

Maggio, M. (2012) *Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

Scriven, M. (1967). "The methodology of evaluation", en Tyler, R. Gagne, R & Scriven, M (eds.), *Perspectives on curriculum evaluation*, Chicago, Rand McNally, pp. 39-83.

Shulman, L (1987). Conocimiento y enseñanza: fundamentos de la nueva reforma. En: *Harvard Educational Review*, 57, 1, 1-22.

Olmos Migueláñez, Susana. *Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios: aplicación de las tecnologías a la evaluación educativa*. Recuperado de <http://gredos.usal.es/xmlui/handle/10366/18453> 18 de diciembre de 2016

Abstract: Evaluation practices correspond to complex dimensions, especially when they are linked to their reality as a measurement tool and instrument whose purpose is to know the academic results of students. But this issue is not limited to the students, it is extended to form part of a baggage of useful information for the self-evaluation of teachers, focusing the approach on the practice itself as factors that transcend on learning.

Keywords: Assessment - Learning - Teaching - Curriculum - Process.

Resumo: As práticas de avaliação correspondem a dimensões complexas, especialmente quando estão ligadas à sua realidade como ferramenta e instrumento de medição cujo objetivo é conhecer os resultados acadêmicos dos estudantes. Mas esta questão não se limita aos estudantes, ela se estende a formar parte de uma riqueza de informações úteis para a auto-avaliação dos professores, focalizando a abordagem na própria prática como fatores que transcendem a aprendizagem.

Palavras chave: Avaliação - Aprendizagem - Ensino - Curriculum - Processo.

(* Cristina Natalia Martelli: Formación: Nivel Terciario: Instituto de Formación Docente "Prof. Agustín Gómez". Título: Profesorado para el 3º Ciclo de la E.G.B. y Polimodal en Historia. Nivel Universitario: -Licenciada en Ciencias Sociales (UADER) -Diplomatura en Gestión Superior de la Educación (Mutual Confianza) -Diploma Superior en Constructivismo y educación FLACSO Nivel Universitario: Posgrado -Máster en Educación. FUNIBER. Becada por la Universidad de Jaén, España. -Especialización Superior en Orientación y Tutoría (Terras) -Especialización Superior en Políticas Socioeducativas (Programa De Formación Permanente. Nuestra Escuela) -Doctorado en Educación USAL (tesista) Antecedentes: Investigaciones y exposiciones varias. Docente del nivel Medio y Universidad. Directora de Educación de la Municipalidad de Paso de los Libres.

Estudio escuela, una alternativa en la enseñanza proyectual

Ángeles Navamuel y Damián Demaro (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 267-271. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: febrero 2022
Versión final: octubre 2022

Resumen: Este trabajo propone visibilizar la experiencia en la implementación de un dispositivo alternativo a la enseñanza tradicional, dentro de las prácticas proyectuales en las carreras de diseño. Una propuesta metodológica interdisciplinaria que intenta dejar huella y propone ser replicada en otras instituciones educativas, donde se conjugan la práctica profesional y la enseñanza-aprendizaje. El dispositivo "estudio escuela" se conforma de estudiantes, profesionales y docentes que realizan un proyecto real, donde asumen el desafío de enseñar y aprender desarticulando esquemas verticalistas. Una actividad experiencial que convoca como pares, y genera en los estudiantes un marco de transición a la vida profesional.

Palabras Claves: Actividad experiencial – roles – virtualidad – enseñanza – aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 271]

Introducción

Si "el conocimiento es poder", según Francis Bacon (2015), para nosotros "la experiencia es poder" y es a partir de nuestras vivencias como educadores y del análisis de las mismas, que emprendemos la búsqueda de nuevas metodologías para el "proceso de aprendizaje" en prácticas proyectuales, donde identificamos estrategias que se puedan emplear para despertar la motivación, el aprendizaje y el rendimiento de los futuros profesionales.

A la vez, como docentes nos proponemos correr el rol tradicional, para ubicarnos junto a los estudiantes como actores en la misma escena.

Nuestro pensamiento sobre la enseñanza se hace realidad con el dispositivo "estudio escuela", que presentamos en este artículo, al que denominamos "Experiencia Lumera". El mismo propone una alternativa a las prácticas de enseñanza y aprendizaje actuales, un espacio que se nutre del recorrido pedagógico y profesional, que piensa a la

educación dialógica como “encuentro” (Freire, 2002) que nos propone un diálogo constante en la tarea de enseñar rompiendo esquemas verticalistas instalados tanto en las universidades públicas, privadas y escuelas de diseño de la actualidad.

Experiencia Lumera es un dispositivo donde el estudiante adquiere experiencia y seguridad para enfrentar la vida profesional y el docente acompaña ese crecimiento a la vez que se instala como un par a la hora de llevar a cabo un proyecto o desafío. Un espacio de encuentro, experiencia, crecimiento y trabajo, donde se busca reconocer a los procesos de formación como lugares dinámicos, complejos y simultáneos, que no son lineales y que también están atravesados por la dimensión humana, individual y colectiva.

Objetivos

- Deconstruir las barreras entre docentes y estudiantes en el marco de la enseñanza de carreras proyectuales.
- Acortar la brecha entre el estadio de estudiante y la vida profesional.
- Innovar en espacios de aprendizaje/enseñanza del diseño.

Marco referencial

Para pensar un nuevo abordaje del rol docente, que proponga una alternativa a las prácticas pedagógicas actuales y otorgue seguridad a la futura vida profesional de los estudiantes, nos basamos en la experiencia áulica con la que contamos.

Como profesionales y docentes de diseño en actividad, analizamos y debatimos sobre la efectividad de las metodologías de enseñanza actuales. Los autores contamos con más de 20 años de docencia, siendo tutores de proyectos de graduación en la materia troncal Taller 5 de la Carrera de Diseño en Comunicación Visual, de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata - UNLP. En la mayoría de las materias proyectuales, el método de enseñanza hasta el momento sostiene en gran parte una estructura verticalista, con un formato de enseñanza de base tradicional. Donde los alumnos realizan trabajos simulados, los docentes guían, aprueban o desaprueban. El resultado observado es que los estudiantes, en gran medida, generan propuestas para los docentes, o para la cátedra, como una forma de “aprobar la cursada” y egresan con poca seguridad de sus conocimientos adquiridos para desenvolverse en el campo profesional.

A fin de modificar el resultado descrito generamos un dispositivo pedagógico que permita cuestionar el formato preestablecido de enseñanza-aprendizaje y afianzar los conocimientos compartidos, para que el estudiante logre implementarlos en su vida profesional, pero fuera del espacio aula y a través de la experiencia concreta.

Para el desarrollo de la propuesta consultamos escritos que expresan la necesidad de posicionarse críticamente frente a la enseñanza en las carreras proyectuales. Por ejemplo, al leer la investigación del docente Oscar Echeverría (2006), nos encontramos con un análisis donde se

concluye con la necesidad de trabajar en “situaciones concretas frente a demandas complejas” en “estrategias relacionadas con el manejo de grupos de trabajo” y en “la presentación y defensa de proyectos”.

Entonces, y en sintonía con las conclusiones del texto de Echeverría, presentamos nuestra propuesta.

Marco contextual

A partir de nuestra trayectoria profesional somos convocados por referentes de la Facultad de Ciencias Económicas UNLP para la creación de la identidad y el branding de un nuevo Hotel Escuela perteneciente a la Universidad Nacional de La Plata. Desde el inicio de la convocatoria sabíamos que no queríamos abordar este desafío desde nuestros estudios de diseño profesionales, estábamos frente a la oportunidad de darle vida al dispositivo “estudio escuela”.

Nos encontrábamos frente dos desafíos, por un lado generar la imagen gráfica del primer hotel universitario de Latinoamérica dependiente de una universidad pública; y por otro lado poner en práctica el dispositivo que habilita este nuevo abordaje del rol docente, generando espacios y metodologías en un nuevo contexto: un estudio/escuela compuesto por estudiantes, graduados, profesionales y docentes.

El primer desafío impactaría en el grupo como profesionales del diseño, estábamos frente a un comitente exigente y un proyecto ambicioso: diseñar para un nuevo hotel universitario que tendría impacto en la vida de una comunidad.

El segundo desafío impactaría en nuestro rol docente y en la vida de nuestros estudiantes: trabajar sobre un proyecto real y concreto, ser pares de nuestros estudiantes y generar un marco de experiencia que les facilite su vida como profesionales.

En esta instancia los estudiantes no deberían trabajar para aprobar ante nosotros, sino crear juntos para lograr alcanzar una meta en común.

Así nos proponemos que funcione nuestro: “estudio escuela”.

Lumera: Ensemble de experiencias.

Este colectivo experimental fue conformado por tres estudiantes avanzados de la carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes de la U.N.L.P., una profesional Lic. en Comunicación Social de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la misma institución, y dos docentes y profesionales del diseño, autores de esta ponencia.

Esta conformación necesitaba un nombre que nos identifique como grupo, es así que indagamos en la creencia sobre el significado de la palabra “alumno”, aunque para muchos autores es un error de concepto, está instalado que es un vocablo compuesto por el prefijo “a” que significa sin, ausencia o carencia y la raíz “lumen – luminis” que significa luz; por tanto según los proponentes, alumno significa una persona “sin luz”. En muchos espacios

universitarios, un gran número de docentes y estudiantes han empezado a aceptar esta definición como válida. Este equipo intenta ir por más en esta definición y decide apropiarse y redefinirla, para generar un nuevo uso, una alternativa como nombre que nos identifique. Nos definimos por una oposición a esta creencia, de aquí el término Lumen o Lumera, pensado como un espacio donde confluyen luces. Es la mejor definición para este colectivo que intenta sumar experiencias, un desafío en la identidad compartida de visiones y criterios individuales que intentan transformar la mirada experiencial de una nueva propuesta grupal.

Conocimiento académico y conocimiento emocional: atravesar lo experiencial.

En este proceso podemos describir dos etapas que fueron marcando el rumbo de una experiencia motivadora. En la etapa inicial consideramos importante describir las emociones que atravesamos por la consigna creada desde el inicio: romper ciertas estructuras de trabajo ya preestablecidas. Esto nos llevó a experimentar, desde diferentes lugares, sensaciones que tienen que ver con la incertidumbre, la capacidad de transmitir confianza en el grupo, transitar los miedos y las inseguridades, los interrogantes, la valentía, el temor a salir de la comodidad de un rol para posicionarse en otro desconocido. Siempre dentro de un contexto real, donde los tiempos y las condiciones estaban dadas por situaciones externas al grupo. Debíamos cumplir consignas dadas por el comitente, llegar en tiempo y forma, avanzar en las etapas preestablecidas del proyecto de diseño, y dentro de un escenario real.

Fue preciso atreverse, aprender a atreverse, intercambiar para crear, generar curiosidad para imaginar, y así conformar los nuevos espacios de creación colectiva para los integrantes del equipo.

La renuncia al mejor de los mundos no es de ninguna manera la renuncia a un mundo mejor. En la historia, hemos visto permanente y desafortunadamente que lo posible se vuelve imposible y podemos sentir que las más ricas posibilidades humanas siguen siendo imposibles de realizar. Pero también hemos visto que lo inesperado llega a ser posible y se realiza; hemos visto a menudo que lo improbable se realiza más que lo probable; sepamos, entonces, confiar en lo inesperado y trabajar para lo improbable. (Morin, 2001, p. 46)

En la búsqueda de conformar el equipo, llega Gala como ilustradora y realizadora audiovisual, Camila la estratega y comunicadora, Julia en diseño, Cecilia como redactora, y nosotros: docentes que reflexionamos sobre nuestra posición en este espacio de articulación, navegamos en una nueva manera de intercambiar conocimiento que nos aleja de los lugares habituales transitados.

Partimos de preconcepciones de cada integrante, que se fueron deconstruyendo en el transitar de los primeros encuentros. Estos fueron claves para encontrarnos desde otra posición, rompiendo esa mirada entre estudiantes y docentes, además nos permitió el descubrimiento interno para identificar potencialidades y lograr reubicarse en nuevos lugares.

Ahora Gala ya mostraba decisión en la ejecución de sortear obstáculos. Ella encontró comodidad en la confianza. Camila nos iluminaba paso a paso con su capacidad de poner en palabras las imágenes que tenía en su mente. Julia encontró en las formas y los colores, expresar la emocionalidad. Cecilia se consolidaba como estratega, encontrando la manera de guiar y organizar los tiempos. Para ella el desafío fue dejar la comunicación social para introducirse en la visual.

En esta etapa, Lumera ya era más que la suma de las partes, sin darnos cuenta la participación individual generó un enfoque integrado, donde nos enriquecemos con la diversidad, con el acompañamiento, el compromiso, la confianza y la motivación constante en un recorrido comunicacional y experiencial. Eso nos lleva a recordar las palabras del francés Edgar Morin (2001) "... Comprender lo humano, es comprender su unidad en la diversidad, su diversidad en la unidad. Hay que concebir la unidad de lo múltiple, la multiplicidad del uno."

Nos propusimos el desafío de una modalidad distinta: estudiantes de diseño en comunicación visual con la intención de salir del lugar de estudiantes. Así como los docentes, mentores de esta propuesta pedagógica, que pudieran salir del lugar de guía y se ubicaran en un espacio donde el intercambio de saberes y conocimientos fuese entre pares, transitado desde experiencial y la horizontalidad. Esta modalidad incluye la posibilidad de seguir creciendo en el lugar que estamos formándonos como docentes y estudiantes, generando la oportunidad de pensar colectivamente con un equipo que intercambia saberes, construye, dialoga, crea y experimenta conocimiento, para poder ser transformadores y críticos con compromiso, pasión y emoción a la hora de encarar la práctica profesional.

Los interlocutores

Como mencionamos en el marco contextual, este es un proyecto único por su tipología en Latinoamérica: el primer hotel escuela dependiente de una universidad pública. La Universidad Nacional de La Plata (UNLP) es nuestro comitente, y nuestros interlocutores eran varios: el equipo conformado por representantes del Departamento de la carrera de Turismo de la FCE-UNLP; representantes del Departamento de Ciencias Administrativas de la Facultad de Económicas de la UNLP, integrantes de la cátedra de Marketing Estratégico de la Facultad de Ciencias Económicas UNLP; el decano de la FCE-UNLP; la Prosecretaría de Planeamiento, Obras y Servicios; arquitecto del proyecto; y Fernando Tauber, rector de la Universidad Nacional de La Plata. Esta complejidad de interlocutores es otro de los desafíos que enfrentó el equipo.

Proceso de trabajo de Diseño

Nuestro rol fue analizar, las investigaciones de campo y conclusiones de Marketing, para desarrollar un concepto de comunicación que se transforme en el hilo rector del proyecto "Hotel". Nuestra tarea como diseñadores fue

encontrar el concepto identitario que lo haría único: Un Hotel que se conectaba con la potencia de la marca UNLP, más el imaginario colectivo del concepto “Universidad Pública Argentina”.

Utilizamos diferentes técnicas y metodologías: tormenta de ideas, talleres, entrevistas y búsqueda de campo en medios de comunicación, portales y redes sociales.

Se realizaron reportajes filmados, buscando historias en primera persona de docentes, alumnos, exalumnos de la UNLP, con el objetivo de captar recuerdos y vivencias de personas que transitan o transitaron por la vida universitaria. Varios de los consultados rememoran momentos emotivos, intensos y sensibles. Las entrevistas con registro audiovisual fueron clave, porque nos permitieron captar los gestos, miradas, relatos, recuerdos y emociones. Una vez desarrollado, presentado y aprobado el “concepto comunicacional” seguía la etapa naming. Sin duda, la etapa más difícil de toda la experiencia: teníamos que crear un nombre breve, potente y único, que se identifique con la Universidad Pública.

La virtualidad nos llevó a redefinir la estrategia grupal de trabajo y la metodología para el naming: trabajamos con una dinámica grupal, luego cada integrante del equipo elaboró propuestas de forma individual, para volver a un posterior intercambio grupal. Realizamos un workshop guiado donde a través de diferentes técnicas de motivación y creatividad, buscamos, indagamos y sumamos alternativas, caminos, distintos lenguajes, miradas, sensaciones para intercambiar en el equipo las distintas propuestas en esa búsqueda de un nombre. En esta etapa se intercambió con los equipos de Marketing, Turismo y Ambientación para analizar las reacciones de quienes escuchaban el naming por primera vez: ¿Cómo se apropian? ¿Qué sienten? ¿Qué transmite cada nombre?. El proceso fue minucioso, se evaluaron diferentes ideas para llegar a la ideal, a esa palabra que mejor defina al Hotel. Una vez aprobado y definido el nombre, comenzaba la tarea de generar la identidad marcaría, el momento más esperado para un equipo de diseño. Compartimos el proceso y resultado final en este link: www.lumera.com.ar Deconstruir roles en la experiencia pedagógica y profesional. La idea central es movilizar nuevas estructuras de pensamiento, pudiendo los docentes y estudiantes dialogar entre los diferentes conocimientos según Habermas, conocimiento que les permite ampliar la autocomprensión y las posibilidades de aplicación de la actividad terapéutica a escenarios más amplios de intervención comunicacional.

Sobre el conocimiento e interés, Habermas propone la teoría de los intereses directores del conocimiento. Entiende por intereses las orientaciones esenciales que son intrínsecas a la reproducción y autoconstitución de la especie humana. Estos intereses son tres: técnico, práctico y emancipatorio, que congreguen información, que presente un nuevo contenido o que reúna varios de esos propósitos.

Como profesionales del diseño y docentes experimentados, nos surge la necesidad de construir un espacio donde los roles no estén preestablecidos. Un claro ejemplo, fue la decisión estratégica de sumar al grupo a una Licencia en Comunicación Social para que nos brinde una óptica

diferente en la construcción del mensaje. Desde la mirada pedagógica fue importante el aporte a la formación de los estudiantes, ya que es una falencia de la carrera de diseño en La Plata.

La virtualidad como escenario

A la incertidumbre que generaba la puesta en marcha del dispositivo “estudio escuela” se le suma, que a pocos días de la convocatoria para este proyecto, llega el tan conocido A.S.P.O. (Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio).

Como es sabido por todos, el 2020 ha sido un año absolutamente atípico para el dictado y armado de clases y proyectos en todos los niveles de la educación formal e informal y podríamos decir que esto ha ocurrido en el mundo entero. La no presencialidad, es una realidad que se presentó imperativamente también para la Experiencia Lumera.

Hemos transitado y habitado el espacio virtual con algunas dinámicas del espacio físico, y con nuevas formas que nos facilitó la tecnología acompañada por la virtualidad.

Logramos confluir ideas e intercambiar pensamientos con nuevos formatos virtuales. Esta modalidad es un nuevo condicionante que nos sorprendió en un proceso donde el escucharnos y mirarnos para crear y pensar se produjo sólo desde la virtualidad.

Conclusión

A partir del análisis de nuestra experiencia y teniendo en cuenta los objetivos enunciados en este texto, podemos concluir que el espacio estudio/escuela se presenta como una nueva alternativa dentro del campo laboral y de la enseñanza aprendizaje del diseño. Ya que como expresa Maggio “Se enseña y se aprende en el acto de transformar el más allá del aula y eso invierte la secuencia clásica explicación-aplicación” (Maggio, 2012)

La riqueza de transformarnos en pares, de romper la verticalidad académica, de construir nuevos roles y transitar diferencias y consensos. Generar un constante intercambio de saberes y miradas entre la frescura de los estudiantes, la experiencia profesional y la apertura docente, potenciaron las diferentes capacidades de los integrantes de este grupo, dando como resultado para los docentes: nutrirse de un aprendizaje recíproco; desde la mirada de los estudiantes: recibir un acompañamiento en el área profesional y vivir una transición entre el universo educacional y el mundo laboral. Otro punto que descubrieron fue identificar que el desempeño individual es un pilar fundamental para lograr el éxito grupal.

Esta nueva dinámica nos nutrió desde lo individual y nos consolidó como grupo, generando una experiencia de aprendizaje que deja huella. Una experiencia Lumera. Mientras ponemos en palabras el recorrido transitado que nos permite visualizar los resultados de una propuesta pedagógica alternativa a los espacios universitarios tradicionales,

nos surge una convicción: trascender este proyecto, para instalar el dispositivo como espacio para otros estudiantes. Vivenciamos un presente que ya es pasado, y un futuro incierto que se nutrirá de nuevas experiencias dentro del dispositivo “estudio escuela”.

Referencias bibliográficas

- Bacon, F. (2015). *Meditationes Sacrae. English Edition*. Editorial: The Perfect Library
- Camilloni, A. (2007). Una buena clase. En *Revista 12 (ntes), papel y tinta para el día a día en la escuela*. 16 (16). Recuperado de <http://www.12ntes.com/revista/numero16.pdf>
- Dewey, J. (1954) *Experiencia y educación*. Editorial Biblioteca Nueva, Madrid
- Dussel, I. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? En *Revista Perfiles Educativos, vol. XL*, número especial, IISUE-UN.
- Eisner, E. W. (1992). *Educación la visión artística*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Filpe M. (2006) *Donde las flores vuelan: 10 años. Taller de Diseño en Comunicación Visual C*. FBA UNLP: EDULP
- Echeverría, O. (2006). *Problemas y temas actuales del Diseño*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°21. Universidad de Palermo.
- Freire, P. (2003) Capítulos 1 y 2. En *Pedagogía del oprimido*. Argentina. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (2003) Práctica de la pedagogía crítica y Elementos de la situación educativa. En *El grito manso*. Argentina, Buenos Aires. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (2008) *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Freire, P. (1996). *Consideraciones en torno al acto de estudiar. La importancia de leer y el proceso de liberación* (pp. 47-53). México: Siglo Veintiuno.
- Kastika, E. (2013). *Las prácticas para la creatividad en las organizaciones, Estado del arte y análisis de organizaciones argentinas*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Económicas
- Litwin, E. (comp) (2003). *La Educación a Distancia. Temas para el debate en una nueva agenda educativa*. Buenos Aires: Amorrortu
- Maggio, M. (2018). Reinventar la clase en la universidad. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Morin, E. (1999) *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación. Francia
- Cornu, L. *La confianza en las relaciones pedagógicas*. Construyendo un saber.pdf

Abstract: This work shows the implementation of an alternative device to traditional teaching immersed in project practices in Design careers. An interdisciplinary methodological proposal aims to leave

a trace and expects to be replicated in other educational institutes, where the professional practice and the teaching/learning work are merged. The device study/school is integrated by students, professionals and teachers undertaking a real project and accepting the challenge of teaching and learning dismantling top-down schemes. The experiential activity convenes peers and fosters the transition of students into their professional careers.

Keywords: Experiential activity – roles – virtuality – teaching – learning.

Resumo: Esse trabalho propõe visibilizar a experiência na implementação de uma alternativa ao ensino tradicional dentro das práticas projetuais na carreira de design.

Uma proposta metodológica interdisciplinar que tenta deixar sua marca e propõe ser replicada em outras instituições de ensino, onde se conjugam a prática profissional e o ensino-aprendizado.

O dispositivo estudo/escola está composto de estudantes, profissionais e docentes que realizam um projeto real, onde assumem o desafio de ensinar e aprender desarticulando esquemas verticalistas. Uma atividade experiencial que convoca como pares e gera nos estudantes um marco de transição à vida profissional.

Palavras chave: Atividade experiencial – papéis – virtualidade – ensino – aprendizado.

(* **Ángeles Navamuel:** Nacida en Argentina, en 1973. Con dos títulos de grado: Profesora y Diseñadora en Comunicación Visual. Se desempeña como profesional en su estudio NARANHAUS. Docente universitaria 2000/2021: Facultad de Artes, DCV - UNLP. Algunos cursos y seminarios realizados: Curso de Pedagogía crítica en universidades. Instituto Nacional de Formación Docente, 2020. Innovación educativa en el nivel superior: Design thinking en el aula, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. 4ta JEIDAP Jornada de Investigación en disciplinas artísticas y proyectuales. Seminario ESI: Reflexiones en torno a las prácticas docentes, UNLP. Seminario de Tipografía Entorno a la letra, UNLP. **Damián Demaro.** Diseñador en Comunicación Visual. Director en Estudio Demaro. Premiado por “Mejor Campaña en prensa gráfica en Iberoamérica en 2013”. Jurado por ADCV en CLAP y concurso “Marca Destino La Plata”. Docente/tutor en Proyectos de Graduación en Facultad de Artes, cursó el “Postgrado Marketing Internacional” FCE-UNLP. Se especializó en “Programación y Diseño de la Identificación Institucional” CMD. Se formó en ESI en UNLP, en “Diseño Centrado en las Personas” UP, y en “Innovación educativa en el nivel superior” ELSE-FHyCE-UNLP. Socio/fundador de “Revista La Pulseada”. Director del cortometraje “La Voz de la Pibada” para UNLP y CPM.