vida de los destinatarios: configura deseos, organiza sus prácticas y representaciones, establece formas de distinción y agrupamiento a través de la construcción de rasgos de identidad, etc. Es por ese motivo que esta asignatura apunta a que los estudiantes puedan relevar los sentidos y significaciones sociales emergentes en la forma de tendencias que expresan distintas transformaciones en el orden social y cultural. Para esta cursada se presentó como recorte temático para la asignatura el vínculo entre el Diseño y la Comunicación y los procesos de cambio en la imagen de la mujer. Eso habilitó a que los estudiantes puedan trabajar en sus investigaciones las modificaciones en los estereotipos de belleza en la publicidad o en la moda, cambios en la construcción de las identidades femeninas juveniles y su articulación con las redes sociales, etc. Para este Foro de Experiencias Innovadoras se presentarán algunos de los recorridos destacados durante la cursada de Introducción a la Investigación 2021.

F300. Proyectos reales en pandemia. Lara Fernández Vallone

En la práctica realizada en los proyectos de la asignatura Materiales y Procesos III y en Introducción a la Tecnología

del área de Diseño Industrial y Licenciatura de diseño, se tiene como objetivo que los estudiantes logren aproximar sus proyectos a un desarrollo con material y proceso final. Debido a la pandemia el trato con proveedores, la investigación de posibilidades de realización de los proyectos se ve afectada.

Se plantea como posible abordaje a esta problemática la posibilidad de que los estudiantes realicen exploraciones con los materiales por sus propios medios. Es elemental lograr que los alumnos se involucren en la exploración con materiales para lograr entender las complejidades de los procesos y las características/propiedades del material. Es interesante poder ligar estas exploraciones a la tendencia actual en la experimentación con nuevos materiales, biomateriales. Esto le dará al alumno mayor versatilidad a la hora de buscar/elegir alternativas de materialidad.

F301. El proyecto integrador como innovación. Héctor Eduardo Glos

Con un poco más de 20 años continuos en la docencia superior y otros tantos en capacitación en instituciones y empresas puedo decir que la implementación y puesta en el aula del llamado Proyecto Profesional Integrador impulsado por la Facultad de Diseño y Comunicación UP y en particular el gestado por mi, para la materia Publicidad I, lo considero desde su gestación como una Innovación en lo académico y en el aprendizaje profesional. Las diferentes etapas del trabajo, en mi caso son siete, nos impone salir de los paradigmas tradicionales de la oralidad y la comunicación interpersonal. Donde aparece el desafío del trabajo profesional inmediato junto al quehacer profesional. Encontrar los argumentos que puedan compilar y contener esa sinergia de conocimientos académicos con la correspondiente fundamentación de los mismos y su puesta en marcha.

Esa mezcla de abordaje teórico práctico es innovación en sí misma. Gran desafío para estudiantes y profesor.

F302. Blackboard, contingencia y acompañamiento más allá de la sincronidad. Verónica Mendez

Las y los estudiantes ingresantes se enfrentan en su ingreso al nivel superior a múltiples desafíos de diversas índoles. Desafíos académicos vinculados a las expectativas, los conocimientos previos, las formas de integración y aprendizaje, las formas de evaluación, la dinámica institucional, etc. Además se enfrentan a desafíos de sociabilidad que incluyen a sus pares y docentes. En esta situación de incertidumbre y requerimiento adaptativo nos enfrentamos a las cursadas en un nuevo escenario educativo. En la UP contamos con una herramienta de gestión y administración de contenidos que nos permite adaptar nuestra estrategia pedagógica a estas particularidades, Blackboard ¿Cuáles podrían ser entonces las mejores estrategias para acompañar, contener y presentar institucionalmente esta etapa utilizando Blackboard como vínculo y respaldo? Las adaptaciones y usos de Blackboard que permiten que ingresantes cuenten con la referencia académica, institucional y docente es lo que espero compartir en esta jornada de experiencias.

F303. Video pitching. Natalia Miglino

Dada la importancia del Momento 4 como una instancia del protagonismo del estudiante en la integración y consolidación de los aprendizajes y de las competencias para el desarrollo personal y teniendo en cuenta que también, es una instancia para evaluar el grado de su proyección, académica o profesional en la carrera, para la presentación en la materia Producción Digital 1 realizamos una experimentación aúlica con buen resultado.

Dicha experimentación tenía como objetivo dejar “perpetrado” el *pitching* de los estudiantes en una plataforma que funcionara como soporte de dicho contenido. Hoy, gracias a internet todos somos productores y difusores de videos y teniendo en cuenta que YouTube es el 2º buscador más utilizado por detrás de Google esto te indica que la visibilidad que puede tener un buen vídeo es inmensa. A su vez, la producción de un video despoja de nerviosismo y ansiedades que conlleva la presentación en vivo de los trabajos a los estudiantes de los primeros años de la carrera.

F304. Uso interactivo de herramientas en línea aplicadas a clases virtuales. Anabella Petronsi

La presentación tiene como objetivo acercar a los docentes herramientas en línea aplicadas a clases virtuales sincrónicas y asincrónicas dictadas en plataformas como Zoom, Google Meet, etc. Estas herramientas son Pear Deck para el desarrollo interactivo de presentaciones y evaluaciones sincrónicas y asincrónicas y Kahoot para evaluaciones formativas y la promoción de la participación en clase de los alumnos.

— Comisión 33

F305. Dinamizando las clases virtuales sincrónicas de Publicidad. Eugenia Álvarez Del Valle

El nuevo escenario coyuntural nos obliga a realizar clases virtuales. Esta nueva modalidad también nos brinda la oportunidad de investigar, aprender, encontrar y probar un modelo educativo diferente, contenidos que tienen que ser adaptados a la metodología y nuevas formas de vincularse con los estudiantes. Es un desafío que este 2020 nos puso en frente como docentes.

Intenté por todos los medios posibles dinamizar mis clases, para que aprendan todos contenidos de una forma divertida, que les dé ganas de venir a mis clases y que recuerden los conceptos.

En esta presentación se compartirá mi experiencia, que hasta el momento, considero exitosa.

F306. El alumno virtual como evaluador activo. Silvana Capli

El presente trabajo plantea una reflexión acerca del foro de cátedra virtual donde el alumno, además de ser evaluado, cumple un rol fundamental de evaluador formativo de sus pares dentro del ámbito de la Producción musical. Para sustentar este ensayo, se toman los fundamentos de la zona de desarrollo próximo, que potencia el aprendizaje significativo de los estudiantes y genera una responsabilidad de enriquecer los proyectos presentados en clase.

La enseñanza para la comprensión como concepto base, pone en funcionamiento una estrategia enfocada en la modalidad del Aula virtual. La organización de la evaluación formativa, en este contexto presenta desafíos a la didáctica del docente, así como también estimula al estudiante a tomar un rol activo durante la evaluación. Este modelo se presenta como una alternativa superadora en referencia al examen final o los parciales ya conocidos dentro de la educación tradicional donde el alumno siempre intenta pasar desapercibido durante esta instancia, lo cual podría verse favorecido al no estar presente dada la coyuntura

La pandemia plantea múltiples encrucijadas educativas ante lo cual desarrollar un pensamiento reflexivo permite profundizar en las estrategias de grupo para generar un clima áulico que favorezcan el compromiso y un aprendizaje colaborativo durante el proceso evaluatorio.

F307. Saludos protocolares tradicionales y nuevas costumbres en pandemia. Cristina A. López

Los cambios que impone la presencia del COVID-19 a todas las formas de contacto humano con el distanciamiento social preventivo, se convierten en un desafío para los Profesionales del Ceremonial y Protocolo al organizar ceremonias oficiales, diplomáticas, eclesiásticas, castrenses, eventos y vinculaciones sectoriales en las Relaciones Públicas de la Cultura organizacional del País. Analizamos en clase las disposiciones adoptadas en Argentina y en el mundo a partir de la Pandemia, para cumplir con las formalidades manteniendo un estricto cuidado de los protocolos de salud. Desde la cátedra hicimos el relevamiento de expresiones comunicacionales sin contacto físico, con una consigna destinada a descubrir costumbres y tradiciones de otras culturas al saludar como el wuhan, zambiano, wai tailandés, namasté, hwang kyo-ahn, mulibwanji, salaam, gong shou, vulcano, la reverencia japonesa, adoptados para suplir el apretón de manos. Esta investigación significó para los estudiantes aprender nuevas formas de relacionarse al saludar, cuidándonos todos.

F308. La maqueta virtual: ventajas y desventajas de las nuevas herramientas. Nahuel Ríos

Podemos entender la maqueta como uno, si no el principal, de los instrumentos proyectuales que nos aproxima al propio objeto de estudio: el espacio.

El taller, atravesado por el contexto mundial, ha quedado ahora virtualizado y todos sus instrumentos pedagógicos han entrado en crisis. Repensar nuestra presencialidad implica repensar nuestra comunicación desde luego, pero también nuestras herramientas, nuestro rol.

La maqueta virtual, sus aciertos y ventajas. Problemas e inconvenientes de estos sistemas.

En este mundo digital virtual emulamos las tradicionales maquetas a través de modelos tridimensionales. Los *softwares* nos proponen espacios teóricos, infinitos y conceptuales. Alejados de las variables como el tiempo o la gravedad, los proyectistas cuentan con una vasta libertad para el acto lúdico de la producción de formas.

F309. La Tecnología Educativa como instrumento de inspiración y conocimiento en Comunicación y Diseño Multimedial II. María Laura Spina

Si se impulsa la motivación, el interés y la curiosidad por los contenidos de la asignatura a través de la Tecnología Educativa, es posible la construcción de un motor creativo en los estudiantes que los impulse a buscar soluciones innovadoras para sus proyectos de cátedra. Reconociendo la oportunidad que la Tecnología ofrece, es posible crear un escenario de aprendizaje activo donde el docente, consciente de su complejidad, favorezca el sentido de la misma dándole mayor fuerza a la inspiración.

En el contexto actual, las nuevas tecnologías transforman la realidad del aula volviéndose herramientas imprescindibles para el desarrollo de la motivación y la inspiración de docentes / alumnos y la construcción de nuevos conocimientos.

F310. El desdoblamiento de una comisión numerosa como estrategia pedagógica. Marina Wabnik

La experiencia pedagógica a compartir dentro del marco del Foro de Experiencias Innovadoras, se desarrolla en torno a la asignatura Taller III. Ésta forma parte del segundo año de la carrera de Diseño Gráfico siendo una materia troncal que tiene como objetivo conocer los aspectos técnicos fundamentales del diseño editorial, enfocándose particularmente en el diseño de libros. Vale destacar que considera como base indispensable el recorrido disciplinar previo de la asignatura Taller II (Tipografía).

Este relato tiene como finalidad relatar la experiencia reúne la combinación de la teoría y la práctica combinada en ejercitaciones aisladas, como recorrido necesario para finalmente trabajar en un proyecto integrador que combina, consolida, plasma y capitaliza los contenidos aprendidos a lo largo de una cursada cuatrimestral atravesada por desdoblamiento de una comisión como estrategia pedagógica con el propósito de optimizar la eficiencia y calidad educativa de las clases virtuales en contexto de pandemia. Este último detalle no es menor, contemplando que los contenidos planteados por la planificación académica en el espacio de Taller III, están ideados para piezas editoriales impresas.

— Comisión 34

F311. El Espacio áulico en pandemia. Facundo Andicoechea

La pandemia que estamos atravesando desde hace más de un año, ha obligado a toda la comunidad educativa a resignificar el espacio áulico y encontrar de qué manera poder continuar con los procesos educativos.

En marzo de 2020 nos tomó por sorpresa, y sobre la marcha hubo que resolver como se pudo muchas cosas. En 2021 tenemos transitada ya una curva de aprendizaje, y hemos naturalizado muchos aspectos de la educación virtual. En ese sentido el curso de las actividades fluye de forma natural, y día a día se multiplican las herramientas que nos permiten mejorar la calidad de las clases.

En este contexto tan difícil que estamos viviendo, ya no es lo tecnológico, ni el aprendizaje de herramientas lo que hace difícil el aula virtual. El mayor reto es cómo

mantener el espíritu, frente a todo lo que sucede día a día y desde hace ya mucho tiempo.

En este Foro de Experiencias, socializador y de resignificación de lo que estamos transitando, y el valor que toma la clase académica en una cotidianidad tan difícil.

F312. Otra presencialidad (y algunos de sus beneficios colaterales). Ezequiel Bluvstein

Compartir el espacio áulico con estudiantes de diferentes países o ciudades ha sido siempre un factor académico positivo.

Con el inicio de la pandemia, en 2020, la mayoría de estos estudiantes se encontraron ante la difícil situación de pasar la cuarentena alejados de sus familias. Sin embargo, un año más tarde, muchos de ellos regresaron a sus casas y continuaron sus carreras desde allí, gracias al afianzamiento de la modalidad virtual. Es decir, siguen formándose en la misma institución, sólo que antes eran estudiantes venidos “de” (su lugar de origen), y ahora son estudiantes “en” (su lugar de origen). Un cambio de preposición que encierra además un cambio de paradigma. A nivel grupal, esta nueva forma de presencialidad aportó frescura, dinamismo e interculturalidad. A nivel individual, entre otras cosas democratizó el acceso al territorio local, que fue incorporado en sus respectivos proyectos académicos y utilizado como motor de reflexión personal.

F313. ¿Quiénes están allí? María Florencia Ciliberto

Las aulas virtuales han sido una de las cuestiones más relevantes en estos tiempos donde los encuentros sincrónicos formaron parte de nuestro día a día.

Me interesa compartir la experiencia desde las perspectivas de las presencialidades, el uso de la cámara, pero deseo destacar aquellos sujetos participantes.

Dinámicos y diversos escenarios de una realidad nos transforman e invitan a repensar cada encuentro.

Presencias pinceladas, congeladas y alternas. Rostros, letras, fotos, un contorno de figura humana en negro; todas ellas reunidas en una sala, una pantalla, un cuadro. ¿Qué se ve? ¿Qué se escucha? ¿Quién está allí?

Los detalles, las preguntas, un video motivador, el tiempo para escucharlo e invitarlos a mirarnos a los ojos, fueron ítems que acompañaron la cursada y allanaron el camino de la conexión con sujetos, que sienten, que están o intentan estar presentes, con emocionalidades entrecruzadas con el deseo profesional de crecer y conocer.

F314. Diseño, comunicación y la importancia de las prácticas profesionales como elemento clave para la incorporación de los conocimientos. Yamila Fortini

La práctica profesional propone un espacio para la aplicación del aprendizaje impartido en el aula, en el cual cada docente plantea una dinámica particular y acorde a los contenidos de cada materia. Si bien la dinámica y forma de impartir esos contenidos y la calidad de los mismos son de indiscutible importancia, creo fervientemente que las instancias proyectuales y más aún, las prácticas laborales son claves para fijar y profundizar esos conocimientos previamente impartidos.

Estos espacios experimentales permiten la integración y el desarrollo de capacidades fundamentadas en la pericia.

Cada experiencia de este tipo implica un contexto real, el estudio de este, la materialización y aplicación de los conocimientos pre adquiridos adaptándolos a dicho contexto, la resolución de posibles problemas derivados, la medición de la efectividad de las acciones realizadas y el posterior análisis que invita a la reflexión profunda de todos los factores intervinientes.

Esta enriquecedora aproximación pragmática permite que el estudiante vivencie esos contenidos impartidos en esa primera instancia áulica, desde una óptica total y completamente diferente. Volviendo a ellos, resignificándolos, reinterpretándolos y comprendiéndolos en su totalidad. Convirtiéndose así, el alumno, en el depositario final de los conocimientos, las habilidades y las destrezas propias de su especialidad o área temática.

Refiriendo a este concepto es que llevamos a cabo en la cátedra la materialización de una revista digital y un Blog conjunto y colaborativo, por parte de todos los integrantes del curso que periódicamente ofrecía información de interés a los lectores del sector.

F315. Asesoría de Imagen Integral. Ángeles Salcedo

En la materia Taller de Estilo e Imagen II, el Proyecto Integrador Final consiste en la realización de un asesoramiento de imagen integral a un potencial cliente, en el que se finaliza con un cambio de *look* rotundo. Consiste en primer lugar, analizar los diagnósticos personales (visagismo, colorimetría, tipología corporal), módulo esencial de la materia, y a partir de ahí, realizar una organización del guardarropa en el que se formen nuevos *looks*, de distinto *dresscode*, con las prendas del cliente. En la ponencia, se desarrollarán puntos claves del desarrollo de la materia durante la cursada, y la importancia de la consolidación del trabajo con la instancia 100% plus. Como ejemplo de dicho proceso, se presentará el Proyecto Integrador que voy a exponer en la presente Jornada, el cual fue realizado por una alumna que se destacó por su excelencia, no solamente en las instancias del 100% plus, sino también durante la cursada.

F316. Expandiendo Fronteras. Diego Vaisberg

La profesión del ilustrador a la que se acercan los alumnos propone una relación profesional íntegramente digital. La cursada virtual alteró el espacio antes confinado al aula de cuatro paredes, transformándolo en un espacio de intercambio virtual de nuevas participaciones y colaboraciones, acercando la forma de trabajo y el mercado en el que se van a enfrentar en los años siguientes. Para fomentar este aspecto, las cursadas de diseño de Ilustración I y II se enmarcan en proyectos profesionales reales, y al mismo tiempo cuentan con la participación de oradores externos y comitentes para que los alumnos experimenten la profesión en el marco contenido que propone la facultad.

— Comisión 35

F317. Los docentes como creadores de propuestas virtuales. Jessica Conde

A partir de reflexionar sobre cómo resignificamos todos los saberes docentes en la virtualidad, en el foro se de-

sarrollará sobre los docentes en este nuevo escenario y como creador de propuestas virtuales, recontextualizando su planificación, sus recursos didácticos y reinventando la enseñanza y el aprendizaje.

F318. En búsqueda de los recursos perdidos. Diego Hernández Flores

Entre los años 1908 y 1922 se fueron publicando en forma paulatina las distintas secciones de la novela *En busca del tiempo perdido* (*À la recherche de temps perdu*) de Marcel Proust. El escritor, que se encontraba permanente autoexcluido, afirmaba: “El único verdadero viaje de descubrimiento consiste, no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos”. Esta frase representó el paradigma del pensamiento proustiano y encabezó el surgimiento de la novela moderna.

Hoy, 100 años más tarde, nos encontramos tratando de construir conocimiento a través de un aprendizaje virtual. Limitados a un aprendizaje sin la batería de recursos profesionales propios de nuestras disciplinas.

En las asignaturas Diseño Fotográfico I y V, sufrimos intensamente las consecuencias de este recorte de posibilidades. La fotografía profesional, además de requerir recursos técnicos evidentes, necesita socialización, desplazamiento, comunicación, y una construcción colaborativa.

¿Cómo afrontar esta carencia en los recursos de producción? La clave está en la propuesta de Proust.

F319. Fábula paródica. Darío Levy

Este es un trabajo de dirección teatral en parejas de alumnos, con elección libre de género y uso de recursos audiovisuales (luces, vestuario, escenografía, utilería, música, sonidos). Resultó un trabajo muy creativo, donde el guión se ha escrito en verso, basándose en una saga de cuentos colombianos. Tiene humor, combina lo poético con lo vulgar e hizo un buen uso de la edición, con alternancia entre placas en negro con voz en *off* del narrador y escenas actuadas por tres personajes, Madame Brugilda, el Conde de Montecristo y el sapo suertudo. Cada uno por separado, en el contexto de este año, pero recreando bien lugares en común. En síntesis, un lindo trabajo para analizar y apreciar cómo hemos podido adaptar la dirección teatral a un formato audiovisual que ponga en juego capacidades similares (estructura dramática, guión, dirección de actores, ritmos).

F320. La utilización de nuevas herramientas de corrección en el aula virtual. Fernanda Merlo

En este nuevo escenario de pandemia, los docentes y los alumnos debimos adaptarnos a los recursos virtuales de manera obligada.

Surge el interrogante de, ¿cómo adaptar la experiencia de clase presencial de una materia proyectual a la virtualidad?

Originalmente, la materia de diseño de indumentaria se consideraba un momento de aprendizaje y aula taller, donde el alumno incorporaba conocimientos a través de las clases dictadas por el profesor, y también a través de las correcciones de otros alumnos. Además, podía continuar con la construcción y producción de sus trabajos en horario de clase.

En cambio, en este nuevo escenario, alumnos y profesores debieron adaptarse al aula virtual: las videollamadas por zoom y las correcciones mediante la plataforma blackboard.

Amoldar los métodos de enseñanza a la virtualidad parece una tarea fácil, ya que se pueden continuar con diversas herramientas, como diapositivas en pdf, continuar con las correcciones individuales, etc.

No obstante, ¿cómo corregir trabajos de diseño de indumentaria? La plataforma blackboard está diseñada principalmente para facilitar la corrección de trabajos escritos. Sin embargo, los docentes de diseño de indumentaria tuvimos que implementar nuevos recursos para realizar correcciones y evaluaciones mediante el aula virtual.

F321. Capitalizar el entorno virtual para acercarnos a la práctica profesional. Gastón Renis

El contexto actual de la pandemia, nos obligó a trabajar en modalidades un *online* que, para quienes no lo hacíamos en forma regular, podía ser un desafío, pero, claramente superadas las cuestiones iniciales básicas y formales de la modalidad, tuvimos que pensar no solo en adaptar los contenidos, si no como poder atravesar ese espacio que existe, ya no solo entre lo académico y la práctica profesional, sino también, entre la virtualidad y los entornos reales de trabajo, en una situación extraordinaria como podía ser la pandemia, pero también, en un contexto normal.

Advertí, por otro lado, que podía sacar ciertas ventajas de la situación. Trabajar en forma remota se convirtió, en gran parte, en algo regular y, que si bien no era lo más eficiente en términos de transmitir experiencias, podía ser más fácil articular, charlas e invitaciones en un aula virtual, con profesionales destacados de distintos lugares, que en forma presencial, y de esa forma, acercar el aula a experiencias reales de trabajo.

La experiencia fue muy positiva y los alumnos responden con entusiasmo generando una sinergia entre alumnos e invitados.

F322. Análisis de nuevos negocios. Daniel Rosarno

Se presentan varios trabajos de estudiantes sobre la propuesta de negocios fuera de su zona de confort. El trabajo colaborativo desde diferentes puntos de vista y en forma virtual.

F323. El aprovechamiento de modos de producir audiovisualmente. Lorena Yenni

Se plantea la idea de que estas nuevas formas de comunicación aceleradas por la pandemia vinieron para quedarse. Se toma la coyuntura como un modo de experiencia de producción audiovisual que ya estaba tomando su rumbo antes de la actual coyuntura.

Partimos de dos cuestiones fundamentales, las co-producciones internacionales y los nuevos códigos de lenguajes y expresividad que la convergencia global comunicacional plantea.

Por un lado las nuevas tendencias de co-producciones internacionales se trabajan en este espacio áulico experimentándose concretamente, ya que los grupos de alumnos se encuentran incluso en diferentes países. Ahí mismo la práctica de interactuar como equipo de

trabajo remoto lo ponemos a nuestro favor como una práctica conscientemente útil para los nuevos modos de co-producción.

Por otro lado, la comunicación global y su interacción constante hacen eco de nuevos códigos del lenguaje (la convergencia). Las construcciones de sentido a través de las redes plantean nuevos códigos de significación dentro de la comunicación y lo aplicamos concretamente dentro de la construcción de obras tomando material usable dentro de la nube para trabajar su resignificación.

— Comisión 36

F324. El diseño con un enfoque emprendedor. Silvana Demone

En esta oportunidad me gustaría compartir la experiencia de lo que fue el último trabajo de entrega de Proyectos Integradores en mi materia Taller I. Desde hace unos pocos años que decidí cambiar la temática y el objeto de diseñar del final enfocándolo a un objeto más actual, de uso diario como lo son el portatlaptop y porta celulares. Para ello los alumnos debían hacer el diseño con la libertad de elección de temas que van desde la ecología, los *hobbies*, temas sociales, cultura, música, arte, objetos cotidianos, como así también deportes, lugares, acciones, etc. Durante toda la cursada se aprende a crear a través de diferentes técnicas, estilos gráficos, el uso de materiales y así lograr una pieza de un objeto que puede ser un principio de un proyecto propio y con un enfoque emprendedor.

El resultado ha sido de sumo interés sino también acercar a los estudiantes a realizar un diseño enfocado a una pieza realizable para producir y que no quede solamente como un mero trabajo de final de la materia.

F325. Los movimientos de resistencia y la conversación pública en Redes desde una perspectiva de las Relaciones Públicas y la Comunicación Institucional. Constanza Lazazzera

Durante el primer cuatrimestre de 2021, se propuso abordar los principales ejes conceptuales de la asignatura Relaciones Públicas I, articulándolos con las principales problemáticas sociales en agenda pública.

Los trabajos teórico prácticos propuestos —e interrelacionados para dar forma al proyecto integrador final— reflexionaron sobre los distintos matices de la cultura de cancelación en redes, junto con las narrativas de redención, aceptación y de negación, todas convivientes en un mismo espacio público.

En este “scrapeo” de los principales actores de las conversaciones digitales, se estudiaron en profundidad los movimientos de resistencia como expresiones que encuentran resonancia en la gestión de la Comunicación Institucional.

En estos movimientos, se investigaron los roles y figuras que se adoptan para lograr ese impacto buscado, como *haters*, *trolls*, *fake* y *bots*, que recrearon la oportunidad para dirimir sobre lo genuino, lo auténtico, lo falso y lo inventado.

Desde allí, se profundizó en el asesoramiento comunicacional que se podría realizar como aporte a una ONG

del tercer sector que buscará identificarse con algunos de los movimientos de resistencia.

F326. Introducción a la Investigación para carreras relacionadas con el arte y el diseño. *Julieta Pestarino*
¿Cómo orientar los contenidos de la materia Introducción a la Investigación que se encuentra localizada en el primer cuatrimestre del primer año de carreras relacionadas, en su mayoría, con el diseño y con el arte? ¿Qué herramientas aporta su programa para estudiantes de, por ejemplo, Creación Sonora o Producción de Moda? Me interesa profundizar en cómo esta materia se transforma en un espacio práctico de introducción a la vida universitaria que contribuye con conocimientos para poner en uso tanto en otras materias posteriores, como así también en el ámbito profesional.

F327. La virtud de atravesar una crisis con creatividad / El rol del diseñador ante una crisis. *Julia Schang - Viton*
La pandemia nos motiva a ser flexibles y a moldear nuestras expectativas en torno a las realidades. La creatividad que aflora en momentos de incertidumbre resulta la respuesta correcta y una cualidad esencial para abordar la disciplina del diseño de indumentaria. El rol del diseñador está evolucionando y eso se está percibiendo en las aulas virtuales.

F328. El juego de roles en modo virtual. *Mariana Solis*
El juego de Roles es una práctica muy usada comúnmente en contextos lúdicos y recreativos, pero que cada vez más se utiliza en el campo de la educación ya que permite interpretar papeles ficticios y desarrollar situaciones profesionales tal y como suceden en la vida real. Esta técnica de dinámica grupal se caracteriza por aportar un marco de realidad a los contenidos teóricos, que en contexto de presencialidad implica la puesta en escena de toda una situación que compromete el espacio áulico. Los estudiantes preparan el lugar, lo transforman en una sala de reuniones de una agencia publicitaria, se visten acorde a la ocasión, preparan un desayuno de trabajo y se disponen a recibir a sus clientes para venderles una campaña publicitaria.

La puesta en escena es fundamental para estimular la imaginación y los ayuda a comprometerse con el rol que asume cada uno.

El desafío en esta nueva realidad pandémica ha sido el de adaptar esta metodología al aula virtual. Si bien en las prácticas profesionales diarias de una agencia de publicidad la virtualidad no es algo nuevo, para los estudiantes sí lo es. Para ellos implica un doble desafío, por un lado imaginar una situación Cliente-Agencia que nunca han vivido y por el otro imaginar un contexto profesional real estando en su casa y con pantuflas.

F329. La universidad como caja de resonancia. *Daniel Hernán Talio*

La universidad se ha posicionado en algunos momentos de la historia como una torre de cristal alejada de los movimientos que se dirimían en las calles de las ciudades. Hoy, esa red protectora es porosa y por ella se cuelan las tensiones que afectan a la sociedad. El ingreso de las problemáticas sociales a las aulas nutre los discursos de

los estudiantes y organiza en gran parte las producciones de los mismos. La presentación tendrá como objetivo mostrar los trabajos destacados de los alumnos en donde los conflictos de la comunidad se hacen presentes en la escritura académica. A su vez, interesa pensar el rol del docente ante esta situación: ¿se alienta este tipo de trabajos? ¿de qué manera? ¿se regula desde un supuesto saber superior? La intención es reflexionar sobre el acto de enseñar, pero no sobre unos parámetros previamente establecidos, sino preguntarse sobre nuestro propio ejercicio cuando los intereses los acercan los estudiantes.

— Comisión 37

F330. El estigma del alumno. *Catalina Arenas Uribe*

En el fenómeno educativo, la importancia y la necesidad conforme al pleno reconocimiento y desarrollo de las visiones del estudiante se han visto negadas, fragmentadas o incluso disueltas debido a la imposición que se realiza desde el mismo estatus educativo con respecto a cómo es y cómo se comporta ya que casi nunca se contextualiza una realidad sino que se tiende al sistema de clasificación por medio de los hábitos sociales en los que se construye el docente. La vida de aprendizaje entonces exige que el alumno también se acostumbre a la diferencia de poder respecto del docente porque este carácter necesariamente asimétrico de la relación, explica en parte según muchos métodos educativos la eficacia de las clasificaciones y predicciones para la construcción e implementación de herramientas genuinas que respondan a las necesidades del proceso de aprendizaje.

F331. Intervención lumínica doméstica. *Ernesto Bechara*

Cómo repensar las clases de Iluminación escénica desde casa, en el contexto de Pandemia. De cómo implementamos recursos pedagógicos innovadores, actividades y proyectos específicos, para promover la exploración, experimentación y práctica de la luz como recurso escénico y dramático. Cómo es nuestra experiencia con los estudiantes en las cátedras Iluminación I e Iluminación II para las carreras de Espectáculos Palermo, y llevar la experiencia de la realización escénico-teatral al ámbito hogareño.

F332. El tiempo es oro, aprovéchenlo. *Lorena Bidegain*

Cómo experiencia, tomaré la Cátedra de Taller V, de la carrera de Diseño Gráfico.

Su proyecto final, es el armado de un portfolio. En esa pieza gráfica, los estudiantes muestran un desarrollo editorial, impregnado de la identidad de la marca personal, que crean para este mismo proyecto.

Este cuatrimestre, como docente tuve un desafío, me propuse que además del manual de marca y el Portfolio, crearán una pieza audiovisual. Encontré que en la virtualidad, el tiempo se aprovecha más. Por supuesto que la presencialidad es irremplazable, pero me decidí a hacerles valer ese tiempo que teníamos de más.

Basándonos en la experiencia de usuario, en el *Design Thinking* y en el *branding* sensorial, aposté a la creación en sistema, sumando, un video para Instagram, de 30 seg.,

en el cuál se refleje a través de los sentidos, la esencia de cada proyecto.

F333. Intervención en un espacio pre existente al que se le hará funcionar una actividad hotelera. Evelyn Cowper

El proyecto se basa en el rediseño interior de Cassa Lepage Art Hotel el cual también funciona como Museo de sitio y Galería de Arte Pasaje Belgrano, ubicado en el casco histórico de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en la calle Bolívar 373, en el barrio de San Telmo.

Dicho edificio patrimonial fue construido en 1891. Luego sufre dos transformaciones que consistieron en la modernización estética de su construcción al estilo Art Decó y la reducción del pasaje Belgrano.

Se toman para diseñar los espacios de Recepción y Lobby, Restaurant, Salón de Usos Múltiples y el Corredor, la circulación que antiguamente era el Pasaje Belgrano. Así como las habitaciones del primer y segundo piso, salones de usos múltiples y terrazas.

Se tendrán en cuenta para la resolución de este edificio la definición del comitente, el concepto de identidad de marca, definición del tipo de hotel según los requerimientos del comitente, público, concepto de tipología de hotel, materialidad, selección de tecnologías pertinentes, dispositivos lumínicos y concepto de sustentabilidad.

F334. La importancia de integrar contenidos. Josefina Giarrocco

Bajo el marco de Proyectos Significativos, presentaré el trabajo de un grupo de estudiantes de la asignatura Taller de estilo e imagen I. Se puede apreciar cómo a través del análisis del vestuario del film *La chica danesa*, se aplican e integran gran parte de los contenidos vistos a lo largo de la cursada: concepto de estilo, personas figura y fondo, prendas ícono, décadas, diseñadores, imagen, identidad, tendencias y simbolismo en expresiones audiovisuales. Además, como las estudiantes lograron presentar un análisis crítico, teórico y visual frente a la consigna, exponiendo su interpretación personal sobre el simbolismo de la indumentaria en la película a través de lo que fueron aprendiendo hasta el momento de la cursada en el cual se realizó la actividad. Este proyecto muestra la importancia de poder integrar y relacionar los contenidos de la cursada, ya que todos suman a lo visto anteriormente, para lograr resultados complejos y de interpretación personal.

F335. Nuevos escenarios, nuevos roles docentes. Natalia Lescano

En la materia Introducción a la Tecnología Educativa, que forma parte del curso de Capacitación en innovación pedagógica ofrecido por la facultad, los docentes participantes a partir de diferentes aportes teóricos tienen la oportunidad de revisar sus clases de un modo reflexivo para generar enriquecedoras estrategias de innovación. Especialmente pensadas para atender los nuevos desafíos que se presentan en este nuevo escenario fundamentalmente mediado por la tecnología. Si bien la clase virtual y el uso de recursos tecnológicos no nos han presentado opción de elección, los márgenes de tomas de decisiones respecto a la clase son muchos y variados. El docente

tiene un nuevo rol que es el de acompañar y guiar el proceso de aprendizaje desde nuevos y creativos lugares. En esta oportunidad en el Foro se presentará algunas de las producciones académicas generadas por los participantes durante el curso.

F336. Experiencias pedagógicas. Lucas Machado

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Dibujo I dentro de la carrera Licenciatura en Diseño. Muestra cómo abordar una clase práctica, del tipo taller, de manera remota. Se trabaja con la temática del dibujo técnico, tanto la teoría como la práctica a través de la representación de un objeto de media-alta complejidad. Se abordan los temas teóricos mediante presentaciones, debates, experiencias personales (a veces de los alumnos), entre otras. Por otra parte, la práctica se realiza de manera más fluida y colaborativa.

F337. El lenguaje visual desde la pedagogía de la comprensión. Alejandra Niedermaier

Tras un análisis de las estrategias utilizadas en la emergencia, la intención es poder integrar lo mejor de lo presencial y lo virtual, para pensar posibilidades híbridas. Un buen diseño de esta modalidad combinada consiste en abrir la barrera entre la formación presencial y virtual. En este sentido, diseñar una línea de tiempo narrativa combinada, implica una curaduría certera de contenidos y de los formatos mediante los cuales se distribuirán estos contenidos desde lo multimediático.

Una herramienta útil para ambas modalidades es la pedagogía de la comprensión ya que resulta muy atractiva para carreras que tienen relación con el lenguaje visual al establecer una relación teórico-práctica con el objeto de conocimiento.

La intencionalidad pedagógica de que la comprensión forme parte constitutiva y fundante de las competencias del educando posibilita, además, la construcción de una identidad pensante y reflexiva, capaz de desarrollar un pensamiento crítico, habilidad que la educación superior debe aportar.

Así, redunda satisfactoriamente poder comprobar que las respuestas de los alumnos se van tornando más complejas y personales. Los mismos pasan de una comprensión básica inicial de los diferentes tópicos a comprensiones más sofisticadas y profundas, donde se puede entrever una verdadera hermenéutica que aún lo inteligible con lo sensible.

F338. El estudiante que se anticipó a los tiempos de pandemia. Marcelo Otero

Desde hace algunos años los estudiantes más inquietos comenzaron a gerenciar su propia formación a través de los recursos digitales que permiten las redes de comunicación global, y no solo eso, muchos también se convirtieron en generadores de contenido educativo, sin tener ninguna o escasa formación docente.

Los tutoriales gratuitos disponibles en Youtube, les permitieron implementar, según sus intereses y necesidades, un sistema de autoformación y aprendizaje que consideran óptimo, puntual, cómodo y muy productivo. Esta autoformación sin, o en el mejor de los casos con, escaso *feedback* permitió una veloz y fluida adaptación a

las actuales clases virtuales, (ahora obligatorias) que facilitaron enormemente la conversión durante la pandemia. El estudiante promedio está adaptado de antemano a las limitaciones de esta modalidad de aprendizaje, pero ahora sumando la respuesta en vivo del profesor, mejora notablemente la experiencia, manteniendo la sensación de libertad que produce formarse desde la comodidad de su hogar.

F339. Conectando con el objeto de investigación desde la virtualidad. Luz María Rodríguez Collioud

En la asignatura Introducción a la Investigación (modalidad *online*), los estudiantes deben, para la redacción de su Proyecto Integrador, contactar con un emprendedor local relacionado al objeto de estudio escogido por ellos, conocer el espacio de trabajo, y entrevistarlo. A pesar de que los estudiantes conecten con los emprendedores a través de las redes sociales y parezca que podrán concretar las etapas de su contacto a través de la virtualidad, cada cuatrimestre y grupo encuentra inconvenientes que impiden esto, incluyendo la falta de respuesta futura por parte de los emprendedores. Con la virtualidad llevando las conexiones con personas de todas partes del mundo a la inmediatez gracias a los dispositivos móviles, ¿por qué surgen estos impedimentos? ¿Puede ser un problema de la conexión, o de las exigencias de las consignas que hacen de la conexión inicial algo intrusivo en el espacio personal de los emprendedores?

F340. Diseño de un sitio web para comunicar cambios en la sociedad, difundiendo nuevos paradigmas. Jorgelina Vicente

La selección de los siguientes trabajos se basa principalmente en mostrar, cómo ambos proyectos utilizan la materia como medio de aprendizaje sobre las herramientas para el diseño de una interfaz (en este caso un sitio *web responsive*).

Al mismo tiempo, éstas interfaces resultan ser medios de difusión masiva de nuevos pensamientos disruptivos: en el caso del manifiesto feminista, por un lado y por el otro, el mundo de la cultura gay, adoptando una agenda cultural específica y ampliando al mismo tiempo el acceso a dicha cultura.

El aporte, a través del diseño de un sitio al que acceden diferentes tipos de usuarios, promueve, convoca e invita a la reflexión sobre temas como: la desigualdad, la violencia simbólica por motivos de género, la utilización de los estereotipos, la autoestima, los derechos adquiridos y los que faltan conquistar, el marco legal, los referentes femeninos y gays, la visibilidad de minorías y el abuso naturalizado en muchas ocasiones y sobretudo la discriminación.

— Comisión 38

F341. Desarrollo de Producto. Lilian Barnavich

Exposición del Proyecto Integrador de una alumna del 2º Cuatrimestre de 2020 que refiere al desarrollo de una prenda a partir de un modelo base y su transformación. En la cursada se propone a los alumnos realizar un recorrido desde la idea a la materialización de un producto pasando por todos los procesos productivos que demanda.

Desde el perfil de usuario, situación de uso, elección de telas, avíos y curva de color hasta el desarrollo técnico de la prenda, el trabajo seleccionado muestra consistencia en todo su progreso. La situación actual presentó un desafío adicional respecto del contacto con el mercado de materias primas y mano de obra. El cambio en la exposición de los trabajos también resultó un reto en la manera de comunicar sus prototipos. A través de la fotografía, la alumna logra mostrar todos los detalles de confección de su prenda, así como, su calce.

F342. Tejidos digitales. Patricia Charo

Experiencia del aula virtual, donde se desarrolla un aprendizaje motriz y proyectual en técnicas de tejidos a mano. Con gran desafío técnico y ruptura de concepto “Aprender a tejer” es para clase presencial. Con resultados positivos se logra transmitir toda la técnica textil más utilizada de forma global a las nuevas generaciones.

F343. #ModoVirtual en la era de la nueva normalidad. Andrea De Felice

Pasamos un año entero con un ciclo académico virtual, el 2020 fue tan complejo e inédito que transformó tanto las rutinas docentes como las prácticas estudiantiles. Desafíos, nuevas estrategias, aprendizajes, dinámicas y modalidades de interacción diferentes a las que estábamos acostumbrados nos pusieron ante un escenario donde la conectividad fue la protagonista de la experiencia. Y con ella emergieron herramientas que nos permitieron continuar, avanzar, evaluar y seguir comprometidos para mantener una educación de calidad. En 2021 muchos de los estudiantes que llegaron a COE no conocieron las aulas presenciales y su primer contacto con la facultad fue a través de las clases *online*. En definitiva, el #ModoVirtual cambió la manera de comunicarnos, de participar, de vernos y la corporeidad se vio afectada por los códigos del *streaming*. Sin embargo, buscamos crear cercanía para mantener intacta la motivación y activar la mirada crítica tan necesaria en estos tiempos.

F344. Las clases a distancia en el nuevo escenario. Ezequiel Eppenstein

Las circunstancias actuales nos traen nuevas experiencias al nivel de los aprendizajes, tanto a los docentes como a los estudiantes. La clase en sí cambia sustancialmente en el nuevo escenario o modalidad.

Aunque los resultados de estos cambios, serán revelados solo con el paso del tiempo y a través de las experiencias creo. La virtualidad y educación a distancia e incluso los contenidos y su vigencia, están siendo puestos a prueba hoy por hoy en todos los niveles de la educación en el mundo.

En mi caso, el cambio es más bien percibido casi exclusivamente desde lo que es la experiencia de compartir e interactuar con los alumnos un espacio físico determinado a pasar a la educación a distancia. Es decir, lo que tiene que ver con la experiencia de poder vislumbrar cómo participan e interactúan dentro de la clase puntualmente, ya no es una posibilidad en sí.

En cuanto a los contenidos no me modifica mucho la forma de dar y exponer los temas involucrados ya que se trata de una materia de producción digital, donde

las herramientas utilizadas son exclusivamente herramientas digitales y se basan en plataformas de software específicas.

F345. La motivación de los estudiantes como acción potenciadora del aprendizaje. Claudia López

Virtualidad. Esta circunstancia nos impone nuevas maneras de relacionarnos, cambia el modo en que nos contactamos, el espacio tiempo se presenta como un continuo entre la vida doméstica, el trabajo y el estudio. Surge así un nuevo territorio, una espacialidad reconfigurada. En medio de ellos el aislamiento deteriora y dificulta el proceso de aprendizaje. Se plantea entonces la siguiente pregunta problema; la motivación de los estudiantes es una tarea que contribuye al proceso de aprendizaje, sin embargo el nuevo contexto planteado por la virtualidad presenta el desafío incrementado de sostener el estímulo, el interés y evitar el aislamiento de los estudiantes. Esta hipótesis se basa en dos conceptos, la motivación, y el interés.

El nuevo contexto en el marco de la virtualidad abre interrogantes acerca de qué significa este territorio, qué estrategias emplear y cómo implementarlas. Ofrece también posibilidades nuevas y diversas.

F346. Desafíos de enseñar –y aprender– a escribir un Proyecto de Graduación en tiempos de virtualidad y pandemia. Marina Mendoza

La cursada de la asignatura Seminario de Investigación y Desarrollo II constituye siempre un desafío para los y las estudiantes tanto a nivel intelectual como emocional, ya que implica el cierre de una etapa significativa de su experiencia vital. A la usual incertidumbre que caracteriza este proceso de aprendizaje se suma el actual contexto pandémico que ha exigido la mutación de la cursada a la modalidad virtual.

Sin soslayar la multiplicidad de beneficios de la educación virtual o de un esquema de enseñanza-aprendizaje remoto, en esta instancia nos centraremos en las limitaciones que conlleva aplicar de manera exógena un esquema virtual a una asignatura planificada para la presencialidad y que, además, exige el desarrollo de ciertas aptitudes que la virtualidad obstaculiza. Problemas como la atención flotante o la dificultad para someter a discusión los avances realizados constituyen algunos de los elementos que guiarán nuestra exposición.

F347. Lo que la cursada virtual nos dejará. Juan Ignacio Papaleo

El cambio de modalidad de dictado de la cursada generó en un comienzo un trabajo de adaptación, algunas dudas, ciertamente pruebas y por supuesto también errores. Ya un poco más establecidos en esta modalidad, decidimos enfocarnos en los beneficios y virtudes que, seguramente, extrañemos cuando, por fin, podamos volver a la presencialidad. Un intento de compartir la mirada sobre las herramientas que descubrimos para ver su posible aplicación a un formato diferente y de esta manera seguir mejorando la experiencia en el aula taller.

F348. Caso Revista Caras - Proyecto premiado. Candelaria Santillán

El 25 de julio de 2020 la revista Caras dio que hablar. Su tapa fue muy polémica debido a que hacía hincapié en el cuerpo de la hija de Máxima Zorreguieta de una forma no pertinente. “La hija mayor de Máxima luce con orgullo su *look ‘plus size’*”. La gente no tardó en criticar y hablar en muchísimos programas de esto, no podían creer cómo hacían referencia a una persona por su cuerpo, sin dejar de lado que la misma había sufrido *bullying* por este tema tiempo antes.

La Opinión Pública no podía entender porque la revista hizo foco en un aspecto físico dejando de lado las otras características que tiene la joven, que siendo adolescente ocupa un rol muy importante en la sociedad. En este trabajo se analiza el tema desde los conceptos de opinión pública, los diferentes autores vistos en clase y el análisis de los medios de comunicación.

— Comisión 39

F349. Aprendizaje Basado en Competencias. Ezequiel Barbuscio

Hoy en día es indispensable enseñar por competencias a través de metodologías de enseñanza activa con el objetivo de que cada estudiante se forme de manera integral y adquiera los conocimientos, habilidades y actitudes adecuadas para poder desempeñarse con éxito en la sociedad y en un ambiente laboral. El aprendizaje basado en competencias permite realizar un conjunto de tareas y situaciones en las cuales los estudiantes apelan a conocimientos, procedimientos, métodos, técnicas y otras competencias específicas. Realizan diversas acciones como relacionar, interpretar, inventar, es decir, operaciones mentales de acuerdo a saberes y esquemas que han desarrollado. Dicha transferencia se adquiere por el ejercicio y una práctica reflexiva en las situaciones donde se movilizan los saberes. Es importante además mencionar las competencias psicosociales donde hay un proceso de reflexión personal, haciendo hincapié en la formación en comunicación oral y escrita, la cual será de suma utilidad para el mundo laboral, tomar decisiones sostenibles, negociar y acordar.

F350. Ingresantes de pandemia. Diego Herrera

Pasados dos cuatrimestres de modalidad virtual, cuando ya creemos haber domado al sistema y tener la suficiente experiencia para poder transitar un nuevo año sin sobresaltos; la realidad nos presenta nuevos desafíos para mantenernos siempre en acción. Nuestros ingresantes son, en su mayoría, aquellos jóvenes que en 2020 tuvieron su cierre secundario de manera remota. Sin ánimo de entrar en polémicas sobre la validez de las prácticas educativas virtuales o presenciales, sí podemos caracterizar a estos alumnos que empiezan a transitar su ciclo universitario. Conforme avanza el cuatrimestre algunas sensaciones se hacen evidentes y generan signos de alarma y necesidad de soluciones e intervenciones pedagógicas puntuales. A modo de síntesis: dificultad para cumplir condiciones de presentación, déficit en la organización de los tiempos de trabajo, problemas al momento de entender consignas...

Éstas y otras situaciones nos interpelan al momento de configurar sobre la marcha un nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje.

F351. El Proyecto integrador como motivador de la escucha activa y del aprendizaje colaborativo. Anahí Louro

Breve recorrido de la experiencia vivida en el desarrollo del armado virtual del Proyecto Integrador. El aula virtual como un espacio de aprendizaje colaborativo y de gran escucha activa por parte de los estudiantes. Cómo se facilita y vivencia el aprendizaje a partir de los proyectos integradores tomados como caso testigo. La propuesta de temáticas a abordar en los Proyectos integradores como disparadores del trabajo colaborativo.

F352. Branding Personal y Portfollio. Mariana Pelliza. Co-Autora: Candela Luján

La propuesta es reflexionar sobre el uso de la pregunta significativa como recurso pedagógico en el aula y como aporte al desarrollo de la asignatura Comunicación de Moda II de la Universidad de Palermo.

El *branding* personal es una estrategia comunicacional y también un proceso de autoconocimiento y búsqueda para potenciar la subjetivación del estudiante. En pocas palabras, poder crear su propia historia para hacer la diferencia.

El objetivo principal es generar un capital activo, transformar el vínculo emocional que se crea con el público en un contrato de confianza, credibilidad y en una reputación que se cuida en forma permanente.

Para construir una identidad profesional, la propuesta de la cátedra es que cada comunicador de moda pueda convertirse en un generador de contenido y así poder generar esta historia de vida para acercarse mejor a su público clave, lograr mayor notoriedad, construir una reputación y mantenerla en el tiempo.

F353. Innovación docente universitaria. Natalia Oliari

La universidad ha convivido a lo largo de la historia con diferentes modelos educativos y, hoy en día, con la sociedad actual la cual se encuentra en un acelerado proceso de cambios, vive momentos de transformación y orientación hacia una nueva expresión del conocimiento. Por lo que se considera de gran importancia incorporar innovación en el aula con el fin de poder abordar estas nuevas realidades sociales sumado a un contexto de pandemia mundial que nos ayuden a diseñar estrategias innovadoras que ayuden al alumno a conocer e incorporar conocimientos. Las estrategias de Gamificación que viene de la palabra inglesa «*game*», que significa jugar. Es decir, se basa en el aprendizaje a través del juego. Los eventos lúdicos o las actividades que resultan divertidas a los alumnos generan experiencias positivas que, a su vez, producen emociones que los ayudan a memorizar los conocimientos.

F354. La sincronicidad y el desempeño académico. Ailin Rogaczewski

En el aula virtual existe la posibilidad de conectar la teoría de la materia con sucesos que acontecen en la actualidad. Por un lado, los alumnos deben leer el

material y ejemplificar, justificando la teoría vista con casos actuales, lo que los obliga a estimular su capacidad de análisis y razonamiento. Por otro lado, en el aula se trabaja con noticias y casos de empresas, lo que permite al alumno ver la teoría explicada y aplicada. Trabajar de esta manera fomenta el desarrollo de la capacidad de observación, de forma tal que los estudiantes pueden mejorar sus proyectos integradores a partir del análisis de empresas en el contexto actual. Esta manera de trabajo, además de despertar la motivación e interés, es esencial para que comprendan la importancia de estar informados y alimentar la curiosidad. Esta experiencia es posible debido a la sincronicidad, ya que hay un ida y vuelta constante entre docente y alumnos.

F355. Aplicación de tecnología en el aula. Agustina Spelzini

El segundo trabajo realizado en la cátedra consistió en una investigación grupal acerca de la historia de la moda del siglo XX, la cual abarcaba diversos aspectos.

Para comenzar, creamos grupos de manera aleatoria a través de zoom. Una vez dada la teórica, los distintos equipos participaban de un quiz generado a través de Kahoot, este abarcaba los temas vistos en clase. La aplicación genera una lista en donde se pueden ver los 3 grupos ganadores y 2 menciones. De esta manera, el grupo ganador era el primero en elegir la década que gustaría trabajar para la presentación grupal.

Una vez finalizada la asignación de décadas a tratar, los alumnos tuvieron tiempo en clase para comenzar a desarrollar sus trabajos dentro de distintas salas de zoom, en donde se encontraban reunidos con su equipo.

F356. Narrar historias en la universidad. María Laura Weiss

La motivación de los estudiantes es una de las preocupaciones más frecuentes de los docentes universitarios. Esto invita a modificar nuestra manera de enseñar para facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes y propiciar la construcción del conocimiento colectivo en las clases. En este ensayo, indagamos sobre una de las estrategias de enseñanza y aprendizaje que hoy suena más fuerte en las aulas: la utilización de narrativas. Los relatos pueden dar forma a la clase, los contenidos, las actividades y los proyectos. Las narrativas son herramientas didácticas que están en consonancia con el diseño de nuestro cerebro social y el desarrollo de nuestro pensamiento. Mucho de lo que conocemos nos fue dado a través de historias. Tal vez valga la pena que los docentes aprendamos y enseñemos a contar para cambiar las experiencias de nuestros estudiantes.

— Comisión 40

F357. Las prácticas del vestir en el dispositivo *ballroom*. Lorena Urcelay (Co-autoras: Marina Julieta Amestoy y Nadezda Siachoque Montaña)

La investigación tiene como objeto de estudio el dispositivo *ballroom* que es el espacio donde se ejecuta el *vogueing*, una danza urbana gestada dentro de la comunidad homosexual afro-latina del Harlem, hacia finales

de la década de los ochenta. El dispositivo donde los bailarines danzan, presenta un diseño en forma de cruz que proviene de la pasarela de modas. Pero ese pasillo estrecho y elevado que en los desfiles imprime cierto grado de solemnidad, dada la distancia entre el público y los participantes, en el *voguing*, se encuentra a nivel del piso, lo que genera un cambio enunciativo evidente. Siguiendo las ideas y reflexiones del semiólogo Oscar Traversa y teniendo en consideración las particularidades del dispositivo en el cual se emplaza esta práctica, podemos entenderlo según su funcionamiento en tanto medio y técnica y observar que oscila entre lo icónico y lo indicial casi en iguales medidas. Lo icónico viene dado por el establecimiento del contacto a partir de la mirada y lo indicial por la cercanía con los espectadores, que, a diferencia del desfile de modas, genera una participación activa del público, que vitorea, arenga y hasta se introduce en el mismo espacio en pos de dirigirse a los bailarines y ser parte del mismo evento.

Pero esa cercanía que desde el comportamiento da lugar a que esos cuerpos desdibujen los límites de un lado y otro del dispositivo ¿Cómo funciona en relación a su diseño vestimentario? ¿Cómo se muestran quienes están dentro del dispositivo y quienes están fuera? ¿La vestimenta refuerza la proximidad o es un elemento que vuelve a definir los límites y de manera sutil marca con fuerza el par inclusión-exclusión?

F358. El streaming como tecnología educativa para la educación musical. Marcelo Follari

Los actuales servicios de *streaming* de música cuentan con una extensísima variedad disponible de diferentes géneros y estilos, de todas las épocas y lugares. Esta diversidad transforma a estas plataformas en una herramienta indispensable para el aprendizaje acerca de las diferentes músicas existentes, géneros y estilos. El objetivo de esta ponencia, originalmente presentada como un trabajo final para la materia Introducción a la Tecnología Educativa perteneciente al Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica de la Universidad de Palermo, es indagar acerca de cómo podríamos usar estas plataformas tanto como una tecnología educativa para la educación musical, como también para el desarrollo de contenidos educativos.

F359. Agregando contenidos que aporten a la materia. Silvia Porro

Las tecnologías de la carrera de Diseño de interiores son el soporte y aplicación del proyecto y la dirección de obra. En ellas debe prepararse a los alumnos para el ejercicio de la profesión conociendo durante su dictado, las necesidades indiscutibles pero que resultan un tanto áridas para los que eligieron el diseño como parte de su vida. A las nuevas generaciones les es más fácil el uso de la computación. Apoyados en esto y para que les llegue lo que deben saber de una manera más amigable es que hay que buscar alternativas para este aprendizaje técnico. Si para cada día de la cursada se le pide a un alumno o a un grupo pequeño el aporte a través de una pregunta, un tema o un diseño acorde a lo que se está viendo para que aprendan de manera simple y sencilla, en parte guiados y en parte solos, a buscar lo necesario en cada tema

analizado, se los obliga a entender cómo interiorizarse en un tema sin que estemos presentes para acompañarlos y a saber que siempre encontrarán novedades para usar en lo que será su profesión. Esto les servirá siempre y podrán desempeñarse individualmente si es que quieren.

F360. Experiencia virtual y la generación de recursos para clase. Anabella Reggiani

Desde 2018 soy docente a cargo de la materia Taller Editorial II. En mis cursadas los alumnos trabajan el desarrollo de un libro de fotografía de autor, atravesando las diferentes etapas teórico/prácticas para la confección del mismo. El objetivo es terminar la cursada con su libro impreso. Uno de los inconvenientes como docente que tenía esta modalidad, es que muchos de los excelentes trabajos realizados por los alumnos no terminaban siendo registrados. Es decir, si bien solía hacer fotos o algún video, a excepción de algunos pocos alumnos que imprimían 2 copias; al ser un trabajo tan artesanal, muchos de ellos apenas llegaban a hacer una sola copia. Motivo por el cual al momento de comenzar una nueva cursada apenas contaba con material ejemplificador.

Sin embargo, y si bien resultó ser un conflicto a resolver al momento de iniciar las cursadas virtuales, al no poder salir debido al confinamiento, el proyecto integrador pasó de ser real y físico, a ser virtual. En esa virtualidad sin embargo, encontré como experiencia en el aula, la posibilidad de transformar los proyectos integradores en posibles formas de registro para la obtención de material que permita, cursada a cursada, recolectar material de los alumnos para poder ejemplificar y asimismo exponer, los libros que resultaron de la cursada, a través de maquetas digitales, registros audiovisuales, y experiencias de lectura en realidad aumentada.

F361. Los procesos de enseñanza aprendizaje postpandemia: Hacia un sistema dual. Marcelo Torres

Durante los dos últimos años, los docentes y estudiantes, estuvimos atravesados por un contexto de pandemia. Esto promovió la utilización y adaptación de diferentes recursos digitales tanto para los profesores como para los estudiantes. El mundo cambió, el proceso de enseñanza aprendizaje también. Por lo tanto, se trata de hacer una reflexión sobre la articulación de las nuevas modalidades de enseñanza presencial y virtual que permitan avizorar el nuevo contexto, con estudiantes diferentes, recursos nuevos y docentes preparados.

F362. El Docente Camaleónico. Gisela Vargovcik

A principios del año 2020, las materias donde el foco principal era el trabajo artístico y experimental en el aula se vieron afectadas de manera repentina, debiendo ser dictadas a la distancia. Esto obligó al docente a tener que adaptarse y proponer estrategias de enseñanza diferentes para poder seguir ofreciendo la misma calidad de las clases presenciales, pero esta ocasión, virtuales.

Los cambios efectuados, antes impensados, resultaron ser innovadores y eficaces en este nuevo escenario, brindando fortalezas y nuevas oportunidades a la disciplina. Dado el resultado de las nuevas formas de enseñanza adoptadas, este escrito pretende analizar los cambios en dichas estrategias y el replanteo de la planificación y

los planes de estudio. También se tratará la factibilidad de la enseñanza de la carrera Diseño de Indumentaria de manera virtual, su acceso desde todos los puntos del país, y las nuevas plataformas.

F363. Morfología del soft. Juan Pablo Zuloaga

Cuando entramos en el mundo de la morfología, muchas veces no logramos entender en qué lo usamos en la diaria, más allá de entender las bases del diseño y las estructuras, pero hemos visto desde que dicto la materia de manera *online* que son recursos que usamos todo el tiempo, son funciones que usamos sin pausa en el Illustrator, el *software* que intento que apliquen desde el primer día. De esta manera es una forma de, no solo entender, sino saber cómo se aplica constantemente, y el alumno en pocas clases ya tiene un avance con el software, lo entiende y lo identifica como una herramienta diaria de diseño, lo cual es un doble valor adquirido.

— Comisión 41

F364. Mi primera experiencia como docente y los nuevos paradigmas de la enseñanza virtual. Constanza Cardinalli

La coyuntura actual por la cual se ve atravesada la sociedad, a raíz de la aparición del Covid-19, ha roto con antiguos paradigmas, de manera vertiginosa, para introducirnos en nuevos modos de hacer y pensar. Jamás imaginé que mi primera experiencia como docente universitario se desarrollaría de esta manera y en este contexto.

Las clases virtuales han significado un gran desafío para mí, así como imagino que para muchos otros colegas y alumnos también. La virtualidad no sólo implica adaptarse a nuevas herramientas de enseñanza y aprendizaje, también afecta la cotidianeidad de las personas. Por ejemplo, obliga a convertir espacios personales y privados en espacios de múltiples usos, con todo lo que ello implica. Por este motivo, mi objetivo en este foro, es poder compartir con colegas mi primera experiencia como docente en un aula virtual y aquellos retos que tuve que atravesar para lograrlo.

F365. Las clases sincrónicas en una materia 100% online. María Emilia Fernández Bedoya

Desde este primer cuatrimestre del año 2021 he tomado la decisión de realizar algunos cambios en mis estrategias pedagógicas con respecto a las clases que se realizan de manera sincrónica.

La materia que tengo a cargo es Producción de Modas II, la cual responde a la modalidad 100% *online*, por lo tanto no puedo exigir a los estudiantes la asistencia de las clases.

Por lo tanto, tomé la decisión de armar un nuevo estilo de cronograma al inicio del cuatrimestre en el que les detallo a los estudiantes cómo serán las entregas cada semana, y mencionando las clases sincrónicas que habrán con fecha y horario.

De esta manera me aseguro que ya puedan organizarse y agendar cada clase, siendo que si no pueden asistir estarán grabadas.

Como la materia se basa sobre un proyecto que deben ir realizando a lo largo de los meses, resulta ser que las clases funcionan como estilo de enchinchada más que una clase teórica, donde se busca despejar dudas y resolver temas del proyecto de los estudiantes.

F366. Las artes escénicas ante el desafío de la innovación impostergable: enseñanza y realización del live streaming. Fabián Víctor Kesler

La nueva realidad mundial interpela continuamente a prácticamente todas las ramas del arte en vivo. En lo que es conciertos, teatro, danza y *performance*, el estado de pandemia las ha puesto en una situación de disyuntiva: renovación o, al menos momentáneamente, desaparición. Es por esto que, teniendo una gran parte de mi alumnado participante del arte en vivo, sea en teatro, música y/o danza, la opción del *live streaming* marca una opción, quizás la única, de no perder continuidad en sus tareas. La enseñanza de aspectos técnicos y estéticos de esta nueva manera de enfrentar las artes escénicas constituye también un desafío para el docente, tanto desde lo pedagógico, así como desde la implementación técnica, pues este nuevo formato, que parece haber llegado para quedarse, va adquiriendo, y cada vez más notoriamente, sus propias características.

F367. Guión Documental V. Paula Magnani

Voy a contar la experiencia virtual en el curso de Guión Documental V, en el que los alumnos desarrollaron tres proyectos autobiográficos que permitieron crear un clima de trabajo de gran intimidad y confianza. En los trabajos lograron afrontar desafíos técnicos y estructurales que demandan la escritura de un largometraje documental, con experiencias personales profundas. Esta experiencia reflexiona sobre los logros significativos que se pueden conquistar con la educación a distancia.

F368. La investigación del fenómeno de las fake news en el espacio público, la desinformación y su impacto en la opinión pública. Ángeles Marambio Avaria

En el contexto de la pandemia uno de los fenómenos que desde el ámbito de la comunicación se pudo advertir fue una asombrosa diseminación de noticias falsas o también denominadas *fake news*. Esta situación se vio incrementada frente al desconocimiento de este nuevo virus y con él, sus explicaciones de índole conspirativa. Si bien podemos encontrar muchos antecedentes de la difusión de las noticias falsas, este fenómeno se ha incrementado notablemente gracias a las redes sociales. Con el fin de investigar cómo se vincula el consumo de la información en las redes sociales, el espacio público y la opinión pública, se trabajó, a lo largo del cuatrimestre, sobre el Proyecto integrador, que tuvo como objetivos principales: analizar las variables que intervienen en este fenómeno, como así también dar cuenta de la incidencia de las nuevas tecnologías en la agenda de los medios y la agenda pública.

A partir de esta propuesta de investigación, los estudiantes seleccionaron una *fake news* que les resultase interesante trabajar a lo largo del cuatrimestre y analizaron en diferentes etapas las instancias vinculadas a la circulación de la información, los prejuicios y las creencias

en torno a su corpus y comprender por qué resultan tan difíciles de limitarlas y de verificarlas.

En la democracia resulta vital la información que suministran las instituciones y los medios para que la sociedad pueda debatir sobre los asuntos públicos. De allí la importancia de los procesos que aseguran la autenticidad de la información, como así también, la libertad de expresión para poder oír todas las voces. Cabe mencionar que los medios de comunicación sientan las bases para la construcción de la democracia, la participación política y la conformación de colectivos sociales. En este marco, la calidad y la veracidad de la información que se produce, circula y es recepcionada, cobra vital importancia para las prácticas sociales con las que se relaciona la mediación de lo político.

F369. Lo empírico de una formación dramatúrgica virtual. *Andrea Marrazzi*

Esta cursada se presenta frente al enorme desafío de continuar en lo virtual pero con cierta ventaja que propicia la experiencia del año anterior.

Se comprenden mejor los ritmos, se favorecen los encuadres, se reconocen las problemáticas propias de las herramientas virtuales y se facilita el intercambio pedagógico. Tomando como parámetro al 2020, fue mucho más práctico programar el cuatrimestre, plantear las actividades y pensar cada encuentro sincrónico, teniendo siempre como aliado al Proyecto Integrador, que estructura la cursada. Si bien esta materia se adapta con más facilidad que otras (por ser un taller sobre todo de escritura y lectura de textos dramáticos), lo que voy a compartir con esta exposición son algunas experiencias en el aula virtual que permitieron que con mucha organicidad los estudiantes conectaran con los contenidos y tuvieran una participación activa.

F370. Enseñar y aprender en contextos de pandemia. *Ricardo Penney*

Se abordará en esta ocasión el desafío de enseñar en contextos complejos, donde la falta o escasa conexión atenta contra el buen desarrollo de la enseñanza, y donde la lucha se centra en vencer la escasa motivación del estudiante.

Discutiremos cómo transitar el cambio de paradigma educativo, y cómo transformar contenidos para mantener el ámbito del “aula” como lugar propio de aprendizaje. A través de distintas experiencias en estos últimos tiempos, trataremos de entender cómo es hoy para el estudiante el lugar de la universidad, para pensar cómo enfrentar a las nuevas generaciones de profesionales *online*.

F371. Reflexiones sobre la obra de arte desde la reproducción. *Valeria Stefanini Zavallo*

La materia Taller de Reflexión artística I aborda distintas problemáticas del arte Moderno y Contemporáneo desde el análisis de las diferentes obras, técnicas y metodologías de trabajo. En el contexto virtual se hace necesario un acercamiento a las obras de arte exclusivamente desde la reproducción sin ningún acercamiento posible a los espacios tradicionales de exhibición artística ni a las obras. El arte contemporáneo nos puede dar estrategias significativas para construir una mirada de las obras pensando

en la especificidad de la copia, la reproducción y la obra original.

F372. No va a suceder otra vez. *Roberto Vilariño*

En la serie alemana Dark, donde los habitantes de un pueblo viajaban en el tiempo por una “falla del sistema”, un anciano solía predecir algunos de esos acontecimientos con la frase “va a suceder otra vez”. En el sistema educativo, luego de la experiencia del 2020, podemos afirmar todo lo contrario: “no va a suceder otra vez”.

— **Comisión 42**

F373. Iniciar la clase desde lo emocional. *Marina Carvalho Blanco*

Sin dudas este año se presentó como un desafío para muchas personas. Y al mismo tiempo, la incertidumbre y el hecho de no poder conectar de la misma manera con otros estudiantes, puede derivar a la angustia o desmotivación por parte de algunos alumnos. A menudo creemos a los demás (y a nosotros mismos) máquinas capaces de sobrellevar situaciones sin que nos importe la salud emocional.

Luego de transitar mi primer cuatrimestre en la modalidad 100% *online*, pude notar que el hecho de dedicar los primeros 15/20 minutos a intercambiar cuestiones personales con aquellos estudiantes que así lo deseen, cambia la manera en la cual se desarrolla la clase. Los alumnos aumentan su confianza y sienten la libertad de manifestarse, abrir debate y hacer preguntas. Esos minutos sirven como disparador para ir formando vínculos cada vez más sólidos y sentirse cerca, incluso en la virtualidad.

F374. Cómo incorporar el nuevo escenario en la dinámica del aula. *Victoria Di Rienzo*

¿Qué implica ser docente en este contexto? El abordaje sobre el cambio en las dinámicas de los vínculos, las clases y cómo impacta éste en la receptividad del alumno es el lugar donde quisiera indagar con mi reflexión. El formato de las clases, la comunicación, la forma de aprendizaje están cambiando de manera vertiginosa dentro del contexto actual. No es positivo, ni negativo, es simplemente distinto. Y por eso es que hay que generar estrategias innovadoras para incorporar esta transformación en las clases. Esto atraviesa distintas aristas, ya sea la atención del alumno y sus posibilidades de cumplimiento, a el acercamiento al vínculo docente/alumno, donde cambia la empatía y el entendimiento. De esta manera, en la estrategia debe subyacer siempre lo importante: poder trascender las nuevas barreras y desafíos que implica este nuevo escenario para poder llegar con ese conocimiento fundamental que podemos brindar al alumno.

F375. Más allá de la virtualidad. *Tamara Espeleta Vicari*

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Diseño de Indumentaria I y Taller de Moda II de la carrera de Diseño de Indumentaria. En esta reflexión abordaremos el traspaso del aula taller presencial a la virtualidad, donde el acompañamiento debe redoblar los esfuerzos

de igualar la calidez, compañerismo, y vivencias de la cercanía. Activar el trabajo de todos los actores desde una cámara, recae sobre todo en el docente que debe innovar y pujar para que el foro se active. Pero no debemos afrontar solo los obstáculos tradicionales de aprendizaje sino también, los nuevos, que marcan a los alumnos de una manera más profunda y no me refiero solo a la escasez de materiales o a la reducción de recursos; sino a contagios y pérdidas cercanas que atentan el bienestar emocional del alumno de una manera más intensa y cotidiana.

F376. Ahora somos visitantes. Alfio Maccari

En el marco del nuevo escenario áulico se fueron descubriendo poco a poco situaciones que eran imprevisibles y que hubo que resolver sobre la marcha.

No solo había que cambiar el tipo de contenido sino además los tiempos de la clase. Los estudiantes tienen una relación muy distinta que en el aula física, pero a su vez el manejo del medio los lleva a sentirse “dueños” de los momentos.

Pero lo realmente diferenciador es que esta vez son ellos quienes están en su “lugar” y somos los docentes y la Universidad quienes ingresamos a sus casas por lo cual es importantísimo tenerlos atentos y sin darle posibilidades a las distracciones familiares, entre otros elementos.

F377. El diseño es contexto. Florencia Mara

En la siguiente presentación se busca demostrar cómo diseñar es una acción que en su proceso creativo difícilmente puede separarse de su contexto.

Este aspecto se pudo observar en el primer ejercicio de la materia, en donde bajo la consigna propuesta de “realizar un panel conceptual a partir de una emoción” la gran mayoría de los alumnos eligieron representar emociones con las cuales se sentían identificados en ese momento. Es importante aclarar que la emoción que contemplaba la propuesta era de libre elección, no tenía que estar necesariamente vinculada con el contexto actual.

Sin embargo, en casi todos los trabajos presentados se vio reflejado cómo los alumnos se sentían en relación con la vida en pandemia.

Resultó interesante ver como emociones como encierro, soledad, angustia y pánico estuvieron presentes en la mayoría de los trabajos.

En este sentido, se observa que el diseño es una herramienta muy poderosa que nos permite hacer visible cómo nos toca el mundo.

F378. El desafío de las aulas virtuales. Natalia Medina

Con la aparición de la pandemia, la enseñanza fue puesta en jaque. De la presencialidad de las aulas a la virtualidad de las pantallas solo hubo (casi) un *click*.

Plataformas educativas, rediseño de contenido y un *twist* en la búsqueda del “modelo ideal de enseñanza” fueron los 3 ejes de la nueva normalidad.

Los planes de estudio podían sostenerse en el tiempo, pero el gran desafío de los docentes era cómo mantenerlos vigentes, atractivos e interactivos para todos los alumnos. Sostener la excelencia con imágenes y textos contundentes que les significa un plus de inmediatez y cercanía con los contenidos teóricos; buscar la manera de que apliquen lo aprendido de manera casi sincrónica, transformar la

pantalla en una gran mesa de trabajo colectivo donde todos y cada uno se nutran a viva voz y acercarnos, aunque sea un poco, a través de la plataforma.

La incorporación de charlas con profesionales formados en comunicación, marketing y moda fue uno de los hitos de la cursada 2021.

F379. Clases atractivas como una serie de Netflix. Sebastián Molina

Mi mayor desafío al incorporarme este año a las clases virtuales de la UP era lograr hacer clases divertidas para los estudiantes, que capten su atención pero sin dejar de aprender. Por eso investigué qué tienen las series de Netflix que las hacen tan adictivas y apliqué algunos de estos conceptos en ellas. En esta charla te los comparto.

F380. Introducción a la Investigación para carreras relacionadas con el arte y el diseño. Julieta Pestarino

¿Cómo orientar los contenidos de la materia Introducción a la Investigación que se encuentra localizada en el primer cuatrimestre del primer año de carreras relacionadas, en su mayoría, con el diseño y con el arte? ¿Qué herramientas aporta su programa para estudiantes de, por ejemplo, Creación Sonora o Producción de Moda? Me interesa profundizar en cómo esta materia se transforma en un espacio práctico de introducción a la vida universitaria que contribuye con conocimientos para poner en uso tanto en otras materias posteriores, como así también en el ámbito profesional.

F381. Actividad de Cierre de Cursada: Conectando los puntos. Carlos Alberto Vlchoff

Luego de ver un video motivacional –de 15 minutos–, hacemos un debate, y puesta en común... y fundamentalmente, contamos historias personales, de logros fracasos, angustias, y éxitos.

A partir de librar algunas preguntas, tales como: “Porque están hoy aquí?”... “Qué es lo que los llevó a estudiar diseño?”... o “Que sienten / o cómo se sienten, al haber llegado hasta aquí?”, van surgiendo temas, experiencias personales, vivencias, y definiciones, que nutren mucho a los alumnos.

Una actividad de cierre, que siempre genera mucho impacto, *feedback*, y muchas emociones, que disfruto mucho. Y creo que los alumnos también.

Es una actividad, que me gustaría que me hubiera pasado a mí mismo, en algún cierre de cursada cuando era alumno de la facultad. Creo que por eso, me llena de emoción, y creo que a los alumnos también.

— Comisión 43

F382. El futuro de las aulas en la post-pandemia. Damián Autorino

La pandemia nos obligó de un día para el otro a pasar a la virtualidad. El cambio fue brusco y los aprendizajes, tanto de estudiantes como de profesores, se dieron sobre la marcha. Hoy, a más de un año del nuevo escenario, lo virtual ya forma parte de “la nueva normalidad” y parece bastante claro que llegó para quedarse.

No cabe duda que el fin de la pandemia llevará las clases de nuevo a los espacios físicos de las aulas, pero sólo parcialmente. En la mayoría de los casos lo que seguramente se dará será un sistema mixto que tomará lo mejor de cada una de las dos realidades. El desafío docente será combinar estos dos mundos obteniendo lo mejor de cada uno.

F383. El territorio del cuerpo en la virtualidad. Florencia Cima

¿Es posible la experiencia física en la virtualidad? ¿Traspassar la pantalla y pulsar una presencia que conmueva? ¿Cómo se experimenta el cuerpo en éste nuevo escenario? ¿Cómo se transmite la enseñanza de habitar un cuerpo y de resonar con otros cuerpos a la distancia? Las claves siguen siendo siempre la experimentación, la adaptabilidad, el espíritu de juego y el concepto de creatividad. Los tiempos han cambiado, no se puede operar desde la nostalgia. Hay que crear experiencia a pesar del formato, hay que poner en práctica recursos pedagógicos que se van articulando un tanto construyendo hipótesis que se comprueban en la clase y otro tanto descubriendo recursos en el ejercicio mismo del hacer. El puente se articula siempre que se construya vínculo y un ámbito que posibilite la entrega y eso excede las plataformas, los formatos, el carácter presencial o virtual. Quiero compartir con ustedes algunas claves pedagógicas que he descubierto y puesto en práctica en éstos tiempos que corren.

F384. Proyecto integrador final cambio de rumbo: pandemia en curso. Carla Ferrari

El proyecto integrador final tuvo dos propuestas o líneas de trabajo con los alumnos: seguir trabajando con el patrimonio urbano Bs. As. y que los alumnos propusieran un recorte temático sobre los temas de la cursada y lo investigaran. Propuesta un poco kamikaze, ya que nunca lo había hecho y a veces les cuesta elegir un edificio de una lista dada. ¿Cómo iban a lograr hacer un recorte temático de la materia? Para mi sorpresa, durante el 2020 y 2021, dentro de los proyectos presentados hubo proyectos de análisis de edificios de las ciudades donde estaban ubicados los alumnos tanto Bs. As., como Azul, Bogotá, entre otros; y proyectos con recortes temáticos interesantísimos donde estaba la inquietud del alumno reflejada. Dentro de alguno de estos proyectos se habló del rol de la mujer en la Edad Media; la higiene en el mundo antiguo; las grandes diónisias y su papel en la sociedad griega; el misterio de un abrazo eterno: la sexualidad en el antiguo Egipto; joyería: su origen y significados; la beltedad a través de los tiempos; la zoolatría en las civilizaciones antiguas; el sesgo del juguete prehistórico.

Gracias a la pandemia se logró un cambio de rumbo dentro del proyecto integrador final que fue provechoso para todos.

F385. Oratoria en tiempos de videollamadas. Julia Hardmeier

En este nuevo contexto, es esencial que tanto alumnos como profesores vinculen las técnicas de oratoria con los sistemas *online* y así conseguir un intercambio de conocimiento o aprendizaje dentro del escenario virtual. ¿Cómo

podemos trabajar las distintas técnicas en un contexto virtual? ¿Es posible que los alumnos adquieran técnicas que puedan también utilizar en la presencialidad?

La ponencia se centrará en contar experiencias dentro del aula virtual, tanto desde la mirada del profesor como de los alumnos.

F386. Creatividad en clases Asincrónicas. Claudia Lombardi

En la exposición contaré qué herramientas uso para brindarles a los estudiantes inspiración, contacto con ellos mismos, una comunicación fluida y además, por supuesto, acompañarlo en esta materia con modalidad asincrónica mediante la escucha y el trabajo constante. ¿Cuál es la clave para mantenerlos activos e interesados en la materia?

F387. La producción audiovisual en contexto de pandemia. Mariano Nieto

Esta experiencia dentro del aula virtual se realiza en el marco de la cátedra Producción Audiovisual I de las carreras Licenciatura en Cinematografía y en Diseño de Imagen y Sonido. Se aborda la interrelación entre teorización y práctica de la producción audiovisual en el contexto actual de pandemia, donde la actividad se encuentra adaptando sus condiciones de trabajo a los protocolos sanitarios determinados por la OMS, principalmente en el rodaje, que representa el momento más crítico en la transmisión del Covid19. Diseñamos estrategias de enseñanza que adapten la currícula y las evaluaciones no sólo al dictado de la materia en la formalidad remota sino también al anclaje conceptual de las prácticas protocolizadas que los estudiantes despliegan. En esta línea, analizamos diferentes tipos de respuesta y adaptaciones que tuvo que desarrollar la producción cinematográfica -desde sus inicios- para sortear numerosos condicionamientos desfavorables del medio circundante.

F388. Experiencias innovadoras: ¿Cómo desarrollan mis estudiantes su Proyecto Integrador? Sara Peisajovich

El Proyecto Integrador de Moda y Prensa I (Cátedra Peisajovich) tiene como objetivo general la realización de un plan de prensa que permita lograr los propósitos comunicacionales de una determinada marca de moda. A lo largo de la cursada, a cada alumna se le ofrecen una serie de herramientas para poder comprender las lógicas de la comunicación de moda y, de ese modo, establecer los objetivos comunicacionales para delinear y producir su propia campaña de prensa. En ese trayecto se hace hincapié en la historia de la comunicación de moda, en los diferentes canales de comunicación (desde los más tradicionales hasta los más novedosos, artísticos y tecnológicos) y en las estrategias comunicacionales. Con ese recorrido y a partir de específicas entregas e instancias proyectuales, que pueden ser realizadas tanto presencialmente como en el aula virtual, las alumnas construyen cada pieza del engranaje del Proyecto Integrador.

F389. Pruebas y errores en el nuevo escenario virtual. Paula Mariel Salischiker

Pruebas y errores en el nuevo escenario virtual es un pequeño recorrido por aciertos y desaciertos (desde una

mirada muy personal) que nos dejó esta nueva forma de enseñar con presencias virtuales.

— **Comisión 44**

F390. Proyecto «Diseño de PDF interactivo para el Museo Histórico UNL Marta Samatán». *Silvia Torres Luyo, Gabriel Juani y Darío Bergero,*

El presente trabajo relata la experiencia adquirida durante el desarrollo del Proyecto «Diseño de PDF interactivo para el Museo Histórico UNL Marta Samatán», en el marco de las Actividades Especiales de Extensión. El mismo fue organizado conjuntamente por el Museo Histórico, la Secretaría de Extensión y Vinculación con el Medio (FADU-UNL) y el Taller de Diseño III (Cátedra Gorodischer) de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). El proyecto, que se inscribe dentro de la educación experiencial y que por ende requiere de trabajo presencial en el campo, pudo sortear los obstáculos de la virtualidad, posibilitando tanto el aprendizaje de los contenidos como así también la vinculación con el medio.

F391. Acompañando trayectorias. *Silvia Josefina Meza*

La educación involucra a la temporalidad de múltiples maneras: en el armado de una programación, en la evaluación, etc., pero también tiene que ver con el encuentro entre alumnos y docentes, en las que se cruzan experiencias y generaciones que van transformándose todo el tiempo y que provocan diferentes intensidades en las prácticas pedagógicas. Este encuentro permite pensar el rol del docente como alguien que da tiempo a los demás y que a la vez se da tiempo a sí mismo para no someterse a la lógica implacable de la urgencia para cumplir metas y programas.

Dado que el aula mutó a una virtualización, es necesario detenerse para pensar en los aspectos emocionales que se generan a nivel grupal y de qué manera inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje derivados de esta mutación, en la que el acompañamiento del docente se convierte en un acompañamiento ético que asume la responsabilidad de respuestas singulares frente a los claroscuros de las diversas situaciones.

F392. Sección de grupos como recurso pedagógico virtual. *Griselda Pace*

La idea es la utilización de todas las herramientas que nos brinda el sistema virtual para optimizar el aprendizaje, la interacción entre las distintas disciplinas y la incorporación de conocimientos teóricos mediante la práctica a partir de las premisas dadas.

F393. El desafío de ejercitar la revisión de un texto entre pares. *Violeta Villar*

Mi intervención abordará el vínculo que existe entre la complejidad del aprendizaje de la escritura de géneros académicos, la poca eficacia para el aprendizaje que tiene la corrección tradicional de escritos que enfrenta el docente y la necesidad de reforzar la interacción entre estudiantes debido al presente contexto de pandemia. Compartiré mis estrategias en la relación pedagógica es-

tudiante-profesora y daré a conocer las herramientas con las cuales abordó la práctica de la corrección de textos.

— **Comisión 45**

F394. Experiencias de taller la virtualidad. *Laura Banfi*

La creación de un hecho inédito como la pandemia, y su prolongación en el tiempo, obliga a replantearse las estrategias docentes para el concepto de aula taller. En la materia Comunicación oral y escrita, la producción de una historia de mi familia (el proyecto integrador) demanda la integración de varias prácticas preparatorias sobre el eje de algunos paradigmas de lo colaborativo. La experiencia de lo presencial hacía compartir la lectura se ve enriquecida con las pantallas compartidas de modo que obliga sí o sí a hacer una metacognición en tanto escritura y niveles de producción textual.

La virtualidad nos lleva además a interrelacionar textos audiovisuales y dimensionar los distintos códigos y soportes que llevan a elaborar una historia. Se suman, entonces, herramientas de diseño que de forma colaborativa permite al grupo evidenciar aciertos y errores. Esto presupone pensar estímulos de tiempo y de disposición atencional. Compartir videos en Youtube, abrir el juego a que esto lo propongan los estudiantes, son algunas de las propuestas que van funcionando en la participación de clases. Si bien la virtualidad planteó un problema frente a la dispersión propia de las pantallas, creó al mismo tiempo una exigencia para la búsqueda de materiales por parte del mismo estudiante. Las experiencias en aula virtual retaron a cada docente para volver a crear otra forma constructiva y colaborativa de dar clases, lejos del formato conductista y unilateral.

F395. Desafíos que comunican. *Evangelina Ciurleo*

¿Qué es la publicidad? Depende para quién. Seguramente no será lo mismo para la abuela que cocina algo para sus nietos que para un estudiante, un ama de casa, un operario o un publicitario.

La publicidad es un transportador de experiencias. Como práctica permite ir más allá y dar un paso en aquello que necesita ser dicho, ser comunicado. En esta cursada nos propusimos unir personas, amigos, familia y colegas a través de la publicidad, poniéndonos el desafío de llevar adelante una campaña publicitaria para sus emprendimientos en un momento tan especial para el mundo y para la sociedad.

F396. Crear y desarrollar un aula virtual. *Marina De Giobbi*

Enseñar en forma presencial y enseñar en forma virtual: comparten los ¿mismos fundamentos? ¿Mismos fines? ¿Cómo aseguramos el aprendizaje de nuestros alumnos? Fantasías y realidades.

Nuestro rol como docentes ahora impone dar respuesta y síntesis de los aportes en foros o la de utilizar audios y videos explicativos (propios o de youtube) al comienzo de una nueva clase, una unidad o cuando surjan imprevistos. En este espacio reflexionaremos sobre algunas de las nuevas responsabilidades que aparecen en la virtualidad.

F397. Verdad o Mentira. Zulema Echenique

En Marzo del 2020, con la llegada de la Pandemia, me vi obligada a amigarme con la virtualidad y lo digital, de la tiza y el pizarrón o mejor del marcador y la pizarra pase a la pantalla y al *mouse*.

Pasar del aula a la tecnología, con herramientas que la Facultad brindó, las que tuve que buscar y eran desconocidas por mí, siempre sin perder el objetivo general y primordial enseñar para aprender.

Entendí que ese alumno al que creía un genio digital, para juegos y redes sociales, no lo era tanto... ya que las preguntas que hacen todavía... - no sé cómo subir a la plataforma, - no sé qué pasó con el archivo, - no sé qué pasa con el wifi, - no sé qué pasó con la cámara, - no sé qué pasa con el audio, no son genios digitales?, no lo pueden solucionar? Realmente es VERDAD o MENTIRA? Descubrí que no hay VERDAD o MENTIRA, que la única VERDAD, desde el principio es el compromiso entre Profesor y Alumno/a, Alumno/a y Profesor, y Alumno/a y Alumno/a, para poder generar y crear un conocimiento verdadero de que todos estamos en el mismo lugar, EL AULA VIRTUAL.

F398. El aula en casa. Aprendizajes significativos. María Lucrecia Galaz

Los docentes que estamos en el aula, los que la educamos, los que la transitamos, los que la investigamos y algunos hasta la vivimos casi como nuestra segunda casa, creemos que la relación docente - estudiante es de suma importancia, de un alto valor para que se logren los objetivos que nos hemos planteado: el enseñar y aprender, cualquiera sean los contenidos y objetivos a "transmitir".

Es por eso que a raíz de la experiencia vivida el año pasado planteo algunos tópicos para desarrollar las clases y generar un ambiente propicio para la enseñanza.

El top 7 de las clases virtuales, en primer lugar planea y organízate, luego enfócate en lo realmente importante, hacer del aprendizaje algo divertido, llevadero, no tienen que saberlo todo. Todo se puede consultar, es importante pedir ayuda. Y por último, dejar de pensar en las clases presenciales y enfocarse en que el alumno aprenda, disfrute y pase tiempo de calidad. Bienvenidos al aprendizaje significativo.

F399. La virtualidad virtuosa. Daniel Higa

La cuarentena se nos impone en todos los aspectos de la vida, implicando cambios de paradigmas (cómo hacer las cosas) y valores (qué es lo importante y qué no). El panorama se tiñe de condicionantes nuevos técnicos, como la disponibilidad y la calidad de conexión y también humanos, como la motivación de estudiar en un contexto complejo.

Para muchos, la vía digital ya era un estándar de trabajo, el cambio no fue dramático, pero para otros, fue y sigue siendo un esfuerzo agotador. Incorporar nuevas habilidades, puede parecer el problema crucial, pero lo es más el desarmar esquemas que fueron exitosos anteriormente pero que ahora se muestran limitados.

Se plantean entonces dudas sobre la efectividad de la enseñanza: cómo verificar los contenidos de cada persona sin la presencialidad, evaluar el tiempo de interacción, el manejo el anonimato de los alumnos, la demanda extra

para el cuerpo docente en la preparación de contenidos, son parte de los problemas a debatir y solucionar aquí y ahora.

F400. Metodología Proyectual para resolver problemas. Carolina Oreiro

Un recurso que estoy poniendo en práctica en mis clases es el estudio de la "Metodología Proyectual" que describe Bruno Munari, en donde a partir de una serie de pasos, enseña a generar ideas innovadoras a la hora de resolver todo tipo de problemas. Actualmente se utiliza mucho este método en empresas al que se denomina *Design Thinking* o Pensamiento de Diseño. Recorro a este autor desde la teoría que propone y generó situaciones a resolver en clase. En primer lugar explico los pasos que describe el autor en su metodología y luego divido en pequeños grupos de estudiantes, cada grupo cuenta con distintas carreras y les asigno roles dentro de una empresa para resolver las situaciones planteadas, luego deben exponerlo a sus compañeros y la docente para evaluar si es posible o no la solución encontrada a través del método que propone el autor, y paso a paso recorremos lo proyectado por cada grupo.

F401. ¿Hay alguien ahí? María Victoria Perez

La experiencia en el aula virtual de la materia Introducción a la Investigación tiene múltiples aspectos. Los que se abordarán durante el foro están vinculados la presencia del alumnado durante la clase, el uso de la cámara y la atención prestada por parte de los y las estudiantes.

A falta de cámaras encendidas, es difícil comprobar la presencia de los y las estudiantes. Es preciso entonces, preguntarse: ¿hay alguien ahí? Que alguien conteste "presente" al momento de tomar lista, ¿significa que el/ la estudiante es quien está respondiendo? La persona que vino al examen, ¿es quien dice ser? ¿Quién está escuchando a la docente? ¿Quién está prestando atención? ¿Alguno de los alumnos puede explicar algo de lo que se estuvo viendo y trabajando en las clases? ¿Cómo lograr que se enciendan las cámaras? ¿Cómo atraer la atención de los alumnos? ¿Cómo generar una buena y entretenida clase? ¿Cómo enseñar en estas condiciones? Habrá que seguir caminando para responderse.

F402. Los proyectos de investigación en el trabajo remoto. Silvina Sotera

Este último cuatrimestre a través de dos comisiones numerosas en la materia Introducción a la Investigación pude realizar diversas experiencias participativas para alentar el trabajo grupal e individual. Las mismas se realizaron a través del uso de trabajo en sesiones para leer y analizar los temas teóricos de la materia o, por ejemplo, debates respecto de la presentación en el momento de medio término.

Es enriquecedor el aporte de los mismos alumnos para con el grupo en un ida y vuelta para mejorar el proyecto integrador. Como docentes somos orientadores en el proceso a lo largo de este cuatrimestre pero también la mirada y los comentarios de otros compañeros mejora la experiencia de la materia y del proyecto en particular. Considero muy importante incorporar nuevas técnicas

(incluidas las de gamificación) para sostener el contenido de una materia difícil de abordar en el contexto remoto.

F403. El valor del intercambio. Camila Tartara

Cada clase es un encuentro, un espacio donde se reflexiona y evalúa sobre el trabajo realizado. Por eso resulta clave la organización de esa devolución. La podemos dividir en dos etapas. La primera que orienta sobre aspectos funcionales y formales del proyecto (contenido). Y una segunda etapa que busca brindar herramientas para la presentación de dicho proyecto. (Forma).

Resulta clave la interacción entre el docente y el alumno en las devoluciones de los trabajos al funcionar como motor de incentivo para poder llegar a proyectos significativos.

Entendiendo a estos últimos como aquellos proyectos que no solo cumplen con las expectativas y objetivos de la materia sino que también desafían a las expectativas individuales.

Cuando se sorprenden del trabajo al que llegaron, comienzan a adquirir significado relevante los pasos que están dando para llegar al objetivo, no solo de aprobar sino de incorporar como herramienta el método proyectual.

— Comisión 46

F404. Debate-visual de proyectos integradores. Jorge Couto

Este cuatrimestre exploré la herramienta colaborativa “Miro”. Con ella fuimos construyendo una red de debate visual sobre los proyectos integradores de las alumnas y alumnos de introducción a la investigación.

En la cursada logramos ver y analizar cómo los problemas de investigación y los marcos teóricos se fueron relacionado, armando así una interesante red de análisis de fenómenos emergentes.

Mi objetivo en la jornada, es poder mostrarles lo más relevante de este Miro, co-trabajado en plena cursada.

F405. Escenarios intermitentes y reformulación estratégica. Maximiliano Drager

El estado sanitario mundial puso a la educación en general frente a distintos escenarios intermitentes, alternando la presencialidad con la virtualidad. Frente a esta situación el sistema educativo necesito reformular las estrategias para garantizar la continuidad pedagógica durante la transición de las clases presenciales a las clases virtuales. Una de las estrategias utilizadas en el escenario virtual, pero que también sirve para la presencialidad, es el Aprendizaje basado en proyectos o ABP. Esta metodología de aprendizaje es una estrategia que favorece el pensamiento crítico, busca impulsar la participación activa por parte de los estudiantes contribuyendo al desarrollo de la autonomía y fomenta el trabajo colaborativo integrando distintas disciplinas.

Dentro de los distintos tipos de proyectos desarrollados bajo esta estrategia se destaca el de producto, donde los estudiantes proyectan, generan y crean un producto concreto como producción final, en el caso de la materia Introducción al lenguaje visual el producto es una pieza de comunicación visual: Afiche.

Este trabajo se completará con estrategias de enseñanza y aprendizaje mediadas por TIC.

F406. Tendencias del diseño. José Luis Esperon

La clase de Historia de tendencias del diseño, funciona como observatorio de cambios de hábitos e intereses en la población, con el fin de conocer el mercado y sus nuevas influencias. Estos últimos dos años se han analizado propuestas por demás interesantes con respecto a cambio de hábitos de consumo y problemáticas actuales

A partir de la pandemia de Covid 19 temáticas relacionadas con el interés medioambiental o problemáticas relacionadas al diseño y la igualdad de género, decayeron y fueron reemplazadas por nuevos intereses. En 2020 los alumnos pudieron detectar tendencias dominadas por productos relacionados con la sanitización, tanto en el campo del diseño industrial como en comunicación, pero en 2021 se puede notar una evolución en los intereses de investigación más relacionados con trastornos físicos y psicológicos causados por el tiempo frente a dispositivos y de falta de un espacio adecuado para largas horas de trabajo en el mismo ambiente.

Temáticas como rayos azules producidos por exposición por largas horas a las pantallas de sus dispositivos y problemas de postura, dominaron las investigaciones.

F407. El desafío de renovarse. Verónica Folgar

Todos sabemos que la práctica docente es una actividad que cada cuatrimestre renueva contrato, si bien dictamos la misma materia y los contenidos que tenemos que impartir son los que conforman la materia, tenemos en claro que la planificación y el dictado de la misma dependerá de varios factores externos que nos atravesaran en la práctica.

Los grupos que recibimos en las aulas son siempre diferentes porque cada grupo tiene sus propias particularidades, y por más que los contenidos sean iguales al cuatrimestre anterior, debemos tener en claro que cada grupo aprende, escucha, estudia y rinde en forma diferente. El primer gran paso es conocer al grupo, escucharlo y buscar las estrategias educativas que mejor se adapten al grupo. El mayor desafío es despojarse de las etiquetas que el docente podría poner a los estudiantes que forman parte de este grupo sin siquiera conocerlos y basándose en referencias o experiencias previas. El peligro de las etiquetas es que estas estigmatizan y al colocarlas pueden afectar el rendimiento de nuestros alumnos. ¿Entonces cómo planificamos y nos renovamos en un contexto tan particular?

F408. Proyecto Integrador. Análisis crítico de la “imagen” de una organización desde la perspectiva del área de las RR.PP. Marcela Gonzalez Cansell

El proyecto integrador que se desarrolla en la asignatura Relaciones Públicas I permite a lo largo del curso que el docente y el alumno se involucren desde una mirada global a la materia, permitiendo la construcción de vinculaciones interdisciplinarias, haciendo que el estudiante enfrenta múltiples desafíos al estimular una mayor autonomía, profesionalización, responsabilidad, creatividad e innovación. Se basa en el aprendizaje colaborativo promoviendo que el alumno desarrolle habilidades y competencias mediante un proceso de interacción.

En el trabajo a presentar se podrá observar que el alumno está necesariamente obligado a ser protagonista del objetivo pedagógico donde aprenderá el valor y la complejidad de las “comunicaciones” en la actualidad, podrá reconocer a través de casos reales la importancia y el auge de las Relaciones Públicas, identificar los medios tradicionales y digitales y entender la construcción de la “imagen corporativa”; siempre dentro de un trabajo colaborativo buscando una capacitación que sea significativa y aplicable a la vida real. El proyecto no es una suma de partes, sino una construcción de un todo, un aprendizaje aplicado a la realidad y a la práctica profesional del estudiante. De esta manera el alumno logra la integración y complementariedad de los contenidos, tomando una actitud activa sin olvidarse de observar y reflexionar sobre los resultados.

F409. Experiencias innovadoras. Ariel Khalil

Desde que se instauró la pandemia se produjo un cambio radical en la disposición para impartir clase por parte del profesor y atención por parte de los alumnos. Ha sido un trabajo de adaptación al principio de manera abrupta, en la actualidad de mayor perfeccionamiento y sintonía. Es evidente que los docentes debemos manejar la nueva situación intentando aprovechar los nuevos beneficios y a la vez recuperando ciertos aspectos fundamentales que se fueron forjando a lo largo de la enseñanza presencial. Dichos valores tienen que ver con el humanismo, personalización e identidad humana. Rasgos fundamentales que la enseñanza no debería perder, ya que los educadores también deben ser formadores e inspiradores del fuego sagrado que puede tener cada alumno.

F410. Blackboard - Cómo generar el máximo valor. Santiago Noguera

El objetivo es destacar el valor agregado que Blackboard tiene para el uso académico. En estos términos el desafío consiste en aprovechar al máximo todas sus herramientas para generarle una experiencia al alumno que lo motive para seguir trabajando virtualmente, el tiempo que continúe la situación sanitaria.

F411. Cómo mejorar la práctica pedagógica incluyendo herramientas tecnológicas. Paula Ripoll

El acelerado desarrollo de la tecnología pone a disposición de docentes y alumnos miles de recursos educativos que hasta hace muy poco tiempo parecían inalcanzables pero hoy, en este nuevo escenario marcado por la suspensión de clases presenciales, se tornan indispensables para garantizar la continuidad de la educación. Sin embargo es muy importante seleccionar los recursos de manera cuidadosa para que puedan satisfacer las necesidades del grupo de estudiantes en función de los objetivos de aprendizaje de cada materia en particular y hasta incluso de cada temática específica de esa materia. Que los alumnos desarrollen sus competencias digitales, necesarias para su futuro profesional, es sin duda un objetivo a proponerse en cada curso con el fin de propiciar un aprendizaje dinámico, autónomo y adaptable a cada estudiante.

Reforzar conceptos, adquirir nuevos conocimientos, descubrir, investigar y crear/desarrollar proyectos es posible a partir de la inclusión de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza.

Enseñemos a nuestros alumnos cuáles son estas herramientas y también cómo usarlas, pero sobre todo enseñemos para qué usarlas. La lista es inmensa, seleccionemos las que mejor se adaptan y permiten propiciar hoy más que nunca a “distancia” los aprendizajes significativos.

F412. Proyectos significativos. Beatriz Tallarico

En la materia Comercialización 1, que participa del programa de emprendedores creativos, cada cuatrimestre se plantea el desarrollo de un emprendimiento vinculado a la generación de un producto, para de esta forma poder trabajar con las herramientas del tradicional Mix de Marketing que les permite a los estudiantes ordenar la ideas y poder atravesar por todo el proceso de decisiones que un emprendedor tiene que definir y tener en cuenta para poder lanzar un producto al mercado. Para este encuentro presento el proceso evolutivo de algunos proyectos interesantes que se desarrollaron durante este cuatrimestre, realizado por equipos, con el objetivo además de potenciar esta práctica, proyecto realizado en equipo, que es tan utilizado a nivel profesional y que tan buenos resultados genera, sobre todo en estos tiempos que vivimos.

Índice de expositores del V Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido (identificando el título y el número del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño).

- Abadi, Samuel: Habilitar la pregunta. (F71) [Comisión 8], p. 260
- Accinelli, Enrique: Frame.io como herramienta pedagógica. (F247) [Comisión 27], p. 288
- Acorinti, Mariela: Preparar profesionales como si tuviéramos una situación pandémica cada 6 meses. (F179) [Comisión 19], p. 278
- Africano, Leandro: La reformulación de la clase sincrónica. (F80) [Comisión 9], p. 261
- Africano, Leandro: Recursos digitales para la clase. (F162) [Comisión 17], p. 275
- Agadía, Karina: Nuevas preocupaciones en torno al cómo enseñar: ¿sobre qué reflexionan los profesores en pandemia? (F25) [Comisión 3], p. 253
- Aguerre, Natalia: Hacemos una pausa... (F126) [Comisión 13], p. 269
- Alarcón, Pablo: Experiencias en el aula virtual. (F198) [Comisión 21], p. 281
- Alegre, Verónica: La grupalidad en la virtualidad. (F36) [Comisión 4], p. 255
- Allochis, Leandro: Didáctica del arte para nuevas generaciones. (F145) [Comisión 15], p. 272
- Almiron, María José: De la presencialidad sincrónica a la virtualidad asincrónica: experiencia docente en el aula virtual. (F254) [Comisión 47], p. 289

- Alonso, Adrián: Proyecto integrador destacado. (F216) [Comisión 23], p. 284
- Álvarez Del Valle, Eugenia: Dinamizando las clases virtuales sincrónicas de Publicidad. (F305) [Comisión 33], p. 298
- Álvarez Gramuglia, Javier: Miradas sobre la identidad. (F154) [Comisión 16], p. 274
- Álvarez, Isabel: Cómo diferenciarse en el mercado. (F189) [Comisión 20], p. 280
- Amenedo, Gustavo: Cursada virtual, resultado, dificultades y beneficios. (F72) [Comisión 8], p. 260
- Ameri, Gustavo: Integración Virtual 2020-2021. (F73) [Comisión 8], p. 260
- Amestoy, Marina Julieta (Co-autora): Las prácticas del vestir en el dispositivo ballroom. (F357) [Comisión 40], p. 306
- Andicoechea, Facundo: El Espacio áulico en pandemia. (F311) [Comisión 34], p. 299
- Andreatta, Carlos: El desafío. (F231) [Comisión 25], p. 286
- Antonelli Sanz, Micaela: Análisis de marca + producción fotográfica de campaña y lookbook. (F137) [Comisión 14], p. 271
- Antunez, Mónica Adriana: El TPF aprovechando la virtualidad. (F45) [Comisión 5], p. 256
- Apesteigua, María Fernanda: REinventarse para REcontextualizar el rol docente. (F26) [Comisión 3], p. 253
- Aratta, Martín Javier: Un muro. (F54) [Comisión 6], p. 258
- Arcieri, Gabriel: Atravesar la pantalla. (F92) [Comisión 10], p. 263
- Arenas Uribe, Catalina: El estigma del alumno. (F330) [Comisión 37], p. 302
- Argañaraz, Carla: Animatic como recurso pedagógico y productivo dentro del campo audiovisual. (F74) [Comisión 8], p. 260
- Artigas, Agustín: Un cambio de paradigma. (F259) [Comisión 28], p. 290
- Arto, Gabriela: La gestión curricular en tiempos de pandemia. (F248) [Comisión 27], p. 289
- Asprea, Maximiliano: La comunicación en el aula virtual. (F207) [Comisión 22], p. 282
- Atenecio, Mariana Laura: Utilización redes sociales. (F295) [Comisión 32], p. 296
- Autorino, Damian: El futuro de las aulas en la post-pandemia. (F382) [Comisión 43], p. 310
- Avena, Gioia Lucía: El collage como propuesta pedagógica inicial. (F224) [Comisión 24], p. 285
- Bailo Donnet, Eugenia: Innovación en la presentación de proyectos virtuales. (F146) [Comisión 15], p. 272
- Balanovsky, Daniela Java: Experiencias innovadoras en el aula. (F268) [Comisión 29], p. 292
- Balbi, Marianela: Nuevos conceptos de Sostenibilidad. (F127) [Comisión 13], p. 269
- Bañfi, Laura: Experiencias de taller la virtualidad. (F394) [Comisión 45], p. 312
- Bar-On, Ariel: Un salto al vacío. (F62) [Comisión 7], p. 259
- Barbuscio, Ezequiel: Aprendizaje Basado en Competencias. (F349) [Comisión 39], p. 305
- Barnavich, Lilian: Desarrollo de Producto. (F341) [Comisión 38], p. 304
- Basile, Emiliano: Educación autodidacta. (F1) [Comisión 1], p. 249
- Baudot, Valeria: El impacto de la forma morfológica en el diseño. (F104) [Comisión 11], p. 265
- Baudot, Valeria: La importancia del aula-taller en el entorno digital. (F276) [Comisión 30], p. 293
- Becacece, Romina Gabriela: Diseñar nuevas prácticas de enseñanza. (F180) [Comisión 19], p. 278
- Becci, Victoria: Conectar con el propósito para comunicar. (F138) [Comisión 14], p. 271
- Bechara, Ernesto: Intervención lumínica doméstica. (F331) [Comisión 37], p. 302
- Beltran Canepa, Giselle: Experiencia en tiempo de pandemia. (F81) [Comisión 9], p. 261
- Berger, Diego: Vanguardias y neo-vanguardias. (F82) [Comisión 9], p. 262
- Bergero, Darío: Proyecto «Diseño de PDF interactivo para el Museo Histórico UNL Marta Samatán». (F390) [Comisión 44], p. 312
- Bernis, Lorena: Experiencias con Proyectos reales. (F27) [Comisión 3], p. 253
- Berri, María Belén: La doble cara del aula virtual. (F13) [Comisión 2], p. 251
- Bettendorff, María Elsa: Estrategias de comprensión lectora en el marco de la virtualidad. (F116) [Comisión 12], p. 267
- Biagioli, María Eugenia: Culturas del mundo - Aéreo. (F285) [Comisión 31], p. 294
- Bidegain, Lorena: El tiempo es oro, aprovéchenlo. (F332) [Comisión 37], p. 302
- Binda, Noemí: El libro como refugio y objeto de diseño. (F83) [Comisión 9], p. 262
- Bluvstein, Ezequiel: Otra presencialidad (y algunos de sus beneficios colaterales). (F312) [Comisión 34], p. 299
- Bobbio, Susana: Enseñanza online para materias proyectuales. (F105) [Comisión 11], p. 265
- Borroni, Néstor Adrián: Paradigma. (F232) [Comisión 25], p. 286
- Bresler, Diego: Aula como espacio de Consultoría de proyectos. (F37) [Comisión 4], p. 255
- Bruno Ordoñez, Macarena: Adoptando y optimizando herramientas para generar proyectos de gran impacto visual en la nueva era virtual. (F296) [Comisión 32], p. 296
- Caballero, Diego: Los asistentes académicos como “tutores” durante la cursada. (F128) [Comisión 13], p. 269
- Cabanillas, María Laura: On Demand. (F199) [Comisión 21], p. 281
- Cabrera, Ramiro: El estímulo de compartir. (F171) [Comisión 18], p. 277
- Cabrera, Sandra: El aula semillero emprendedor. (F28) [Comisión 3], p. 254
- Calcagno, Agustín: La importancia de escuchar. (F2) [Comisión 1], p. 250
- Callegari, Evelyn (Co-autora): El trabajo del Taller Arte Tecnodigital I* en la campaña de interés público “El agua como derecho humano”. *(Licenciatura en Bellas Artes, Fac. de Hum. y Artes, Universidad Nacional de Rosario) (F75) [Comisión 8], p. 261
- Calvo, Sergio: Las influencias en el aula. (F249) [Comisión 27], p. 289
- Cancio, José Luis: Interacción entre la educación a distancia y el aprendizaje virtual. (F190) [Comisión 20], p. 280
- Caniza, Fernando: Virtualidad integradora. (F63) [Comisión 7], p. 259
- Capitanich, María Lourdes: Motivando a encontrar motivos. (F163) [Comisión 17], p. 275
- Capli, Silvana: El alumno virtual como evaluador activo. (F306) [Comisión 33], p. 298

- Cardenas, Andrea: Trayectos creativos. (F191) [Comisión 20], p. 280
- Cardinali, Constanza: Mi primera experiencia como docente y los nuevos paradigmas de la enseñanza virtual. (F364) [Comisión 41], p. 308
- Carvalho Blanco, Marina: Iniciar la clase desde lo emocional. (F373) [Comisión 42], p. 309
- Cassinelli Doig, Adriana: Bibliotecas humanas para fomentar la empatía en las clases virtuales. (F172) [Comisión 18], p. 277
- Castellani, Ximena: ¿Es posible comunicar, persuadir y captar la atención de Homero Simpson, Blancanieves y Albert Einstein? (F93) [Comisión 10], p. 264
- Chapouille, María Virginia: La Inteligencia Emocional, uno de los pilares para afrontar la vida virtual. (F208) [Comisión 22], p. 283
- Charo, Patricia: Tejidos digitales. (F342) [Comisión 38], p. 304
- Chevalier, María Cecilia: Exploración de materiales. (F239) [Comisión 26], p. 287
- Ciliberto, María Florencia: ¿Quiénes están allí? (F313) [Comisión 34], p. 299
- Cima, Florencia: El territorio del cuerpo en la virtualidad. (F383) [Comisión 43], p. 311
- Cistari, Guillermo: Rendirse y aceptar la destrucción: solo así comenzará lo nuevo. (F139) [Comisión 14], p. 271
- Ciurleo, Evangelina: Desafíos que comunican. (F395) [Comisión 45], p. 312
- Conde, Jessica: Los docentes como creadores de propuestas virtuales. (F317) [Comisión 35], p. 300
- Costa, Gabriela: De la pantalla a la tridimensión. (F129) [Comisión 13], p. 269
- Couto, Jorge: Debate-visual de proyectos integradores. (F404) [Comisión 46], p. 314
- Cowper, Evelyn: Intervención en un espacio pre existente al que se le hará funcionar una actividad hotelera. (F333) [Comisión 37], p. 303
- Cowper, María Celina: La nueva modalidad de la educación virtual. (F14) [Comisión 2], p. 251
- Cristofani, Alejandra: La realidad y la creatividad como multiplicadores del aprendizaje. (F3) [Comisión 1], p. 250
- Cuadrado, Adriana: El ejercicio de la creación como motor de cambio en la clase universitaria. (F38) [Comisión 4], p. 255
- Curcho, Rosa María: Networking de Alumn@s inquiet@s. (F225) [Comisión 24], p. 285
- Curcio, Agustina: Canalizando emociones a través del Proyecto Integrador. (F84) [Comisión 9], p. 262
- De Felice, Andrea: #ModoVirtual en la era de la nueva normalidad. (F343) [Comisión 38], p. 304
- De Giobbi, Marina: Crear y desarrollar un aula virtual. (F396) [Comisión 45], p. 312
- del Puerto, Vanesa: Recursos pedagógicos en el nuevo escenario. (F94) [Comisión 10], p. 264
- Delgado, Valeria: Una materia proyectual dentro de un entorno virtual. (F209) [Comisión 22], p. 283
- Demone, Silvana: El diseño con un enfoque emprendedor. (F233) [Comisión 25], p. 286
- Demone, Silvana: El diseño con un enfoque emprendedor. (F324) [Comisión 36], p. 301
- Denizio, Mariana: Cambio de percepción. Desde la idea a la resolución técnica del diseño. (F286) [Comisión 31], p. 295
- Desiderio, Carla: Vulnerabilidad en tiempos de pandemia. (F255) [Comisión 47], p. 290
- Di Rienzo, Victoria: Cómo incorporar el nuevo escenario en la dinámica del aula. (F374) [Comisión 42], p. 309
- Díaz Urbano, Dolores: Surgimiento de una nueva forma de innovación a través de la pantalla. (F269) [Comisión 29], p. 292
- Diez, Solange: Aprender en tiempos de pandemia. (F217) [Comisión 23], p. 284
- Dobronich, Verónica: Neurociencias en la educación. (F260) [Comisión 28], p. 290
- Domenichelli, Gabriel: Diseño fotográfico a distancia. (F15) [Comisión 2], p. 251
- Domeniconi, Paula: El uso de las salas como estrategia de contacto. (F297) [Comisión 32], p. 296
- Donzis, Vanesa: La realidad y la creatividad como multiplicadores del aprendizaje. (F4) [Comisión 1], p. 250
- Drager, Maximiliano: Escenarios intermitentes y reformulación estratégica. (F405) [Comisión 46], p. 314
- Dusi, Gimena: Experiencias en el aula virtual. (F210) [Comisión 22], p. 283
- Echenique, Zulema: Verdad o Mentira. (F397) [Comisión 45], p. 313
- Elbert, Tali: Desarrollo de diversas estrategias para potenciar las clases virtuales. (F240) [Comisión 26], p. 287
- Elia, Nadia: Momento random: consultas esporádicas programadas. (F130) [Comisión 13], p. 269
- Eppenstein, Ezequiel: Las clases a distancia en el nuevo escenario. (F344) [Comisión 38], p. 304
- Escobar, Daniela: Pandemia, escritura y oralidad. (F298) [Comisión 32], p. 297
- Espeleta Vicari, Tamara: Más allá de la virtualidad. (F375) [Comisión 42], p. 309
- Esperon, José Luis: Tendencias del diseño. (F406) [Comisión 46], p. 314
- Estrada, Romina: Error y aprendizaje: convertir el espacio virtual en taller. (F173) [Comisión 18], p. 277
- Fabbretti, Romina: Series de moda: la implementación de fragmentos audiovisuales de series y películas como disparadores de contenidos en la asignatura Moda y Prensa I. (F55) [Comisión 6], p. 258
- Fabiani, Alessandro: El uso de la escalera de la retroalimentación dentro del aula virtual. (F270) [Comisión 29], p. 292
- Fajgelbaum, Mariano: Desarrollo de productos en etapas iniciales. (F85) [Comisión 9], p. 262
- Falsetti, Andrea: Acortando distancias. (F192) [Comisión 20], p. 280
- Ferme, Federico: Introducción a la Investigación: transformación en la imagen de la mujer como terreno de indagaciones. (F299) [Comisión 32], p. 297
- Fernandes Garcia, Cintia (F95). Lectura y reflexiones digitales. (Comisión 10), p. 264
- Fernández Bedoya, María Emilia: Las clases sincrónicas en una materia 100% online. (F365) [Comisión 41], p. 308
- Fernández Taboada, Eugenio: Sonido y resignificación. (F226) [Comisión 24], p. 285
- Fernández Vallone, Lara: Proyectos reales en pandemia. (F300) [Comisión 32], p. 297
- Fernandez, Marcelo: El "caos" creativo en el aula virtual. (F200) [Comisión 21], p. 281
- Ferrara, Paola: Experiencia en el aula virtual. (F46) [Comisión 5], p. 257
- Ferrari, Carla: Proyecto integrador final cambio de rumbo: pandemia en curso. (F384) [Comisión 43], p. 311

- Ferrero, Andrés: Gestión de contenidos académicos del tiempo de aula virtual. (F218) [Comisión 23], p. 284
- Firbeda, Esteban: Motivación e invitación al error como proceso de aprendizaje. (F181) [Comisión 19], p. 278
- Firszt, Alejandro: La dinámica del taller y su adaptación al entorno virtual. (F39) [Comisión 4], p. 255
- Folgar, Verónica: El desafío de renovarse. (F407) [Comisión 46], p. 314
- Follari, Marcelo: El streaming como tecnología educativa para la educación musical. (F358) [Comisión 40], p. 307
- Fonticelli, Gina: Crear realidad en la virtualidad. (F287) [Comisión 31], p. 295
- Fortini, Yamila: Diseño, comunicación y la importancia de las prácticas profesionales como elemento clave para la incorporación de los conocimientos. (F314) [Comisión 34], p. 299
- Franceschelli, Rafael: Formato online, de entregas de trabajos prácticos. (F76) [Comisión 8], p. 261
- Freitas, Magdalena: Moda y Diversidad. (F201) [Comisión 21], p. 281
- Fridman, Martín: Herramientas productivas para convertir el taller presencial en virtual. (F16) [Comisión 2], p. 252
- Frittayon, María Inés: Coworking sustentable - UNICEF. (F48) [Comisión 5], p. 257
- Fuhrer, Noemi: Invitadxs especiales. (F227) [Comisión 24], p. 285
- Furman Pons, Javier: La transformación de contenidos en el ecosistema de la enseñanza a distancia. (F193) [Comisión 20], p. 280
- Gabay, Gastón: Buceando en la realidad. (F271) [Comisión 29], p. 292
- Gabriel, Victoria: Trabajo Grupal en Diseño de Indumentaria Virtual. (F5) [Comisión 1], p. 250
- Gago, Paula: El aula virtual como recurso pedagógico. (F147) [Comisión 15], p. 272
- Galaz, María Lucrecia: El aula en casa. Aprendizajes significativos. (F398) [Comisión 45], p. 313
- Galbusera Testa, Carmen Inés: Experiencias innovadoras, desafíos educativos. (F182) [Comisión 19], p. 278
- Gallego, Daniel: La salud emocional. (F211) [Comisión 22], p. 283
- Gallego, Mariano: Las tecnologías y la nueva pedagogía. (F131) [Comisión 13], p. 270
- Gallino, Martín: Voy a presentar mi experiencia en el aula virtual. (F202) [Comisión 21], p. 281
- Garab, Yamila: Estrategias pedagógicas ¿Cómo crear recursos para los primeros años? (F250) [Comisión 27], p. 289
- Garab, Yamila: Programa de necesidades y Diseño. (F261) [Comisión 28], p. 291
- García Recoaro, Nicolás: Distanciamiento e investigación: las fronteras a transitar en la pandemia. (F234) [Comisión 25], p. 286
- García, Alicia: Aprendizaje colaborativo con Jamboard. (F156) [Comisión 16], p. 274
- García, Marisa: Proyectos con propósito. (F277) [Comisión 30], p. 293
- Garibotto, Claudio: Los desafíos de las clases online. (F174) [Comisión 18], p. 277
- Giao, Jessica: Proyectos significativos en Organización de Eventos. (F140) [Comisión 14], p. 271
- Giarrocco, Josefina: La importancia de integrar contenidos. (F334) [Comisión 37], p. 303
- Giraldo, Gina: Su atención por favor: la dispersión en la cuarentena. (F219) [Comisión 23], p. 284
- Glos, Héctor Eduardo: El proyecto integrador como innovación. (F301) [Comisión 32], p. 297
- Gomez Garcia, Cecilia: El diseño de vestuario como amplificador del perfil profesional. (F29) [Comisión 3], p. 254
- Gonzalez Alvarado, Rodrigo: Actuar sin actuar para evitar actuar. (F228) [Comisión 24], p. 285
- Gonzalez Cansell, Marcela: Proyecto Integrador. Análisis crítico de la "imagen" de una organización desde la perspectiva del área de las RR.PP. (F408) [Comisión 46], p. 314
- Gonzalez Elicabe, Ximena: Diseño, Artesanía y desarrollo productivo. (F17) [Comisión 2], p. 252
- Gonzalez, Diego: Laboratorio virtual de tendencias. (F64) [Comisión 7], p. 259
- Gonzalez, Luciana: Despertar. (F56) [Comisión 6], p. 258
- Gorriez, Guadalupe: Estrategias y canales de comunicación. (F148) [Comisión 15], p. 272
- Gorriez, Guadalupe: Estrategias y canales de comunicación. (F164) [Comisión 17], p. 275
- Grieco, Mabel: El trabajo del Taller Arte Tecnodigital I* en la campaña de interés público "El agua como derecho humano". *(Licenciatura en Bellas Artes, Fac. de Hum. y Artes, Universidad Nacional de Rosario) (F75) [Comisión 8], p. 261
- Guarrera, Alejandro: Aprendizaje en formato 16:9. (F132) [Comisión 13], p. 270
- Guillot, Adrián: Contra "lo imposible" - El espacio de lo no dicho en pandemia. (F6) [Comisión 1], p. 250
- Hardmeier, Julia: Oratoria en tiempos de videollamadas. (F385) [Comisión 43], p. 311
- Haro, Jorge: Diseño Sonoro: estrategias y recursos para las clases online. (F241) [Comisión 26], p. 288
- Hernandez, Flores Diego: En búsqueda de los recursos perdidos. (F318) [Comisión 35], p. 300
- Herrera, Diego: Ingresantes de pandemia. (F350) [Comisión 39], p. 305
- Higa, Daniel: La virtualidad virtuosa. (F399) [Comisión 45], p. 313
- Hiriart, Mariano: Cómo descubrir los talentos de cada alumno, potenciarlos y complementarlos con el grupo. (F141) [Comisión 14], p. 271
- Hojenberg, Vanesa Muriel: La resignificación del camino recorrido. (F7) [Comisión 1], p. 250
- Ibañez, Leandro: El Proyecto Integrador desde una perspectiva inclusiva. (F31) [Comisión 3], p. 254
- Ilnier, Ignacio: El aula taller en la virtualidad. (F194) [Comisión 20], p. 280
- Incorvaia, Mónica: Aprendiendo a la distancia. (F212) [Comisión 22], p. 283
- Iurcovich, Patricia: Aprovechando oportunidades. (F235) [Comisión 25], p. 287
- Iznaola Cusco, Raquel: @ActivosTodos. (F65) [Comisión 7], p. 259
- Jacobo, Marcela: Diseño de locales comerciales y experiencias. (F117) [Comisión 12], p. 267
- Jacobo, Marcela: Diseño de locales comerciales y experiencias. (F278) [Comisión 30], p. 293
- Jasovich, Mariana: Adaptación y flexibilidad en el dictado remoto de materias prácticas en tiempos de la Cuarentena Estricta. (F157) [Comisión 16], p. 274

- Juani, Gabriel: Proyecto «Diseño de PDF interactivo para el Museo Histórico UNL Marta Samatán». (F390) [Comisión 44], p. 312
- Juster, Lorenzo: Trabajamos con lo que hay - Diseñamos lo que falta. (F77) [Comisión 8], p. 261
- Kahan, Lisandro: Uso de grupos de Zoom. (F66) [Comisión 7], p. 259
- Kaplan Frost, Oscar: Experiencias virtuales en diseño de interiores. (F262) [Comisión 28], p. 291
- Karpiuk, Sofía: El ojo público. (F57) [Comisión 6], p. 258
- Keselman, Rony: Adaptación al trabajo virtual en el aula y Proyecto final. (F18) [Comisión 2], p. 252
- Kesler, Fabián Víctor: Las artes escénicas ante el desafío de la innovación impostergable: enseñanza y realización del live streaming. (F366) [Comisión 41], p. 308
- Keszler, Román: Una problematización del sujeto de la enseñanza: ¿del docente líder al docente interlocutor? (F86) [Comisión 9], p. 262
- Khalil, Ariel: Experiencias innovadoras. (F409) [Comisión 46], p. 315
- Kiektik, Cecilia: Entrevistas 2021, los estudiantes revalorizan la presencialidad. Estrategias que los acompañan. (F220) [Comisión 23], p. 284
- Kiko, Silvio: Trabajos Sobresalientes de Alumnos. (F242) [Comisión 26], p. 288
- Kinsa, Santiago: El uso del control remoto en el ZOOM. (F203) [Comisión 21], p. 282
- Laborda, Joaquín: Acortando distancias. (F183) [Comisión 19], p. 279
- Lalli, Marcelo: La nueva continuidad. (F106) [Comisión 11], p. 265
- Landoni, Paula: Algunas reflexiones sobre las nuevas tareas del docente universitario en época de educación digital. (F58) [Comisión 6], p. 258
- Lara, Josefina: Tropicalia desde los ojos de los alumnos. (F118) [Comisión 12], p. 267
- Lardone, Eliana: Lo que suena en el corazón. (F78) [Comisión 8], p. 261
- Lauferman, Paula: Segundo año de virtualidad. (F213) [Comisión 22], p. 283
- Lazazzera, Constanza: Los movimientos de resistencia y la conversación pública en Redes desde una perspectiva de las Relaciones Públicas y la Comunicación Institucional. (F325) [Comisión 36], p. 301
- Leda Martínez, Constanza: Invitados al aula. (F149) [Comisión 15], p. 273
- Lento, Gustavo: Abrazar el conflicto. (F67) [Comisión 7], p. 260
- Lento, Gustavo: Aprender a renombrarnos. (F256) [Comisión 47], p. 290
- Lescano, Natalia: Nuevos escenarios, nuevos roles docentes. (F335) [Comisión 37], p. 303
- Levy, Darío: Fábula paródica. (F319) [Comisión 35], p. 300
- Lo Pinto, Marcelo: Experiencias en el aula virtual. (F251) [Comisión 27], p. 289
- Lombardi, Claudia: Creatividad en clases Asíncronas. (F386) [Comisión 43], p. 311
- Lopez Guidi, Gonzalo: Entender y acompañar en la virtualidad. (F175) [Comisión 18], p. 277
- López, Claudia: La motivación de los estudiantes como acción potenciadora del aprendizaje. (F345) [Comisión 38], p. 305
- López, Cristina A.: Saludos protocolares tradicionales y nuevas costumbres en pandemia. (F307) [Comisión 33], p. 298
- Louro, Anahí: El Proyecto integrador como motivador de la escuela activa y del aprendizaje colaborativo. (F351) [Comisión 39], p. 306
- Luján, Candela (Co-Autora): Branding Personal y Portfolio. (F352) [Comisión 39], p. 306
- Maccari, Alfio: Ahora somos visitantes. (F376) [Comisión 42], p. 310
- Machado, Lucas: Experiencias pedagógicas. (F336) [Comisión 37], p. 303
- Magnani, Paula: Guión Documental V. (F367) [Comisión 41], p. 308
- Mahon Clarke, Ana: El aprendizaje de la argumentación a partir de la pregunta, o de la invitación a pensar. (F107) [Comisión 11], p. 266
- Maioli, Esteban: ¿Cómo conformar un debate en entornos virtuales? (F119) [Comisión 12], p. 268
- Mallea, Cristian: Tinta online. (F257) [Comisión 47], p. 290
- Mara, Florencia: El diseño es contexto. (F377) [Comisión 42], p. 310
- Marambio Avaria, Ángeles: La investigación del fenómeno de las fake news en el espacio público, la desinformación y su impacto en la opinión pública. (F368) [Comisión 41], p. 308
- Marco, Celina: Estrategias innovadoras en el nuevo escenario. (F263) [Comisión 28], p. 291
- Mardikian, Andrea: La pantalla como la caverna de la libertad. (F165) [Comisión 17], p. 276
- Marrazzi, Andrea: Lo empírico de una formación dramaturgía virtual. (F369) [Comisión 41], p. 309
- Martello, Vanesa: El oficio de investigar en momentos de pandemia. (F133) [Comisión 13], p. 270
- Martinez Riva, Malena: Taller de fotografía II virtual. (F176) [Comisión 18], p. 277
- Martinez, Micaela: Sketchbook Tour: innovación a la hora de presentar un proyecto. (F166) [Comisión 17], p. 276
- Martinez, Noelia Lucía: Trabajo en equipo. Colaboración de equipos. (F272) [Comisión 29], p. 292
- Martinez, Ximena: Seré tu pantalla: crónicas del autorretrato en tiempos pandémicos. (F40) [Comisión 4], p. 255
- Marturet, Virginia: Tenemos que ponernos de acuerdo: hablar no es comunicar. (F142) [Comisión 14], p. 271
- Marturet, Virginia: Tenemos que ponernos de acuerdo: hablar no es comunicar. (F204) [Comisión 21], p. 282
- Maruca, Luciana: Enseñanza virtual sincrónica y asíncrona. Dos experiencias muy diferentes. (F32) [Comisión 3], p. 254
- Massi, Héctor: Estética audiovisual en la pandemia: Hablar desde uno mismo. (F8) [Comisión 1], p. 250
- Medina Matteazzi, Paola: Formas de evaluación en el nuevo escenario. (F49) [Comisión 5], p. 257
- Medina, Natalia: El desafío de las aulas virtuales. (F378) [Comisión 42], p. 310
- Menalled, Melanie: Ingresantes y la virtualidad. (F177) [Comisión 18], p. 277
- Mendez, Verónica: Blackboard, contingencia y acompañamiento más allá de la sincronidad. (F302) [Comisión 32], p. 297
- Mendez, Verónica: Evaluación de medio término, adaptar el foro de cátedra a la virtualidad. (F264) [Comisión 28], p. 291
- Mendoza, Marina: Desafíos de enseñar –y aprender– a escribir un Proyecto de Graduación en tiempos de virtualidad y pandemia. (F346) [Comisión 38], p. 305

- Mennella, Andrea: ¿Se puede unir el diseño y la neurociencia? (F19) [Comisión 2], p. 252
- Merlo, Fernanda: La utilización de nuevas herramientas de corrección en el aula virtual. (F320) [Comisión 35], p. 300
- Meza, Silvia Josefina: Acompañando trayectorias. (F391) [Comisión 44], p. 312
- Miglino, Natalia: Video pitching. (F303) [Comisión 32], p. 298
- Minsky, Mariana: Volver. (F59) [Comisión 6], p. 258
- Molina, Noel: El cuerpo humano como marco de diseño. Construcción de un figurín de moda. (F9) [Comisión 1], p. 250
- Molina, Noel: Figurín de autor. La gráfica como identidad. (F108) [Comisión 11], p. 266
- Molina, Sebastián: Clases atractivas como una serie de Netflix. (F379) [Comisión 42], p. 310
- Monfazani, Ana Lía: Cómo trabajar una experiencia disruptiva. (F96) [Comisión 10], p. 264
- Moreira, Patricia Marcela: El crecimiento de la virtualidad. (F214) [Comisión 22], p. 283
- Moreira, Yamila: El paso a paso del proceso creativo. (F79) [Comisión 8], p. 261
- Moscoso Barcia, Yanina: Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción I. (F20) [Comisión 2], p. 252
- Moscoso Barcia, Yanina: Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción II. (F50) [Comisión 5], p. 257
- Moscoso Barcia, Yanina: Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción III. (F120) [Comisión 12], p. 268
- Moscoso Barcia, Yanina: Situaciones emergentes en el aula virtual. (F215) [Comisión 22], p. 284
- Mosovich, Gustavo: La master class que no fue, la campaña de bien público que no llegó. (F60) [Comisión 6], p. 259
- Müller, Sara: Antes, durante y después de La Pandemia. (F41) [Comisión 4], p. 255
- Murua Losada, Gonzalo: Divide y reinarás, el uso de la división de grupos en las plataformas digitales. (F134) [Comisión 13], p. 270
- Nagel, Nancy: El alumno como protagonista en la gestión de la calidad de su trabajo. (F252) [Comisión 27], p. 289
- Negri, María Luz: La aplicación del pensamiento lateral, y su resultado en proyectos significativos. (F221) [Comisión 23], p. 284
- Negro, Paula: Indumentaria infantil. (F167) [Comisión 17], p. 276
- Niedermaier, Alejandra: El lenguaje visual desde la pedagogía de la comprensión. (F337) [Comisión 37], p. 303
- Nieto, Mariano: La producción audiovisual en contexto de pandemia. (F387) [Comisión 43], p. 311
- Noguera, Santiago: Blackboard - Cómo generar el máximo valor. (F410) [Comisión 46], p. 315
- Noriega, Jorge: La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. (F178) [Comisión 18], p. 278
- Noya, Florencia: La incorporación del evento virtual, no solo modificó la actualidad, sino que fue un desafío para la materia. (F143) [Comisión 14], p. 272
- O'Kelly, Ángeles Diaz: El Podcast como herramienta comunicacional y educativa. (F155) [Comisión 16], p. 274
- Ogando, Alejandro: El alumnado necesita hoy, Profesionales Docentes o Docentes Profesionales. (F265) [Comisión 28], p. 291
- Oliari, Natalia: Innovación docente universitaria. (F353) [Comisión 39], p. 306
- Oliva, Lorena: El taller virtual. (F51) [Comisión 5], p. 257
- Olmos, Diego: Realización integral de proyectos audiovisuales en el contexto actual. (F288) [Comisión 31], p. 295
- Oreiro, Carolina: Metodología Projectual para resolver problemas. (F400) [Comisión 45], p. 313
- Ostertag, Gabriel: Del ensamble musical al podcast. (F158) [Comisión 16], p. 274
- Otero, Marcelo: El estudiante que se anticipó a los tiempos de pandemia. (F338) [Comisión 37], p. 303
- Pace, Griselda: Sección de grupos como recurso pedagógico virtual. (F392) [Comisión 44], p. 312
- Pacioni, Candela: La influencia de TikTok en los jóvenes. (F273) [Comisión 29], p. 292
- Padula, M. Verónica: Experiencias en el aula virtual. (F266) [Comisión 28], p. 291
- Palladino, Sofía: Estrategia y campaña publicitaria de re-posicionamiento para una marca real. (F274) [Comisión 29], p. 293
- Palomera, Jorge: Mi primer fanzine. (F150) [Comisión 15], p. 273
- Pampillón, Mariana: Virtualizar el aula taller. (F109) [Comisión 11], p. 266
- Panaccio, Matías: Autoevaluación de las prácticas docentes en contexto de confinamiento. (F97) [Comisión 10], p. 264
- Papaleo, Juan Ignacio: Lo que la cursada virtual nos dejará. (F347) [Comisión 38], p. 305
- Pardo, Guillermo: El acortamiento de las distancias y la convergencia virtual. (F98) [Comisión 10], p. 264
- Pasqualini, Florencia: La PNL como herramienta para el desarrollo de las clases virtuales. (F87) [Comisión 9], p. 263
- Peisajovich, Sara: Experiencias innovadoras: ¿Cómo desarrollan mis estudiantes su Proyecto Integrador? (F388) [Comisión 43], p. 311
- Pelliza, Mariana: Branding Personal y Portfolio. (F352) [Comisión 39], p. 306
- Penney, Ricardo: Enseñar y aprender en contextos de pandemia. (F370) [Comisión 41], p. 309
- Perez, Lorena: Estrategias en el nuevo escenario. (F21) [Comisión 2], p. 252
- Perez, María Victoria: ¿Hay alguien ahí? (F401) [Comisión 45], p. 313
- Perrone, Romina: Hackear la virtualidad. (F99) [Comisión 10], p. 264
- Pestarino, Julieta: Introducción a la Investigación para carreras relacionadas con el arte y el diseño. (F326) [Comisión 36], p. 302
- Pestarino, Julieta: Introducción a la Investigación para carreras relacionadas con el arte y el diseño. (F380) [Comisión 42], p. 310
- Petronsi, Anabella: Uso interactivo de herramientas en línea aplicadas a clases virtuales. (F304) [Comisión 32], p. 298
- Pizarro Miguens, Martina: Acortando distancias. (F88) [Comisión 9], p. 263
- Podesta, Santiago: Desarrollo de programa temático - Formato Invertido. (F236) [Comisión 25], p. 287
- Polotnianska, Myrna: Crear lazos. (F195) [Comisión 20], p. 280
- Porini, Flavio Claudio: El aprehender de la experiencia 2020 en la enseñanza universitaria. (F279) [Comisión 30], p. 293
- Porro, Silvia: Agregando contenidos que aporten a la materia. (F359) [Comisión 40], p. 307
- Prats, Alejandro: Desafíos en épocas de virtualidad. (F184) [Comisión 19], p. 279

- Previgliano, Javier: Reciclaje Federal e Internacional. (F267) [Comisión 28], p. 291
- Ramos, Paula: La enchinchada virtual: nuevas oportunidades. (F196) [Comisión 20], p. 281
- Ratinoff, Ileana: 2021, aulas virtuales, nuevos desafíos. (F185) [Comisión 19], p. 279
- Ratner, Gabriela: Proyectos significativos. (F135) [Comisión 13], p. 270
- Rebollo, Martín: Asimilar los cambios. (F33) [Comisión 3], p. 254
- Reca, Estela: El poder de un desafío. (F121) [Comisión 12], p. 268
- Reca, Estela: Trabajar en casa: viviendas que incorporan espacios de trabajo. (F289) [Comisión 31], p. 295
- Reggiani, Anabella: Experiencia virtual y la generación de recursos para clase. (F360) [Comisión 40], p. 307
- Renis, Gastón: Capitalizar el entorno virtual para acercarnos a la práctica profesional. (F321) [Comisión 35], p. 301
- Retamoso, Araceli: Investigación, publicidad y género. (F243) [Comisión 26], p. 288
- Riccardi, Matías: La dificultad de hacer un cortometraje a distancia. (F89) [Comisión 9], p. 263
- Riesgo, Karina: El desafío de la evaluación virtual durante el confinamiento. (F110) [Comisión 11], p. 266
- Rios, Nahuel: La maqueta virtual: ventajas y desventajas de las nuevas herramientas. (F308) [Comisión 33], p. 298
- Ripoll, Paula: Cómo mejorar la práctica pedagógica incluyendo herramientas tecnológicas. (F411) [Comisión 46], p. 315
- Robledo, Daniela: Los alumnos y la cámara: ¿cómo tener la certeza que del otro lado de la pantalla hay personas escuchándonos? (F10) [Comisión 1], p. 251
- Roca, Mabel: Tecnología y Virtualidad en los Eventos. (F159) [Comisión 16], p. 274
- Rocha, Camila: Estrategias de Trabajo Virtual: De lo académico a lo profesional. (F144) [Comisión 14], p. 272
- Rodriguez Collioud, Luz María: Conectando con el objeto de investigación desde la virtualidad. (F339) [Comisión 37], p. 304
- Rogaczewski, Ailin: La sincronización y el desempeño académico. (F354) [Comisión 39], p. 306
- Rojas Marin, Giancarlo: El Motion Graphics como base para la comunicación audiovisual en el mundo virtual. (F237) [Comisión 25], p. 287
- Romero, Juan Marcelo: Procesos y técnicas de fabricación para materiales metálicos. (F280) [Comisión 30], p. 294
- Rosarno, Daniel: Análisis de nuevos negocios. (F322) [Comisión 35], p. 301
- Royan, Tamara: Volver a casa. (F197) [Comisión 20], p. 281
- Rozenbaum, Deborah: Experiencias en el aula virtual. (F136) [Comisión 13], p. 270
- Rubin, Mariel: Sobre cómo lograr grupalidad en el ámbito virtual. (F122) [Comisión 12], p. 268
- Rubio, Ayelen: Hacia un aula virtual participativa. (F61) [Comisión 6], p. 259
- Ruiz de Arechavaleta, Julián: Corregir morfología desde casa. (F151) [Comisión 15], p. 273
- Ruiz de Arechavaleta, Julián: Taller de Producción II - 2da. vuelta. (F168) [Comisión 17], p. 276
- Ruiz, Marisa Ester: Campaña de NotCo. (F111) [Comisión 11], p. 266
- Russo, Eduardo: Clásicos y digitales. La recuperación y restauración de films del período clásico para su lanzamiento en soportes y plataformas digitales. (F22) [Comisión 2], p. 253
- Salcedo, Ángeles: Asesoría de Imagen Integral. (F315) [Comisión 34], p. 300
- Salischiker, Paula Mariel: Pruebas y errores en el nuevo escenario virtual. (F389) [Comisión 43], p. 311
- Sanchez, Martín: Primera experiencia de nueva metodología de trabajo online. (F68) [Comisión 7], p. 260
- Santillán, Candelaria: Caso Revista Caras - Proyecto premiado. (F348) [Comisión 38], p. 305
- Savazzini, Marisabel: Pertenencia geográfica en la elección del tema a investigar. (F52) [Comisión 5], p. 257
- Scalise, Valeria: Las redes como espacio de intercambio personal (F112). [Comisión 11], p. 266
- Scalise, Valeria: Las redes como espacio de intercambio personal. (F281) [Comisión 30], p. 294
- Schang - Viton, Julia: La virtud de atravesar una crisis con creatividad / El rol del diseñador ante una crisis. (F327) [Comisión 36], p. 302
- Schilman, Gloria: La importancia de la grabación de las clases. (F69) [Comisión 7], p. 260
- Selem, Julieta: La dinámica del aula virtual. (F123) [Comisión 12], p. 268
- Sepich, Julieta: El Ciclo de Asignatura en acciones: el proceso como viaje hacia el Proyecto Integrador. (F229) [Comisión 24], p. 286
- Serpe, Dalila: Experiencias en el aula virtual. (F205) [Comisión 21], p. 282
- Sestua, Valeria: Profundizar el concepto a través de la escritura. (F42) [Comisión 4], p. 256
- Siachoque Montaña, Nadezda (Co-autora): Las prácticas del vestir en el dispositivo ballroom. (F357) [Comisión 40], p. 306
- Siciliano, Magdalena: Evolución de las aulas de diseño, ¿estamos conectados? (F253) [Comisión 27], p. 289
- Silva, Anahí: Experiencias en el aula virtual. (F11) [Comisión 1], p. 251
- Silva, Laura: La enseñanza artística en tiempos de pandemia. (F258) [Comisión 47], p. 290
- Siniawski, Romina: Cómo armar campaña de comunicación de forma virtual. (F100) [Comisión 10], p. 265
- Slelatt Cohen, Pablo: Experiencias en el aula virtual. (F222) [Comisión 23], p. 284
- Solis, Mariana: El juego de roles en modo virtual. (F328) [Comisión 36], p. 302
- Somma, Lila: El futuro de la enseñanza, el cambio recién comienza. (F186) [Comisión 19], p. 279
- Sorrivas, Nicolás: Proyecto Escénico/Virtual: un puente entre lenguajes. (F34) [Comisión 3], p. 254
- Sotera, Silvina: Los proyectos de investigación en el trabajo remoto. (F402) [Comisión 45], p. 313
- Sotto, Verónica: La importancia de fomentar intercambios y sinergias con el alumnado desde la virtualidad. (F160) [Comisión 16], p. 275
- Spelzini, Agustina: Aplicación de tecnología en el aula. (F355) [Comisión 39], p. 306
- Sperotto, Paula: Recursos pedagógicos en el nuevo escenario. (F152) [Comisión 15], p. 273
- Spina, María Laura: La Tecnología Educativa como instrumento de inspiración y conocimiento en Comunicación y Diseño Multimedial II. (F309) [Comisión 33], p. 299

- Spina, María Laura: Mi Práctica Docente: de lo presencial a lo virtual en Comunicación y Diseño Multimedial I y II. (F290) [Comisión 31], p. 295
- Spina, María Laura: Rediseñando experiencias en el aula en Comunicación y Diseño Multimedial I. (F113) [Comisión 11], p. 267
- Stefanini Zavallo, Valeria: Reflexiones sobre la obra de arte desde la preproducción. (F371) [Comisión 41], p. 309
- Steinberg, Lorena: La importancia del análisis de la Pandemia como issue central para la definición del problema y el diseño de un Plan de RR.PP. (F169) [Comisión 17], p. 276
- Stiegwardt, Andrea: La motivación como implicación del estudiante en su Proyecto Integrador. (F291) [Comisión 31], p. 295
- Stortoni, Martín: Experiencias en las aulas remotas con Profesionales Social Media. (F90) [Comisión 9], p. 263
- Tadla, Mariela (Co-autora): El trabajo del Taller Arte Tecnológico I* en la campaña de interés público "El agua como derecho humano". *(Licenciatura en Bellas Artes, Fac. de Hum. y Artes, Universidad Nacional de Rosario) (F75) [Comisión 8], p. 261
- Talio, Daniel Hernán: La universidad como caja de resonancia. (F329) [Comisión 36], p. 302
- Tallarico, Beatriz: Proyectos significativos. (F412) [Comisión 46], p. 315
- Tartara, Camila: El valor del intercambio. (F403) [Comisión 45], p. 314
- Tassino, María Belen: Motivación y libre albedrío. (F244) [Comisión 26], p. 288
- Tavernise, Vanina: Transformar ideas en estampas digitales. (F23) [Comisión 2], p. 253
- Tellechea, Rodrigo: Sof / Sistema de Identidad. (F238) [Comisión 25], p. 287
- Tesoriere, Pablo: El lenguaje audiovisual desde el aula virtual. (F43) [Comisión 4], p. 256
- Tidele, Jessica: La sustentabilidad aplicada al área de producto y comunicación para la marca Blind Fragrances desde un enfoque de inclusión del target demográfico compuesto por personas de la tercera edad. (F275) [Comisión 29], p. 293
- Tito, Natalia: La investigación en el género biográfico. (F170) [Comisión 17], p. 276
- Toledo, Jimena: La enseñanza virtual de las disciplinas proyectuales. (F35) [Comisión 3], p. 255
- Tonet, Lucas: Docente y alumnos como parte de una micro "red social" de la cátedra. (F206) [Comisión 21], p. 282
- Torrejón, Nadia: Brief profesional de producción de moda. (F101) [Comisión 10], p. 265
- Torres Luyo, Silvia: Proyecto «Diseño de PDF interactivo para el Museo Histórico UNL Marta Samatán». (F390) [Comisión 44], p. 312
- Torres Toranzo, Sofía: Acortando distancias. (F88) [Comisión 9], p. 263
- Torres, Marcelo: Los procesos de enseñanza aprendizaje postpandemia: Hacia un sistema dual. (F361) [Comisión 40], p. 307
- Traba, María Laura: El soporte audiovisual como herramienta pedagógica. (F124) [Comisión 12], p. 269
- Trombetta, Jimena: De la exposición a la participación. (F282) [Comisión 30], p. 294
- Trosch, María Fernanda: Talleres en casa. (F230) [Comisión 24], p. 286
- Trucchi, Paula: Adaptar los planes y usar la tecnología al servicio de los objetivos. (F245) [Comisión 26], p. 288
- Tubio, Daniel: ¿Cómo ordenamos las sillas en un aula virtual? (F53) [Comisión 5], p. 257
- Turnes, María Cecilia: Resignificar el indumento. (F1020) [Comisión 10], p. 265
- Tutusaus, Florencia: Las proyectuales en la virtualidad. (F114) [Comisión 11], p. 267
- Urcelay, Lorena: Las prácticas del vestir en el dispositivo ballroom. (F357) [Comisión 40], p. 306
- Vaisberg, Diego: Expandiendo Fronteras. (F316) [Comisión 34], p. 300
- Vallazza, Eleonora: Experiencias significativas en la práctica virtual de Dirección de Arte. (F125) [Comisión 12], p. 269
- Valoppi, Laura: Reconocimiento e intervención del volumen. (F292) [Comisión 31], p. 296
- Valussi, Cristian: El Cine de Lukas Moodysson. (F283) [Comisión 30], p. 294
- Varela, Coletta Guido: Herramientas colaborativas. (F161) [Comisión 16], p. 275
- Vargovcik, Gisela: El Docente Camaleónico. (F362) [Comisión 40], p. 307
- Velez, Carolina: Mejores campañas de ingresantes Publicidad I. (F70) [Comisión 7], p. 260
- Veneziani, Marcia: Juegos creativos: Un recurso didáctico para las materias teóricas de investigación. (F44) [Comisión 4], p. 256
- Verniers, Sol: Usabilidad, producto digital y proyección profesional. Una propuesta desde la enseñanza digital. (F187) [Comisión 19], p. 279
- Vicente, Jorgelina: Diseño de un sitio web para comunicar cambios en la sociedad, difundiendo nuevos paradigmas. (F340) [Comisión 37], p. 304
- Vidal, Marcelo: La reflexión en el cine documental y en el aula. (F293) [Comisión 31], p. 296
- Vilariño, Roberto: No va a suceder otra vez. (F372) [Comisión 41], p. 309
- Villar, Violeta: El desafío de ejercitar la revisión de un texto entre pares. (F393) [Comisión 44], p. 312
- Vlchoff, Carlos Alberto. Actividad de Cierre de Cursada: Conectando los puntos. (F381) [Comisión 42], p. 310
- Wabnik, Marina: El desdoblamiento de una comisión numerosa como estrategia pedagógica. (F310) [Comisión 33], p. 299
- Wegbraut, Daniela: Redes: ¿sociales y laborales? (F12) [Comisión 1], p. 251
- Weiss, María Laura: Narrar historias en la universidad. (F356) [Comisión 39], p. 306
- Wu, Jorge: Aula Taller virtual. (F91) [Comisión 9], p. 263
- Yablon, Sebastián: El Proyecto integrador, entre el ensayo escrito y visual. (F284) [Comisión 30], p. 294
- Yañez Martini, Lorena: El cambio del aula presencial al aula virtual. (F294) [Comisión 31], p. 296
- Yenni, Lorena: El aprovechamiento de modos de producir audiovisualmente. (F323) [Comisión 35], p. 301
- Zahalsky, Sonia: El aula virtual, un espacio de encuentro. (F246) [Comisión 26], p. 288
- Zamborlini, Silvana: Diseño de un Horno Deshidratador de uso hogareño. (F115) [Comisión 11], p. 267
- Zaninetti, Constanza: Somos amigos de la tecnología. (F188) [Comisión 19], p. 279
- Zapata Uran, Claudia Helena: La teoría y la práctica. (F223) [Comisión 23], p. 285

Zeising, Marina: El compromiso social en las narrativas cinematográficas. (F103) [Comisión 10], p. 265

Zielinsky, Melisa: La virtualidad en procesos creativos. (F24) [Comisión 2], p. 253

Zotto, Silvia: “Reputación Corporativa” en empresa de Energía. (F153) [Comisión 15], p. 273

Zuloaga, Juan Pablo: Morfología del soft. (F363) [Comisión 40], p. 308

Abstract: The following article details the development of the Forum of Innovative Experiences, this space was created in 2017 to give rise to reflection and debate among teachers of all areas of Design, Communication and Creativity in the region at all levels. And for them to share with their peers in Argentina and the rest of Latin America their own or their students' experiences, resources and significant productions.

For five years now it has been held within the framework of the International Design Week in Palermo, the most important design

event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Design - Communication - Creativity - Latin America - Experiences - Reflection - Resources - Productions - Students - Teachers.

Resumo: O artigo seguinte detalha o desenvolvimento do Fórum de Experiências Inovadoras, este espaço foi criado em 2017 para suscitar reflexão e debate entre professores de todas as áreas de Design, Comunicação e Criatividade na região, em todos os níveis. E para que eles compartilhem com seus pares na Argentina e no resto da América Latina suas próprias experiências, recursos e produções significativas. Há cinco anos ela é realizada no âmbito da Semana Internacional do Design em Palermo, o evento de design mais importante da região e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras-chave: Design - Comunicação - Criatividade - América Latina - Experiências - Reflexão - Recursos - Produções - Estudantes - Professores