gráfico puede resignificar visualmente el espacio educativo y generar recursos pedagógicos eficaces para la lectura de textos complejos. Los resultados obtenidos evidencian el papel del diseño como mediador cognitivo, simbólico y cultural en el aula, con especial relevancia en los procesos formativos de las disciplinas del diseño, y particularmente, del diseño gráfico.

Evolución de la percepción urbana: representaciones gráficas de Medellín a través de tres generaciones

Diomer Alejandro Palacio Miranda [Colombia]

Esta propuesta corresponde a la primera etapa de un proyecto de investigación-creación que busca explorar, desde el diseño gráfico y la fotografía, la transformación simbólica, emocional y urbana de la Comuna 13 de Medellín. Reconocida durante las décadas de 1980 y 1990 como uno de los territorios más afectados por la violencia armada, el narcotráfico y la estigmatización social, la Comuna 13 ha experimentado en los últimos años un proceso de resignificación profunda, convirtiéndose en un referente local e internacional de resistencia cultural, memoria colectiva y revitalización comunitaria. El ejercicio se estructura a partir de un estudio cualitativo con enfoque intergeneracional, en el que participan 60 personas (20 adultos mayores, 20 jóvenes universitarios y 20 niños), todas residentes de la comuna. A partir de cinco palabras clave —amor, miedo, familia, vida y sueños— se aplicará una tabla de percepción emocional que permita identificar cómo ha cambiado la forma de habitar y sentir el territorio a lo largo del tiempo. Los resultados se representarán mediante nubes de palabras por generación y servirán como base para la producción de retratos fotográficos conceptuales realizados por los estudiantes. Este proceso pedagógico, sensible y situado, busca no solo fortalecer competencias en investigación visual y narración gráfica, sino también abrir un espacio de reflexión crítica sobre el rol del diseño gráfico como herramienta para construir memoria, representar el cambio social y activar diálogos entre generaciones que han habitado el mismo territorio desde perspectivas profundamente distintas.

Cartografías Tipográficas de Londres: Diseño Intercultural y Migración Visual

María Isabel Patiño Barón [Colombia]

Esta investigación pedagógica aplicada utiliza metodologías de Design Thinking para guiar a estudiantes internacionales en una lectura crítica de Londres a través de su cultura tipográfica. La propuesta explora sistemas tipográficos en el espacio público (señalética, patrimonio arquitectónico y marcas) para analizar la materialidad de la letra como dispositivo de identidad, memoria y afecto. Mediante registro fotográfico in situ, bocetación analógica y síntesis visual en infografías, se evalúa cómo la tipografía media la orientación y la sensibilidad patrimonial en visitantes y migrantes. Los resultados evidencian mejoras en alfabetización visual y pensamiento crítico, ofreciendo una guía replicable para enseñar diseño en contextos urbanos.

Escenografía Ilustrada: Innovación Docente mediante el aprendizaje basado en Proyectos

Marisela Pérez Doblado, Valery Anayansi Ochoa Perdomo [Honduras]

Esta iniciativa de innovación educativa transforma la clase de Técnicas de Ilustración (ART105) en un laboratorio de producción a gran escala. Bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), los estudiantes integran competencias de composición, escala tonal, perspectiva y texturas para fabricar y armar escenografías funcionales e inmersivas. A través de tres ediciones exitosas, el proyecto ha demostrado fortalecer el trabajo colaborativo, el cumplimiento de objetivos de calidad y la resolución de problemas técnicos en el diseño. El resultado es una experiencia de aprendizaje donde la ilustración trasciende el papel para convertirse en un producto creativo tangible y profesional.

Co-creación Viva: El arte como conector entre la ciencia, la sociedad y la naturaleza

Andrea Yolanda Pino Acosta [Ecuador]

El arte se presenta como una herramienta fundamental para la comunicación y la generación de conciencia en el contexto de la crisis ambiental y social presente. La co-creación fomenta un aprendizaje participativo y colaborativo que permite resignificar materiales y mensajes, acercando la teoría de la comunicación al diseño gráfico con fuerte componente social y ambiental. Esta investigación se llevó a cabo con 79 alumnos de dos paralelos en las carreras de diseño gráfico y producción audiovisual, bajo un enfoque de co-creación, cuyo objetivo fue promover una comprensión integradora de la sostenibilidad, el arte y la responsabilidad social como nuevas formas del cuidado y la relación con el medio ambiente. El proceso se desarrolló durante seis meses, estructurado en tres fases: evolución, experimentación y convergencia con la comunicación en vivo. Durante la fase de evolución orientada a la ideación de la "nueva realidad", la conformación de los equipos permitió potenciar la colaboración, el diálogo y la responsabilidad compartida, promoviendo los principios del convivencialismo, que impulsa una vida social y tecnológica que prioriza la autonomía, el uso responsable de los recursos y la cooperación comunitaria. La generación de ideas se fortaleció mediante capacitaciones sobre sostenibilidad y germinación, abordando temá-

ticas ambientales desde el arte. En esta fase, se afinaron metáforas y mensajes, destacando la resignificación de los materiales como símbolo de la paradoja creación- destrucción, evidenciando que el problema está en el uso y abuso de materiales contaminantes, y no en el material en sí. En la segunda fase la experimentación con los materiales y técnicas para materializar las ideas dio como resultado la incorporación de trece obras del arte ecológico que abordan temáticas de contaminación, minería ilegal, pérdida de biodiversidad e industria textil, así como dos obras alineadas al bioarte vinculadas al cacao y la pitahaya. Las piezas combinan carga estética con conciencia crítica ambiental. Las obras se exhibieron en espacios públicos mediante exposiciones itinerantes con comunicación en vivo, donde los creadores dialogaron con el público, ampliando el impacto social y la divulgación científica. Esto permitió que el arte trascendiera la academia, promoviendo nuevos espacios donde las competencias comunicativas se conjugaron con prácticas de impacto social. La metodología de co-creación fortaleció la colaboración y la interdisciplinariedad, posicionando el arte como espacio de reflexión crítica donde los materiales contaminantes son resignificados para promover la sostenibilidad y la responsabilidad social. El proyecto demuestra que el arte ecológico y el bioarte, junto con la metodología de co-creación, reflejan los valores del convivencialismo para la reflexión crítica, la educación ambiental, la acción y el diálogo social. La integración de materiales tradicionalmente problemáticos como medios estéticos crea una nueva narrativa, donde el material y el mensaje se potencian mutuamente para generar conciencia y cambio. Las exposiciones itinerantes con comunicación en vivo generaron impacto social significativo al facilitar el diálogo, la reflexión y la divulgación ambiental. Finalmente, la evaluación de expertos sobre la exposición permitió la divulgación en el foro de sostenibilidad y reputación empresarial.

Biscoito vs. cookie: implicancias educativas en el diseño de identidad

Ignacio Riboldi [Argentina]

El caso Biscoito Globo (rosquilla tradicional carioca) permite revisar una concepción del branding centrada en la construcción del signo marcario. Su persistencia como marca de consumo ritual, territorial y de altísima densidad cultural muestra que la eficacia marcaria puede consolidarse sin alta sofisticación formal ni fuerte mediatización. En contraste, la propuesta digital contemporánea no se organiza únicamente por la potencia pública de las marcas, sino por infraestructuras de identificación y perfilado que singularizan el acceso a la oferta. En ese desplazamiento, la enseñanza del diseño reclama ampliar su objeto: de la construcción del signo a las condiciones de visibilidad y distribución y, en el sentido opuesto, de la tecnificación y mediatización del mensaje a la solidez de los consumos culturales. En el marco del proyecto CAI+D 2024 «La Enseñanza del Diseño de Experiencias en el Campo de la Comunicación Visual» (FADU UNL) el presente texto pretende poner en tensión las prácticas tradicionales de enseñanza en derredor del branding con otras formas posibles que, espontáneamente, las subvierten de la mano de marcas tradicionales. Al mismo tiempo cumple en cuestionar la efectividad de los actuales procesos de segmentación y personalización, construcción de perfiles y oferta a medida. El algoritmo big brother que todo lo sabe y controla, pierde eficacia cuando se enfrenta a consumos rituales locales, la tradición o los followers orgánicos.

Del tablero a la prensa

Santiago Rosas Rodríguez [México]

Gamificación Técnica en la Enseñanza de la Materia de Preprensa Digital para alumnos de 5to semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico. La presente investigación expone una propuesta pedagógica basada en la gamificación técnica aplicada a la enseñanza de la materia de Preprensa Digital en alumnos de quinto semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Vasco de Quiroga. A partir de la premisa de que el diseño no se limita a lo visual sino que también depende de su correcta materialización física, se plantea una metodología que utiliza juegos de mesa comerciales como objetos de análisis técnico y producción gráfica. Inspirado en el modelo de Aprendizaje Experiencial de David Kolb (1984) y en la noción de gamificación de contenido propuesta por Karl Kapp (2012), el aula se transforma en un espacio de experimentación donde los estudiantes juegan, observan, deconstruyen y replican productos impresos reales.

Estrategias de diseño visual para contextos educativos y digitales

Daniela Forero [Colombia]

Esta ponencia aborda cómo el diseño gráfico contemporáneo, apoyado en branding, motion graphics y marketing, puede convertirse en una herramienta pedagógica estratégica para conectar marcas, instituciones y audiencias digitales. A partir de experiencias reales en entornos académicos, institucionales y freelance, se presentará un enfoque práctico para enseñar diseño orientado a resultados, donde la creatividad se articula con la estrategia, la narrativa visual y las nuevas tendencias tecnológicas. La propuesta invita a repensar la enseñanza del diseño como un proceso integral que prepara a los estudiantes para contextos reales del

mercado,Analizar y presentar estrategias de diseño visual aplicables a la enseñanza del diseño gráfico, integrando identidad de marca, motion graphics y enfoque de marketing, para fortalecer la formación de estudiantes en contextos educativos y digitales contemporáneos.

Tematikario: Análisis y desarrollo de tendencias

Edilberto Santana [Colombia]

El semillero TEMATIKARIO de la Universidad ECCI analiza fenómenos sociales para generar pronósticos de tendencias globales y locales, guiando colecciones semestrales en el proyecto integrador (ciclos tecnólogo y profesional).Es un observatorio anual que alinea academia con mercado mediante metodologías rigurosas.

COMISIÓN A07: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Coordinadora: Jaqueline Puyó
Miércoles 29 de julio, 15:00 - 17:00hs

Minilabs en el taller: hacedores de experiencias de comunicación visual

Estefanía Fantini, Mariana Torres Luyo [Argentina]

La propuesta focaliza en el interés por diseñar experiencias de enseñanza que promuevan un 'prácticum reflexivo' (Schön, 1998: 56), nodal en la configuración del pensamiento proyectual. En este sentido, nos permite repensar los espacios tradicionalmente dedicados a dar clases como ámbitos de co-construcción de los aprendizajes bajo la premisa de una 'inteligencia repartida' (Levy, 2004: 19). Así, para explorar la noción de género narrativo en la fotografía, proponemos la experiencia del set fotográfico como red de minilabs construidos a partir de una serie de criterios básicos: utilización de los elementos disponibles en el aula (tableros, luz natural, luz artificial) y de objetos seleccionados por los estudiantes en relación con la búsqueda fotográfica que se pretende realizar. Proponemos relatar la propuesta en términos de 'experiencia vibrante' (Maggio, 2023) en tanto acción práctica "que sorprenda y conmueva" siempre "en tiempo presente", es decir, cambiante y transformable de acuerdo a los propósitos de la enseñanza y a la disponibilidad de los estudiantes.

Implementación de plataforma Miro para conceptualizar la investigación en diseño

Milagro Farfán Morales, Susana del Río Kuroiwa [Perú]

Este estudio evalúa los procesos de conceptualización y formulación del trabajo de grado en el curso Seminario de Tesis 1 de la carrera de Diseño Gráfico - PUCP a partir del uso de los recursos visuales encontrados en la plataforma Miro. La problemática se sitúa en el último año de la carrera, donde los estudiantes desarrollan sus proyectos gráficos desde un enfoque técnico y estético. En ese contexto, surge la necesidad de generar la reflexión crítica y eficaz en los estudiantes, así como la autonomía de aprendizaje para desarrollar sus proyectos de investigación teórica y gráfica aplicada. El estado del arte revisa la experiencia significativa de Contreras-Morales et al. (2025) quienes implementaron Miro en el curso de Investigación en Diseño, dentro de la propia especialidad de Diseño Gráfico - PUCP. Asimismo indaga en el potencial de Miro como una herramienta pedagógica atractiva para los estudiantes de educación superior (Khair-Allah, 2023), promoviendo el aprendizaje colaborativo (Morón- Hernández et al., 2022), y el desarrollo de competencias específicas (Uriol, 2025; Kenzhebekova et al., 2025). La vacancia investigativa propone a Miro como una plataforma para visualizar la conceptualización de la investigación en diseño. A nivel teórico el estudio se fundamenta en el paradigma de las pedagogías constructivistas, aborda la investigación en diseño desde la construcción de conocimiento significativo a partir de los saberes previos (Ausubel, 1968), la reflexión crítica del entorno (Freire, 1969, 1970), el aprendizaje situado en la interacción colectiva (Lave y Wenger, 1991) y el enfoque inter y multidisciplinario del pensamiento complejo (Morin 1990,1999). Finalmente, la metodología aborda la observación en el aula y la aplicación de encuestas con el objetivo de validar e implementar los recursos visuales de Miro para mejorar el flujo de pensamiento y procesamiento de información en la etapa de formulación teórica y metodológica del trabajo de tesis de cada estudiante.

El packaging como estrategia pedagógica en la enseñanza del diseño gráfico

Alberto Gutiérrez Reynoso [Perú]

El desarrollo de un proyecto de diseño de packaging, tanto a nivel estructural como gráfico, exige la aplicación integrada de conocimientos fundamentales del diseño gráfico, tales como la composición visual, el manejo del color y su sintaxis, la comprensión de la forma, la selección de materiales y el uso adecuado de la tipografía en función de una necesidad comunicacional específica. Asimismo, este tipo de proyecto demanda el análisis del público objetivo, el estudio de la competencia y la comprensión del contexto de mercado, lo que permite al estudiante abordar el diseño desde una perspectiva estratégica y no únicamente estética. En este sentido, el proyecto de diseño de un empaque se constituye como una estrategia pedagógica eficaz, ya que posibilita la articulación de saberes teóricos y prácticos, y favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas propios del quehacer profesional del

diseñador gráfico. A través de esta metodología, el docente puede potenciar los conocimientos previos del estudiante y guiarlo en la toma de decisiones fundamentadas, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

El diseño como campo de investigación interdisciplinar: cruces entre psicología, comunicación y diseño visual

Akemi Hernández, Miguel Hernández, Rogelio Monarca, Aleida Rojas Barranco [México]

El diseño contemporáneo ha dejado de concebirse únicamente como una práctica estética o técnica para consolidarse como un campo de estudio interdisciplinar con un fuerte impacto en la construcción de significados, experiencias y comportamientos sociales. Esta ponencia propone una reflexión teórica sobre el diseño como disciplina investigable, destacando los cruces conceptuales y metodológicos entre la psicología, la comunicación y el diseño visual. Desde la psicología, se abordan procesos cognitivos y emocionales como la percepción, la atención, la memoria y la respuesta afectiva, los cuales influyen directamente en la manera en que los usuarios interpretan y responden a los mensajes visuales. A su vez, la comunicación aporta herramientas para comprender al diseño como un lenguaje simbólico capaz de mediar entre emisores y receptores, construyendo narrativas visuales que operan en contextos sociales y culturales específicos. El diseño visual, en este marco, se analiza no solo como un producto final, sino como un objeto de estudio que permite investigar la producción de sentido, la experiencia del usuario y la responsabilidad social del diseñador. A partir de una revisión bibliográfica y el análisis conceptual interdisciplinar, se plantea la necesidad de fortalecer el diálogo entre estas disciplinas para enriquecer tanto la práctica profesional como la investigación académica en diseño.

Comunicación Accesible como acto pedagógico

Victoria Hernando [Argentina]

Esta presentación propone la comunicación accesible como un modelo metodológico, ético y transformador que redefine el lenguaje institucional como herramienta de inclusión. Parte de una premisa clara: comunicar no es solo informar, es incluir. Desde allí, se articulan cinco pilares — diagnóstico accesible, diseño universal de mensajes, validación de comprensión, formación de equipos inclusivos y evaluación del impacto comunicativo— que permiten transformar las prácticas comunicacionales en instituciones educativas, culturales y corporativas. La propuesta se fundamenta en marcos teóricos como el diseño universal, la pedagogía crítica y la comunicación empática, y se presenta como una respuesta estructurada a la injusticia comunicacional. El modelo está sistematizado en una publicación académica que combina evidencia, herramientas y una filosofía del cuidado institucional. La exposición invita a docentes, diseñadores y líderes institucionales a imaginar nuevas formas de comunicar desde la diversidad.

Materialidad y composición gráfica: una experiencia de investigación–creación en el aula de diseño

Diana María Mahecha, Sebastian Belalcazar Lareo [Colombia]

Esta ponencia describe y reflexiona sobre el taller de composición gráfica realizado con estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área andina, en Bogotá, Colombia. El objetivo de este taller fue reconocer y comprender los fundamentos de la composición gráfica mediante la manipulación de materiales para la realización de un juguete y fanzine. La experiencia con materiales como greda, papeles, colores, narrativas y pinturas se configura como un proceso multisensorial, dado que involucra el contacto directo con el cuerpo y favorece una relación táctil y perceptiva con la materia. Sin embargo, el desarrollo de contemporáneo de las practicas en Diseño Grafico esta mediado, en gran medida, por el uso de software especializado (como Adobe, Canva o herramientas basadas en inteligencia artificial), lo que suele implicar una atención prioritaria a los aspectos técnicos en detrimento de una comprensión experiencial de los elementos compositivos. En este contexto, el taller se planteó como un espacio para explorar, involucrar, y en ocasiones incomodar a estudiantes nativos digitales, invitándoles a reconsiderar la percepción y la interacción material como recursos fundamentales para la ideación de posibilidades formales y narrativas. El enfoque metodológico se sustentó en un proceso de investigación - creación que, a través de la práctica y exploración personal contribuyo a la construcción de un contexto experiencial orientado al desarrollo y la comprensión de los elementos compositivos del diseño gráfico. Así, la experimentación material se constituyo en un medio para fortalecer la sensibilidad, la reflexión crítica y la apropiación consciente de los fundamentos disciplinares.

Del registro a la reflexión: una guía metodológica para fortalecer procesos de investigación y diseño en el aula

Johanna Martinez [Colombia]

Esta ponencia presenta la construcción, implementación y análisis de una guía estructurada de diario de campo, diseñada como dispositivo metodológico para articular investigación, diseño y co-creación en procesos formativos del programa de Diseño Gráfico. A diferencia de los diarios

tradicionales, este instrumento integra un manual pedagógico que explica qué es un diario de campo, por qué es fundamental en el proceso proyectual y cómo debe llevarse de manera rigurosa, especialmente en ejercicios de investigación-creación. La guía incorpora un brief de diseño, así como apartados para marco teórico, referentes, métodos de recolección de información (observación, entrevistas y encuestas), ideación, bocetación, desarrollo, prototipado, iteración y validación. Su implementación en espacios académicos y en el semillero INCLUCREA evidencia mejoras en la toma de decisiones, la trazabilidad del proceso, la calidad de los proyectos y la apropiación del rol investigativo del diseñador. Se discuten los aportes del instrumento a la enseñanza del diseño en contextos educativos contemporáneos. Palabras clave: diario de campo, investigación-creación, co-creación, enseñanza del diseño, metodología proyectual, educación en diseño.

Infografías y salud menstrual: avances desde el diseño de información

Jaqueline Mata Santel, Jazmin Bravo Ortela, Gerardo Luna-Gijón, Abraham Ronquillo-Bolaños [México]

La educación menstrual en México continúa marcada por la desinformación y representaciones visuales estereotipadas que influyen en la percepción del cuerpo y la salud de niñas desde edades tempranas. Ante este contexto, el diseño de información ofrece herramientas para transformar contenidos complejos en materiales educativos claros, accesibles y culturalmente pertinentes. Esta ponencia presenta los avances de un proyecto de investigación orientado al análisis de materiales educativos sobre salud menstrual y al desarrollo de infografías dirigidas a niñas de primaria. Se describe el proceso de diseño que parte del diagnóstico de un corpus de materiales existentes, la identificación de representaciones visuales de género y la definición de criterios basados en el diseño de información y la perspectiva de género. Los avances expuestos evidencian el potencial de las infografías como recursos didácticos para promover una educación menstrual informada y desestigmatizada, así como para construir narrativas visuales respetuosas que contribuyan al autocuidado, la equidad de género y el bienestar desde la infancia.

Metodología colaborativa para analizar stands: experiencia Cafexpo Honduras

Alain Minera [Honduras]

Proyecto académico donde estudiantes de Diseño Gráfico evalúan stands en Cafexpo Honduras (2025-2026) mediante una rúbrica analítica y un manual de criterios visuales y de marca. Organizados en equipos, recorren el evento registrando puntuaciones en una hoja de Excel compartida que promedia resultados. La actividad culmina con el reconocimiento oficial a los mejores stands, emitido por los organizadores, pero firmado por el docente. Se busca integrar estudiantes de Arquitectura en futuras ediciones para enriquecer la valoración estructural.

Cómo se enseña el diseño gráfico en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Jerez

Juan Carlos Molina Moral [España]

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Jerez es un centro público dedicado a la formación en artes plásticas y diseño con más de un siglo de historia. Su objetivo es formar profesionales capaces de combinar creatividad, pensamiento visual y competencias técnicas dentro del ámbito del diseño contemporáneo. La Escuela de Arte de Jerez empezó como Escuelas de Artes y Oficios para la clase trabajadora industrial de principios del siglo XX, aunque a finales de este pasó a convertirse en una escuela de arte y diseño. El centro está ubicado en un edificio histórico del siglo XVI en el centro de Jerez, que combina patrimonio cultural con instalaciones educativas modernas. Su enfoque educativo, desarrollado en torno a una metodología que combina lo conceptual, lo creativo y lo práctico, además de un pensamiento creativo. Hace del alumnado y profesorado un centro holístico donde el diseño en sus principales vertientes; gráfico, interior, audiovisual, moda, entre otros, encuentra su máximo exponente. Asimismo, el aprendizaje se centra especialmente en la práctica artística y el trabajo por proyectos, fomentando la experimentación y la creatividad. La enseñanza del diseño gráfico en la escuela se basa en un enfoque que combina una metodología conceptual sobre temas de diseño, tipografía, color y composición editorial, branding, entre otros. Junto a una parte de metodología centrada en aprendizaje por proyectos reales, fomentando colaboraciones con instituciones y empresas locales. Además de implementar un pensamiento crítico en el alumnado de los diferentes estudios propuestos. Asimismo, el centro educativo cuenta con instalaciones especializadas que facilitan el aprendizaje práctico: aulas informáticas, talleres, espacios para el dibujo, estudios fotográficos y biblioteca y espacios expositivos. Finalmente, el modelo educativo de la escuela busca formar diseñadores y diseñadoras capaces de pensar y diseñar de manera crítica y autónoma, enfrentándose a cada proyecto con rigor visual y gráfico. Para así dar respuestas y soluciones tanto comunicativas como gráficas coherentes, estéticas y funcionales.

COMISIÓN A37: DISEÑO E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia
Miércoles 29 de julio, 15:00 - 17:00hs

Y pum se cayó - De la vida real al aula
Nicolás Alvarez [Argentina]
Si querés vivir una experiencia diferente, convertirte en estudiante y docente a la vez, este es tu lugar. Vamos a poner en juego distintas habilidades para resolver un problema entre todos, pensarnos, motivarnos, jugar y construir una manera distinta de pensar el aula. En esta oportunidad, vamos a recorrer una experiencia áulica que toma elementos de la evaluación formativa, centrada en LA consigna (sí, en mayúscula), la retroalimentación y la metacognición. 'Y pum, se cayó' muestra cómo podemos transformar situaciones de la vida cotidiana en una propuesta pedagógica diferente.

¿Y si el material es el inicio? Materiales emergentes y enseñanza del diseño de productos
Celina Ivette Andino Quintanilla, Erick Alcides Martinez Carranza [El Salvador]
En la Licenciatura en Diseño de la UCA (El Salvador), se ha realizado el proyecto integrador Sincretismo el cual propone invertir la lógica habitual del diseño de productos: los estudiantes parten del material (no del problema ni del usuario) para explorar sus posibilidades y encontrar aplicaciones con pertinencia local. El proyecto se enfoca en la creación de materiales emergentes biobasados (MEBs), una categoría poco explorada en la formación universitaria de diseño en Centroamérica, apostando por una metodología donde los equipos lideran su investigación e intervención en territorio. Esta ponencia presenta el diseño pedagógico del proyecto, sus resultados parciales y los desafíos que genera colocar la investigación de MEBs como competencia central en la enseñanza del diseño de productos.

Da resenha ao artigo: caminhos para produção científica em design
Gabriel Bergmann Borges Vieira, Ana Paula Chichelero, Amanda Cristina Primon, Laura Krug Busanello, Demétrio Martins [Brasil]
Esta proposta apresenta um relato de experiência da disciplina de Pesquisa Aplicada ao Design, ofertada aos estudantes de Design da Universidade de Caxias do Sul. A disciplina tem como ênfase a elaboração de um artigo científico como primeira vivência de pesquisa e produção acadêmica. Como percurso, os estudantes realizaram leitura orientada de textos de base para desenvolver familiaridade com a escrita científica e seus modos de argumentação, o quais gradualmente se desdobram na construção do artigo final. O relato discute a pesquisa aplicada em design como caminho para a formação do designer pesquisador, ressaltando a importância de práticas de leitura e de escrita que fortaleçam o pensamento crítico e a autonomia intelectual, em contraste com formas passivas ou automatizadas de produção textual.

Entre la acción y la reflexión: configuración del pensamiento crítico en la formación universitaria en diseño
Martha Elena Gaona Franco [México]
La investigación se propone comprender cómo se configura el pensamiento crítico en la formación universitaria en diseño y de qué manera los modelos pedagógicos predominantes influyen en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para interpretar, encuadrar y actuar frente a problemas proyectuales complejos, ambiguos y situados. Para ello, se adopta una perspectiva que articula el análisis conceptual del pensamiento crítico con la exploración de prácticas formativas concretas, atendiendo tanto a las dimensiones cognitivas como a las condiciones pedagógicas que las hacen posibles. El estudio se inscribe en un enfoque cualitativo e interpretativo, orientado a analizar experiencias de aprendizaje en contextos reales de formación en diseño. A través de la observación de procesos proyectuales, el análisis de producciones y la reconstrucción de experiencias desde la voz de sus protagonistas, se busca dar cuenta de cómo el pensamiento se construye en la práctica y cómo este se ve afectado por las estructuras curriculares y los modelos de enseñanza. En última instancia, esta investigación aspira a contribuir a la comprensión del pensamiento crítico como un componente esencial de la formación en diseño, no solo en términos de competencia individual, sino como una práctica situada que articula conocimiento, acción y responsabilidad frente a la realidad. De este modo, se espera aportar elementos que permitan repensar los procesos formativos en la educación superior, en favor de una enseñanza más coherente con las demandas contemporáneas del ejercicio profesional en diseño.

Salón Sentidos: espacio académico para proyectos comunicativos
Dayra Marcela Hidalgo Paz, Yubar Portilla Benítez [Colombia]
Presentación del Salón "Sentidos" (ediciones I, II, III: 2023-2025), evento académico-artístico que exhibe proyectos comunicativos desarrollados por estudiantes y docentes. Se documenta el modelo de gestión que articula exposición de obras, socialización de investigaciones, diálogo de saberes entre academia y comunidad. Se presentan productos ex-

hibidos: multimedia “Mujeres que cuidan la vida”, obra “El espíritu de Warmi”, documentales etnográficos, series fotográficas, pósters de investigación. El Salón se constituye en laboratorio pedagógico donde convergen diseño gráfico, audiovisual, fotografía, narrativas digitales y comunicación participativa. La experiencia aporta al debate sobre espacios de circulación para producción estudiantil, evaluación pública de proyectos formativos, vinculación de comunidades externas con universidades, y construcción de portafolios profesionales estudiantiles que trascienden calificaciones académicas.

Proyectos integradores: hacia una enseñanza del diseño sin cátedras aisladas

Erick Alcides Martinez Carranza [El Salvador]

La Licenciatura en Diseño de la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas (UCA, El Salvador) implementa desde su primer ciclo un proyecto integrador por semestre, articulando múltiples cátedras en torno a una experiencia creativa común. Esta ponencia presenta tres proyectos ejecutados: Superpoder (autoconocimiento e identidad), NODO (pensamiento crítico y derechos humanos) y Sincretismo (materialidades locales y desarrollo de productos). Una reflexión sobre cómo se pueden articular cátedras en diseño para que se complementen y no operen por separado.

Escenas educativas, a través de escenarios alfabetizadores

Mayra Monti [Argentina]

Consideramos que las escenas educativas suelen estar llenas de sentidos, pero muchas veces por la rapidez de los tiempos resulta difícil detenernos y analizarlas. Preparar escenarios lúdicos en el aula para la adquisición de nuevos aprendizajes, va mucho más allá de la escenografía, requiere de la mirada compleja, de la elaboración de propuestas integrales de alfabetización que posibiliten otras formas de estar en la escuela, de pensar la escuela y de hacer escuela.

El fotodiseño de la luz

Bayardo Murcia [Colombia]

Teniendo en cuenta que somos una institución universitaria con énfasis especializado en diseño, con 50 años de trayectoria, se establecieron proyectos de aula dentro del programa profesional de fotografía, para incorporar en los primeros semestres, la historia del arte, el arte digital, el diseño gráfico, la composición, l teoría del color y la luz, usando las imágenes y la pos producción fotográfica como herramientas de comunicación artística.

Design by Being Lab, Diseñar desde el Ser, Embodied Systemic Codesign

Reyna Perdomo [Venezuela]

Pequeña Introducción al “Design by Being Lab Lab Diseñar desde el Ser”. Somos parte de la naturaleza en un proceso continuo de transformación. El objetivo del «Design by Being Lab Lab Diseñar desde el Ser» es contribuir a entender cómo el diseñador puede y debe “Ser” y formar parte de la transición que vivimos mediante una investigación orientada a la práctica, a través de la implementación de enfoques y modelos probados de inteligencia encarnada o “embodied intelligence”, y como la presencia plena, lo sistémico y el co- diseño pueden reforzarse mutuamente y desarrollarse conjuntamente. Consiste en un laboratorio de “Embodied Systemic Codesign” o Codiseño Sistémico Encarnado, con prácticas guiadas en Embodied Intelligence Practices y procesos de pensamiento sistémico y de codiseño. La propuesta de Embodied Systemic Codesign o Codiseño Sistémico Encarnado, presenta la posibilidad de: Nuevas Perspectivas. Explorando los marcos de la inteligencia encarnada que dan un sentido más sistémico, estando plenamente presentes en todas las dimensiones del proceso de diseño. Nuevas Habilidades. Incorporando un proceso de cambio basado en la inteligencia encarnada (embodied intelligence), en las fases de codiseño colaborativo y empático, así como en las prácticas de cambio sistémico. Nuevas Estrategias. Aplicando estrategias realmente conscientes, desde la presencia plena, para la visualización en el aquí y ahora, situacional e interrelacional, tanto en el ámbito individual como en el colectivo. El Lab ofrece intervenciones experienciales, talleres prácticos y talleres de introducción, así como sesiones grupales, en empresas y sesiones individuales de facilitación de procesos de diseño y de la inteligencia corporal.

Una vida a cucharadas, el podcast como estrategia de enseñanza y aprendizaje del diseño

Alejandra Maria Perez Montoya, Hernán Darío Castaño Castrillón [Colombia]

En el marco del proyecto de investigación-creación Objetografía Biocultural de Colombia: Subregión Antioquia adscrito al departamento de Diseño de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico etropolitano - ITM se crea y desarrolla actualmente el Podcast Una Vida a Cucharadas, un ejercicio académico, investigativo y comunicacional creado y liderado por docentes del departamento a través del Semillero Diseño, Alimentos y Paisajes, que impacta directamente el proceso de formación de los estudiantes de la Ingeniería y la Tecnología en Diseño Industrial. La creación del podcast funge no solo como un recurso para hacer investigación formativa, sino que además funciona como una

estrategia de desarrollo extracurricular a través de la cual se potencian y fortalecen los conocimientos vistos en el salón de clase, solo que esta vez el aula es una sala de grabación; un espacio que se convierte en el escenario para aprender a diseñar una experiencia comunicacional, y en medio del cual se agrupan y utilizan elementos creativos y dinámicos símiles al modelo de enseñanza del diseño implementado por el ITM, en el cual se ejecutan tres fases que son la fundamentación-Planeación, la ejecución, y finalmente la divulgación; las cuales se relacionan directamente con el ejercicio de aprender a hacer un podcast, puesto que en este, los estudiantes deben cumplir las mismas fases. De la misma manera que en el diseño, la creación del podcast cumple un proceso que permite potenciar el pensamiento proyectual, en la medida en que implica un desarrollo por fases y con un orden estratégico que propicie el cumplimiento de los objetivos. Pensando en la innovación educativa el podcast se convierte entonces en una herramienta que da lugar a la resignificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño, puesto que permite la implementación de nuevos elementos que potencian en los educandos la investigación formativa, el trabajo colaborativo y la escucha analítica; convirtiéndose además en una estrategia interdisciplinar entre la comunicación oral, el diseño, el arte y la tecnología.

De la Teoría a la Práctica: El Aprendizaje Basado en Proyectos como Núcleo Pedagógico en el Diseño de Interacción

Liliana Suárez, Alejandro Acuña [Colombia]

Esta ponencia propone una reflexión pedagógica sobre el impacto del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la filosofía del "aprender haciendo" en la formación de diseñadores de interacción. A través de este modelo educativo, el aula deja de ser un espacio puramente de transmisión de información para convertirse en un laboratorio de inmersión práctica, donde el error, la iteración y la conexión con la realidad son los verdaderos motores del conocimiento. La metodología ABP permite a los estudiantes trascender la abstracción teórica enfrentándose a problemáticas del entorno local. Esta visión encuentra sustento en los planteamientos de Paulo Freire, quien concibe la educación como un proceso dialógico y contextualizado, en el que el aprendizaje adquiere sentido cuando se vincula con las realidades y necesidades de la comunidad. Desde esta perspectiva, el aula se expande hacia el territorio, permitiendo que los proyectos académicos se conviertan en experiencias de intervención y construcción de conocimiento con impacto social. Para ilustrar la eficacia de esta pedagogía, la ponencia presenta ejemplos concretos de la aplicación del modelo en el currículo. Se analizará cómo la estructuración de proyectos de Service Design obliga al estudiante a internalizar el valor de la investigación de usuarios, llevándolo de la empatía inicial al desarrollo y testeo de prototipos reales. Asimismo, se mostrará cómo la exploración de la cultura visual y la psicología del color se consolida cuando los estudiantes aplican estos fundamentos teóricos para resolver necesidades reales de comunicación gráfica en contextos específicos. En conclusión, la ponencia demuestra que estructurar la enseñanza en torno a la ejecución de proyectos tangibles es fundamental en el diseño de interacción. Este enfoque no solo afianza competencias técnicas e investigativas, sino que desarrolla el pensamiento crítico, la sensibilidad social y la adaptabilidad necesarios para proponer soluciones viables, centradas en las personas y altamente conectadas con su contexto. De esta manera, el diseño trasciende el ejercicio académico para convertirse en una herramienta de transformación social, coherente con una formación que vincula la teoría, la práctica y el compromiso con la comunidad.

COMISIÓN A13: DISEÑO INDUSTRIAL, METODOLOGÍA Y FORMACIÓN PROYECTUAL

Coordinadora: Mariana Pelliza
Miércoles 29 de julio, 17:30 - 19:30hs

KitMec: Diseño y validación de un sistema modular para el aprendizaje experiencial de principios mecánicos en educación STEAM

Consuelo Cano, Eduardo Ajito Lam, Juan Del Aguila, Fernando Pérez [Perú]

Esta investigación presenta el diseño, desarrollo y validación de KitMec, un kit educativo modular orientado a la enseñanza de máquinas simples desde un enfoque de diseño centrado en el usuario y aprendizaje experiencial. La propuesta responde a las dificultades que enfrentan estudiantes y docentes para comprender y aplicar principios mecánicos en contextos educativos latinoamericanos, donde el acceso a recursos didácticos contextualizados y asequibles es limitado. La metodología se estructura en tres etapas: (1) exploración del contexto educativo mediante entrevistas a docentes y estudiantes, (2) desarrollo iterativo del sistema modular y (3) validación en entornos de enseñanza de diseño industrial. Los resultados evidencian mejoras en la comprensión conceptual, el nivel de motivación y el trabajo colaborativo, así como una mayor articulación entre teoría y práctica. Asimismo, la modularidad del sistema favorece la experimentación progresiva y su adaptación a distintos niveles educativos. Desde la investigación en diseño, el estudio plantea una estrategia pedagógica basada en criterios de modularidad, escalabilidad y sostenibilidad, alineada con enfoques STEAM y aprendizaje basado en proyectos. En

este marco, el diseño se posiciona como mediador entre educación y tecnología, abriendo oportunidades para el desarrollo de soluciones educativas interdisciplinares con impacto regional.

Integración del pensamiento crítico en la formación del Ingeniero en Diseño Industrial

Yanet Hernández Ortega, Yamila Caridad Rodriguez Gomez [México]

Actualmente el mundo requiere que los egresados de ingeniería en diseño industrial desarrollen un pensamiento crítico que resuelva problemáticas del entorno social, ambiental e industrial, considerando a la innovación como base para poder competir en el mercado. Por otra parte, formar diseñadores implica mucho más que enseñar a dibujar o modelar productos o procesos; es importante que se cuente con conocimiento técnico de materiales y procesos de fabricación que le permita diseñar productos funcionales, viables, costeables y centrados en el usuario. Durante 3 años se han analizado propuestas de egresados basadas en sus experiencias en el campo laboral y que han servido de base para realizar las actualizaciones correspondientes a las materias de la especialidad del programa de estudios. También se ha incluido en la formación de los estudiantes la participación en eventos de innovación e investigación.

Metodologia 5I's: análise estrutural e progressão do processo projetual no design de interfaces digitais

Pamela Nunes De Mendonca, Débora Gasparetto, Cristina Landerdahl Dalla Costa, Fabiane Romano [Brasil]

Este trabalho apresenta uma análise da metodologia 5I's, proposta por Débora Gasparetto, para o ensino de projeto dentro do Laboratório de Interfaces, no curso de Desenho Industrial, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Nesse contexto, o trabalho tem como objetivo analisar e compreender a estrutura interna da 5IS, investigando como suas cinco fases se articulam e evidenciam uma progressão do pensamento projetual. A investigação foi orientada por dois eixos: (a) a organização estratificada do processo projetual, considerando a organização proposta por Garrett; (b) o critério analítico habilidade projetual, compreendido como tipo de operação intelectual predominante exigida por cada ferramenta. Os resultados revelam que a metodologia 5I's distribui as decisões projetuais em diferentes fases do processo, ao mesmo tempo em que organiza uma progressão que articula macroestrutura, representada pelas fases, e microestrutura, constituída pelas ferramentas e seus respectivos outputs. A análise demonstra o valor da metodologia 5I's para o ensino de design de interfaces ao evidenciar a progressão das habilidades projetuais, proporcionando uma leitura clara das relações entre habilidades, ferramentas e fases e favorecendo a compreensão do processo projetual como sistema.

Análisis del pensamiento Pritzker: del diagrama al artículo científico

Valery Anayansi Ochoa Perdomo [Honduras]

Esta ponencia presenta los resultados de una investigación analítica realizada por estudiantes de arquitectura sobre la obra y pensamiento de arquitectos galardonados con el Premio Pritzker. El foco de la innovación reside en el proceso de "diseño de pensamiento" mediante el cual el alumno debe trascender la recopilación biográfica para identificar patrones de diseño recurrentes y su respuesta a contextos sociopolíticos específicos, usando el formato de artículo corto como medio. Se analizan los hallazgos obtenidos en una serie de artículos de revisión donde los estudiantes vinculan la postura teórica de autores como Luis Barragán, Shigeru Ban o Rem Koolhaas con la producción de diagramas analíticos originales. La ponencia discute cómo el ejercicio de decodificación estética y técnica permite al estudiante de diseño comprender la arquitectura no como un objeto aislado, sino como una respuesta compleja a factores climáticos, culturales y tecnológicos. Se presentan las conclusiones sobre los niveles de interpretación alcanzados, la importancia de la producción gráfica propia como herramienta de análisis y los desafíos de la escritura científica en las carreras creativas.

Estrategias docentes para el diseño de sistemas inteligentes de reciclaje: integración interdisciplinaria en el aula

Denys Rivera [México]

La enseñanza del diseño en el contexto contemporáneo enfrenta el desafío de integrar problemáticas complejas como la sostenibilidad, el uso de tecnologías emergentes y el trabajo interdisciplinario. En particular, el reciclaje se presenta como una oportunidad pedagógica para abordar estos retos desde una perspectiva aplicada, crítica y contextualizada. La presente ponencia expone una experiencia docente orientada al desarrollo de proyectos de diseño vinculados al reciclaje, en la cual se promueve la integración de conocimientos provenientes del diseño, la ingeniería mecánica y la ingeniería electrónica. A través de esta estrategia, los estudiantes desarrollan propuestas de sistemas producto–servicio que incorporan criterios de sostenibilidad, interacción con el usuario y soluciones tecnológicas como sensores, automatización y herramientas de inteligencia artificial. El enfoque pedagógico se basa en el aprendizaje activo y el trabajo interdisciplinario, fomentando la capacidad de los estudiantes para abordar problemas reales mediante el di-

seño de soluciones integrales. En este proceso, el diseño se posiciona como eje articulador, mientras que la ingeniería y la inteligencia artificial actúan como herramientas que potencian el desarrollo y funcionamiento de los sistemas propuestos. Asimismo, se reflexiona sobre el impacto de estas metodologías en la formación de futuros Diseñadores e Ingenieros, destacando la importancia de incorporar enfoques colaborativos y tecnológicos en la enseñanza del diseño. La ponencia contribuye así a la discusión sobre nuevas estrategias educativas que permitan responder a los desafíos actuales, promoviendo una formación más crítica, integrada y orientada a la resolución de problemas complejos.

Formix: Sistema modular de alfabetización visual y estimulación cognitiva a través del diseño geométrico esencial

Luis Rodriguez Camacho [Bolivia]

La presente propuesta expone el desarrollo y los alcances de "Formix", un sistema de juego de mesa diseñado por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Privada Boliviana (UPB) en Cochabamba. El proyecto surge como una respuesta desde el diseño a la necesidad de herramientas didácticas que fortalezcan la inteligencia espacial, la coordinación motora fina y el pensamiento visual en diversos rangos etarios. Basado en una gramática visual de formas geométricas esenciales (círculos, cuadrados y triángulos) y una paleta de colores primarios, Formix trasciende el juego convencional para convertirse en una plataforma de interacción social. El diseño se fundamenta en un sistema modular de 36 fichas que interactúan sobre un tablero cuadriculado de 6 cm X 8 cm, permitiendo una transición fluida entre la representación figurativa y la abstracción conceptual. La innovación del proyecto radica en su carácter adaptativo y multimododal, ofreciendo siete dinámicas de juego que van desde el diseño creativo individual hasta la resolución colaborativa de problemas y la comunicación verbal-visual. A través de estos modos, como "Maestro y Aprendiz" o "Descubre la figura", el juego fomenta habilidades críticas de comunicación y consenso grupal. Como una de las experiencias pioneras en el diseño de juegos de mesa en la UPB, Formix se posiciona no solo como un objeto de entretenimiento, sino como un caso de estudio sobre cómo el diseño gráfico puede articular experiencias que estimulan la creatividad libre, eliminando la barrera del "error" y promoviendo el bienestar cognitivo a través del juego.

Creatividad y micro-métodos en la enseñanza del diseño industrial

Yamila Caridad Rodríguez Gómez [México]

Esta ponencia presenta una experiencia pedagógica en Ingeniería en Diseño Industrial basada en micro-métodos de aprendizaje aplicados al prototipado. Se destaca el "Método de los 5 Errores", estrategia que ayuda a los estudiantes a identificar y transformar fallos recurrentes en oportunidades de mejora. Complementada con prototipado ágil, mini-rúbricas e iteración rápida, la propuesta fortalece la autonomía, el pensamiento crítico y la factibilidad técnica. A partir de registros de aula, se observan mejoras en el compromiso, la calidad de los prototipos y la transferencia de habilidades a otras asignaturas.

Fusion 360 en la enseñanza del diseño industrial

Yamila Caridad Rodríguez Gómez, Rubén Darío Chávez Martínez [México]

Se presenta una experiencia docente en la carrera de Ingeniería en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Pachuca, México, en la que Autodesk Fusion 360 se utiliza como recurso pedagógico para fortalecer el aprendizaje del diseño industrial. A través de actividades de modelado digital, desarrollo de productos y prototipado, los estudiantes articulan pensamiento creativo, representación tridimensional y factibilidad técnica. La experiencia muestra que la integración de herramientas digitales en el aula favorece el aprendizaje activo, el desarrollo de competencias proyectuales y la comprensión de procesos contemporáneos de diseño, ingeniería y manufactura.

Diseño frugal e innovación social en proyecto educativo H2O Trek

Lorena Rodriguez Lain, Paulo Caviglia, Perla Gonzalez [Uruguay]

Esta propuesta presenta la experiencia educativa del proyecto H2O Trek, desarrollado en Duoc UC como un proceso de aprendizaje aplicado que vincula a estudiantes de diseño con problemáticas reales asociadas a contextos de emergencia humanitaria. El proyecto consiste en el desarrollo de un kit de doble propósito que integra hidratación y transporte seguro de infantes, pensado para situaciones de desplazamiento donde el acceso al agua y el cuidado de niños pequeños se vuelve crítico. A través de una metodología basada en proyectos, los estudiantes participan en procesos de investigación, ideación, prototipado y evaluación funcional, enfrentando restricciones reales de contexto, recursos y uso. La experiencia pedagógica se enmarca en principios de innovación social y diseño frugal, promoviendo soluciones eficientes, accesibles y adaptables a entornos con recursos limitados. Este enfoque permite que los estudiantes comprendan el diseño como una herramienta para abordar desafíos sociales complejos, desarrollando capacidades de pensamiento sistémico, empatía con los usuarios y respon-

sabilidad ética. La experiencia demuestra cómo la incorporación de proyectos en contextos reales puede transformar el proceso formativo, permitiendo que los estudiantes experimenten el diseño como una práctica situada, orientada al impacto social y al desarrollo de soluciones pertinentes frente a problemáticas humanitarias contemporáneas.

Cine especulativo como laboratorio pedagógico del diseño industrial

Rosanna Paola Schreiber Viana [Argentina]

El proyecto "Cine especulativo como laboratorio pedagógico del diseño industrial" propone incorporar el cine especulativo y de ciencia ficción como herramienta innovadora en la formación universitaria del diseño industrial. Desde la perspectiva del Speculative Critical Design (SCD), la investigación indaga cómo las narrativas audiovisuales de futuros posibles pueden expandir la imaginación proyectual, fortalecer la creatividad crítica y promover una reflexión ética sobre la relación entre tecnología, sociedad y cultura. Mediante el análisis de artefactos diegéticos presentes en el cine y su traducción en actividades pedagógicas estructuradas, se busca construir un enfoque didáctico que estimule la anticipación y el pensamiento prospectivo en los estudiantes. El proyecto aspira a consolidar un marco conceptual y metodológico replicable que potencie la interdisciplinariedad entre diseño, cine y pedagogía, contribuyendo a la innovación educativa en el ámbito del diseño industrial.

COMISIÓN A28: PATRIMONIO E IDENTIDAD VISUAL

Coordinadora: Jaqueline Puyó
Miércoles 29 de julio, 17:30 - 19:30hs

Análise de camisas de futebol africana: Como isso afeta a visão do mundo

Gabrielle Costa Santos, Luiz Ben Hassanal Machado da Silva, Ana Beatriz Pereira De Andrade [Brasil]

As culturas africanas são frequentemente vistas como exóticas devido à percepção dos colonizadores europeus durante o período de colonização. Essa visão se reflete no entendimento da África que evoluiu ao longo do tempo através de diálogos culturais com diversas nações, incluindo europeias, americanas e árabes. O design esportivo, especialmente das camisas de futebol, expressa a identidade das seleções africanas e seus vínculos culturais, destacando-se das opções padronizadas disponíveis. O principal objetivo deste trabalho é entender como a valorização das camisas seleções africanas de futebol mas também cultura deste local. A pesquisa pretende investigar a evolução da visão ocidental sobre essas camisas que passou de uma perspectiva exotizada e depreciativa para uma nova apreciação como símbolos de identidade nacional e cultural. O trabalho inclui uma análise do discurso histórico ocidental sobre a estética africana e dos elementos visuais nas camisas da seleção senegalesa.

Archivos fotográficos domésticos en la construcción de memoria en Honduras

Elsa Lidia Izaguirre Madrid [Honduras]

Durante las décadas de 1980 y 2000 la producción fotográfica hondureña se centró en el fotoperiodismo, el retrato, la fotografía documental y principalmente, para esta investigación en la fotografía doméstica que, a diferencia de las anteriores, se caracteriza porque la familia toma el control sobre su propia representación (Mullor, 2020). Esto abre una línea de análisis al comprender la fotografía doméstica como un archivo que además de narrar un hecho refleja formas de significar la vida cotidiana. En ese sentido, la investigación aborda cómo el álbum fotográfico de familias hondureñas de clase media, aporta narrativas que complementan o tensionan con los archivos fotográficos documentales oficiales para la construcción de la memoria social en el Distrito Central durante el periodo del 1980 al 2000.

Símbolos y signos del antiguo Perú en la enseñanza del diseño contemporáneo

Paul Pinedo, Guillermina Ávalos, Sandra Tineo [Perú]

El proyecto que se presenta consiste en el desarrollo de una investigación sobre la iconografía del Antiguo Perú, para la creación de un libro de referencia ilustrado como insumo pedagógico para su enseñanza en cursos y talleres dirigidos a creadores, orientado desde un enfoque decolonial y simbólico de la cosmovisión andina. El libro se titula Símbolos y Signos del Antiguo Perú en la Cultura Visual Contemporánea. Se ha compilado información de creadores contemporáneos que emplean la iconografía en su trabajo.

Construcción del imaginario femenino en las reescrituras contemporáneas de Disney

Jaqueline Puyó [Argentina]

La presente investigación analiza las construcciones de feminidad y diversidad en Blancanieves (2025), producida por Disney, a partir de un enfoque centrado en el diseño visual y las configuraciones narrativas de la protagonista. El estudio se inscribe en el campo del diseño, la comunicación y la cultura visual, entendiendo a las producciones audiovisuales como dispositivos culturales que participan activamente en la construcción de imaginarios sociales, identidades y modelos de representación. Desde una perspectiva interdisciplinaria, la investigación recupera los aportes de los estudios culturales de Stuart Hall (1997), quien concibe la re-

presentación como un proceso mediante el cual se producen y circulan significados socialmente compartidos. Asimismo, se incorporan los planteamientos de Néstor García Canclini (1995) sobre cultura e industrias culturales, que permiten comprender el papel de los productos audiovisuales en la configuración de sentidos sociales contemporáneos. Para el análisis de las construcciones de género, se retoman las contribuciones de Judith Butler (2007), particularmente su noción de performatividad de género, y los aportes de Simone de Beauvoir (2018), quien sostiene que la feminidad constituye una construcción sociocultural antes que una condición natural. Complementariamente, la investigación incorpora la perspectiva de la interseccionalidad desarrollada por Kimberlé Crenshaw (1989), entendida como una herramienta analítica que permite examinar la articulación entre género, diversidad. El estudio se centrará en el análisis de elementos vinculados al diseño visual de la protagonista, tales como la corporalidad, el vestuario, la caracterización estética y las decisiones visuales presentes en la película. Desde esta perspectiva, el diseño es concebido como una práctica cultural capaz de comunicar valores, identidades y posicionamientos ideológicos, en línea con los aportes de Guy Julier (2010) sobre cultura del diseño. Metodológicamente, la investigación adopta un enfoque cualitativo basado en el análisis visual y narrativo del film. Asimismo, se considerarán los debates culturales y mediáticos surgidos en torno a la película, entendidos como parte de los procesos de negociación de significados que atraviesan las representaciones audiovisuales contemporáneas. La investigación busca contribuir al campo del diseño y la cultura visual mediante la comprensión de cómo las industrias culturales reformulan sus discursos estéticos y narrativos frente a las demandas contemporáneas de diversidad, inclusión, aportando herramientas para el análisis crítico de las construcciones culturales presentes en los medios audiovisuales contemporáneos.

La resignificación simbólica de la mujer cruceña a través del color y la forma en la obra pictórica de Herminio Pedraza entre 1990-1997

Marcela Rivera Prudencio [Bolivia]

La presente investigación tiene como objetivo analizar una selección de ocho obras pictóricas realizadas por Herminio Pedraza entre 1990 y 1997. Estas obras se distinguen por el uso de una paleta cromática vibrante y una marcada expresividad formal, recursos visuales mediante los cuales el artista representa la figura femenina cruceña en escenarios costumbristas vinculados a Santa Cruz de la Sierra. A partir del análisis de la simbología del color y la construcción de la forma, la investigación busca interpretar la narrativa visual del artista como una reinterpretación simbólica de los imaginarios culturales y estéticos de la identidad cruceña.

Transposición semiótica en el bestiario emblemático

José Rafael Salguero Rosero, Alberto Montaner [Ecuador]

En la presente contribución nos planteamos la aplicación al ámbito de la emblemática del concepto de transposición, desarrollado por la semiótica a partir del análisis lingüístico, en particular en relación con el bestiario heráldico. Para ello, plantearemos, en primer lugar, que el lenguaje emblemático constituye una forma de semiosis o significación, por lo que los emblemas están potencialmente sujetos a las diversas formas de transposición. Una vez aclarados los aspectos teórico- metodológicos, propondremos su aplicación, pero en términos prospectivos y no retrospectivos. La propuesta forma parte de una publicación previa, en el contexto español.

COMISIÓN A16: ARQUITECTURA Y ENSEÑANZA

Coordinador: David Arango
Jueves 30 de julio, 10:00 - 12:00hs

Enseñar arquitectura: claves pedagógicas desde la práctica docente

Diana María Bustamante Parra, Natalia Cardona Rodríguez [Colombia]

Enseñar arquitectura: claves pedagógicas desde la práctica docente Esta ponencia presenta una lectura analítica de las seis ediciones del Encuentro Enseñar Arquitectura, un evento académico que se realiza anualmente en la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia y que ha consolidado un espacio de reflexión en torno a la enseñanza del proyecto arquitectónico. A partir de los resultados de esta experiencia, se revisan los principales temas abordados: estrategias pedagógicas en el aula, enseñanza en entornos virtuales, evaluación, herramientas gráficas, metodologías creativas y el aula como espacio pedagógico, no como una secuencia de contenidos, sino como un campo de exploración que permite identificar aprendizajes derivados de la práctica docente. La revisión de esta trayectoria permite identificar una serie de claves pedagógicas relevantes para la enseñanza de la arquitectura, que constituyen uno de los principales aportes derivados de la realización de este evento. En primer lugar, se evidencia la necesidad de diversificar los dispositivos pedagógicos, incorporando ejercicios y metodologías que amplíen las formas de aproximación a los procesos de aprendizaje y favorezcan distintos modos de comprensión. En segundo lugar, se reconoce el aula como un componente activo de la pedagogía, cuya configuración espacial, material y relacional incide directamente

en las dinámicas de interacción, los niveles de participación y la construcción colectiva del conocimiento. Asimismo, se destaca la importancia de la evaluación y la retroalimentación como parte estructural del proceso formativo, en tanto brindan oportunidades para la reflexión y el ajuste continuo. Finalmente, se identifican metodologías que promueven la participación activa, el trabajo colaborativo y la experimentación, fortaleciendo el rol del estudiante como agente en la construcción de su aprendizaje. En conjunto, estas claves ofrecen herramientas para pensar y desarrollar prácticas pedagógicas más situadas y adaptables a diversos contextos de enseñanza del diseño.

Análisis de la arquitectura de la confianza en interfaces híbridas y su impacto en el comercio electrónico en Guayaquil entre 2020-2024

Byron Fernando Pogo Ramírez [Ecuador]

La investigación analiza la transformación del comercio electrónico en la ciudad de Guayaquil entre 2020 y 2024, enfocándose en la evolución de plataformas tradicionales basadas en sistemas de gestión de contenidos estáticos hacia interfaces híbridas orientadas a mejorar la experiencia del usuario y la efectividad comercial. El estudio surge en un contexto marcado por la aceleración de la digitalización durante la pandemia de COVID-19, cuando numerosos negocios adoptaron soluciones de comercio electrónico para mantener el contacto con sus clientes y sostener sus operaciones. Sin embargo, la rápida implementación de estas plataformas evidenció diversas limitaciones relacionadas con la arquitectura de información, la búsqueda de productos, los métodos de pago, la atención al cliente y la confianza de los usuarios. Como respuesta, muchas empresas comenzaron a incorporar canales y herramientas complementarias que dieron origen a ecosistemas digitales más complejos y centrados en la experiencia de compra. La investigación plantea que la transición hacia interfaces híbridas ha fortalecido la arquitectura de confianza mediante experiencias más personalizadas, interactivas y de respuesta inmediata. Para ello, analiza tres dimensiones principales: los atributos de diseño e interacción, la construcción de seguridad digital y la reducción de fricciones que afectan las tasas de conversión. Entre los elementos estudiados destacan la flexibilidad multimodal, la divulgación progresiva de información y la persistencia de estado durante la navegación, recursos que contribuyen a disminuir la incertidumbre y la carga cognitiva del usuario. El estudio sostiene que estos atributos mejoran la percepción de seguridad, favorecen la continuidad de las tareas y optimizan el proceso de decisión de compra. De esta manera, busca aportar una visión estratégica del diseño de experiencias digitales y demostrar su impacto en el desarrollo tecnológico y económico de Guayaquil.

La enseñanza y el aprendizaje en el taller de proyecto arquitectónico del ciclo básico en FADU-UNL

Federico Oscar Raviol [Argentina]

El trabajo se enmarca en una tesis de maestría en docencia universitaria y como parte de las inquietudes abordadas en un CAI+D, en el cual se analiza la enseñanza y el aprendizaje en el Taller de Proyecto Arquitectónico de la FADU-UNL, posicionado en el ciclo básico de la carrera, caracterizado por su adaptación a un contexto complejo y dinámico. En este marco, la universidad es concebida como formadora de profesionales críticos y comprometidos, donde la innovación educativa es un proceso intencional. El taller se presenta como un espacio clave de integración entre teoría y práctica, basado en el aprendizaje colaborativo, experiencial y reflexivo. En relación con el nuevo plan de estudio, se enfatiza la construcción de la mirada y del pensamiento proyectual; en este sentido, el proyecto se concibe como herramienta didáctica central, en un proceso atravesado por la complejidad y la incertidumbre. El docente actúa como mediador a través de la transposición didáctica, adaptando el conocimiento al contexto educativo. El aprendizaje es entendido como constructivo, social y activo.

Enseñanza de apoyos técnicos dentro del taller de diseño arquitectónico. Caso UAM-X

Pedro Jesús Villanueva Ramírez [México]

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la arquitectura contemporánea, la incorporación de los conceptos técnicos en la síntesis proyectual arquitectónica representa uno de los mayores desafíos pedagógicos. Superar la percepción de la tecnología como un elemento secundario requiere la implementación de estrategias que promuevan una visión integral desde las etapas iniciales del proceso creativo. Esta ponencia describe una experiencia docente llevada a cabo en el primer bloque profesional de la carrera de Arquitectura en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (Módulos IV, V y VI). La propuesta se centra en la incorporación temprana de apoyos técnicos: estructuras, construcción, instalaciones y aspectos bioclimáticos y de eficiencia energética, considerándolos como ejes fundamentales del proceso de diseño arquitectónico, desde las etapas de prefiguración hasta la ejecución técnica. La metodología adoptada se basa en el modelo de aula invertida, optimizando el aprovechamiento del tiempo asignado mediante actividades asincrónicas que incluyen recursos digitales (material didáctico y de consulta, videos, imáge-

nes, etc.), mediados por la inteligencia artificial generativa (NotebookLM) con el propósito de facilitar la gestión del conocimiento teórico. Esto permite transformar el espacio presencial en un entorno de pensamiento crítico y aprendizaje activo, mediante estrategias participativas (mesas de discusión), el uso de herramientas digitales para el modelado y la simulación de fenómenos físicos, así como la fabricación digital y analógica de modelos físicos y maquetas. A través de memorias, planos, láminas de presentación, modelos y o maquetas elaboradas por los estudiantes, la ponencia demuestra cómo esta articulación pedagógica fomenta su creatividad y su capacidad analítica. Los resultados indican que la enseñanza técnica, apoyada en herramientas digitales y un enfoque integrador, se consolida como una dimensión intrínseca y justificada del objeto arquitectónico.

COMISIÓN A33: INVESTIGACIÓN Y CULTURA AUDIOVISUAL

Coordinador: Fabián Kesler
Jueves 30 de julio, 10:00 - 12:00hs

La representación de la mujer en el cine de guerrilla ecuatoriano: performatividad y narrativa visual
Mariela Coral [Ecuador]
La presente investigación doctoral analiza la representación de la mujer en el cine de guerrilla ecuatoriano, específicamente en la obra del cineasta manabita Fernando Cedeño, con el propósito de comprender cómo los códigos de la narrativa visual y del lenguaje audiovisual configuran el género femenino como identidad performativa dentro de los imaginarios culturales populares. La investigación se sitúa en la intersección entre los estudios visuales latinoamericanos, la teoría fílmica feminista, la semiótica visual y las epistemologías decoloniales, proponiendo una lectura crítica del cine popular ecuatoriano como espacio legítimo de producción simbólica, construcción de subjetividades y disputa cultural.

Historias por contar - Portfolio de vida
Maria Daniela Gonzalez, Melina Alonso [Argentina]
Historias por contar nace del deseo de revisar nuestro propio recorrido, cuál es nuestra historia y reconocer qué herramientas nos llevamos del colegio para transitar nuestros próximos pasos. Ese es el disparador para el armado del portfolio de vida, en el que estudiantes del último año del nivel secundario muestran, a través de evidencias, relatos y experiencias, las habilidades desarrolladas durante su trayectoria escolar. En esta oportunidad, les vamos a contar cómo acompañamos la construcción de ese portfolio, qué actividades realizamos y mostraremos ejemplos concretos de las producciones de nuestros estudiantes. Esta propuesta está enmarcada dentro de la materia Ciudadanos Globales, junto al área de Proyecto Personal de Vida del Colegio Northfield de la Red Itinere.

Diseño sonoro como herramienta fundamental en el quehacer multimedial
Fabián Kesler [Argentina]
En un campo laboral altamente competitivo, y con herramientas que permiten cada vez más el acceso a material audiovisual de todo tipo sin necesidad de tener expertiz, se hace decdisivo tener un diferencial y la capacidad de mostrar adaptabilidad y competitividad a la hora de ofrecer servicios en el campo del sonido en las diferentes áreas que lo requieren, que hoy día son muchas. Se expondrán ejemplos y casos testigos, varios de los cuales tomados de experiencias de ex alumnos y experiencias áulicas.

Política en red: narrativas y cercanía
Carolina Agustina Klein [Argentina]
La comunicación política se transforma en un ecosistema de flujos donde las Narrativas Transmedia emergen como estrategia clave frente a audiencias fragmentadas. Estas permiten construir universos narrativos expandidos en múltiples plataformas. La reducción de intermediarios habilita un vínculo más directo entre líderes y ciudadanía, configurando un metacuerpo mediatizado basado en proximidad afectiva y validación constante, visible en prácticas como transmisiones en vivo desde espacios cotidianos, selfies, videos espontáneos o la exposición de la intimidad. Así, el discurso político se vuelve un sistema abierto y dinámico, donde el ciudadano actúa como prosumidor, completando, reinterpretando y expandiendo activamente el relato en red.

Design de personagem e atuação expressiva corporal: aprimoramento do personagem Mico em um projeto de animação educativa
Gustavo Lassala, Joyce Carr, Victoria Oliveira [Brasil]
Em animações educativas, personagens carismáticos têm um papel fundamental na narrativa, facilitando a aquisição e compreensão de informação por acting. Este artigo apresenta estudo da integração entre expressões faciais e posturas corporais do personagem Mico, com foco nas emoções de felicidade, tristeza e surpresa, a partir da análise de um desenho animado produzido por projeto de extensão. Como resultado, foi desenvolvida a sistematização das poses e diretrizes de movimento que contribuem para a aplicabilidade nas futuras animações produzidas pelo projeto. Esta metodologia pode ser replicada aos demais personagens, garantindo clareza, humanização e expressividade, visando à coerência narrativa e visual.

Design de interação e gamificação infantil: validação do artefato educativo "Cléo Joga Futebol"
Gustavo Lassala, Joyce Carr, Gesiely Muzel [Brasil]
Este artigo apresenta a validação do artefato educativo gamificado "Cléo Joga Futebol", desenvolvido a partir de um episódio de animação educativa voltado ao público infantil. A pesquisa articula fundamentos do design de interação, gamificação e narrativa audiovisual na construção de uma experiência interativa baseada em tomada de decisão, feedback e progressão narrativa. O protótipo foi desenvolvido em Scratch e aplicado com crianças do ensino fundamental em contexto escolar. Os resultados evidenciam forte engajamento emocional, compreensão narrativa e participação ativa das crianças, ao mesmo tempo em que revelam tensões relacionadas à navegação inicial e à interpretação da interface. O estudo reforça o potencial da gamificação como estrutura organizadora de experiências educativas interativas.

———————

Educación y cine: impresiones estéticas
Mayra Monti [Argentina]
Nos interesa pensar cómo trabajar con el cine en educación desde una impresión estética, habilita y pone en juego modos de dividir y compartir experiencias desde lo sensible y lo inteligible, introduciéndonos a unos particulares regímenes de experiencia y conocimiento.

———————

Modelo para la enseñanza del diseño cinematográfico en estudiantes de cine — ITM
Andrés Mauricio Murillo Rodriguez [Colombia]
Exposición del modelo de enseñanza del diseño cinematográfico en estudiantes de Cine del ITM- Instituto Tecnológico Metropolitano como una cátedra innovadora a través de la cual se enseñe a los estudiantes de Cine a leer y analizar críticamente referentes visuales —películas, imágenes, objetos y espacios—, para diseñar con intención narrativa la escenografía, el vestuario y el maquillaje desde el pensamiento sistémico y la responsabilidad estética.

———————

El Fotograma Perdido: Gamificación para el Estudiante de Cine
Andrés Mauricio Murillo Rodriguez [Colombia]
Exposición de la cultura cinematográfica con cartas para estudiantes de Cine del ITM- instituto tecnológico metropolitano, a través del cual se incentiva y promueve la importancia de ver cine en su proceso de formación.

———————

La Voz del Jaguar: De la Cátedra Tradicional al Ecosistema de Producción Audiovisual
Valery Anayansi Ochoa Perdomo, Francisco Octavio Lemus [Honduras]
Contexto y Génesis de la Iniciativa El proyecto documentado tiene su origen en la asignatura de Técnicas de Producción Sonora, diseñada para estudiantes de Animación Digital y Comunicación Audiovisual. Ante el reto de superar el modelo de enseñanza basado en tareas aisladas, el docente responsable identificó la necesidad de que el alumnado viviera una experiencia real de producción integral. En colaboración con la jefatura de carrera, se tomó la decisión estratégica de sustituir la evaluación tradicional por la creación de un podcast institucional denominado "La Voz del Jaguar". Esta transición no solo buscaba modernizar el aula, sino responder a la evolución de la radio hacia formatos digitales, reconociendo al podcast como una de las principales formas actuales de consumo de contenido sonoro. Metodología y Dinámica Pedagógica La propuesta se fundamenta en el enfoque de "aprender haciendo", lo que generó un entusiasmo inmediato en los estudiantes al permitirles involucrarse activamente en un producto real que se construye a lo largo de varias semanas. La dinámica de trabajo se organizó para replicar la estructura de un equipo de producción profesional, donde los alumnos asumieron roles específicos como directores, guionistas, editores, responsables de gráficos y gestores de redes sociales. En este ecosistema, el docente desempeñó un papel de asesor y guía, proporcionando retroalimentación semanal sobre los avances técnicos y narrativos sin interferir en la autonomía creativa del grupo. El sistema de evaluación fue integral, valorando la planificación, el cumplimiento de cronogramas, la calidad del guion y la capacidad de gestión frente a imprevistos. Evolución Técnica e Interdisciplinar A través del seguimiento de esta experiencia, se observa una evolución significativa en los recursos y el alcance del proyecto. Lo que inició con una interfaz básica y un solo micrófono evolucionó hacia el uso de consolas profesionales y espacios con mejores condiciones acústicas, permitiendo incluso la expansión hacia el formato de video-podcast. Además, el docente fortaleció el proceso mediante la integración de otras asignaturas como Diseño y Producción Sonora, lo que permitió corregir errores técnicos de las etapas iniciales, como problemas de ruido o falta de estructura en los contenidos. Esta maduración técnica ha permitido que los estudiantes finalicen el ciclo con una visión estratégica y profesional de la producción audiovisual. Impacto Institucional y Competencias Profesionales El éxito de los resultados obtenidos permitió que la iniciativa trascendiera el aula para convertirse en un motor de cambio institucional. Gradualmente, otras áreas académicas a nivel

nacional dentro de la universidad comenzaron a interesarse y a implementar sus propios podcasts, consolidando el proyecto como una tendencia educativa replicable. Más allá de las habilidades disciplinares, el docente destaca que sus estudiantes desarrollaron competencias clave para el mercado laboral moderno, tales como la gestión efectiva del tiempo, el pensamiento crítico para la resolución de problemas y una notable capacidad para el trabajo colaborativo en equipos multidisciplinarios. Reflexiones Finales y Legado Docente La trayectoria de "La Voz del Jaguar" queda establecida como un referente de innovación pedagógica que transforma al estudiante de un receptor pasivo en un creador de contenido con propósito. Según la experiencia del docente ejecutor del proyecto, el mayor desafío reside en mantener la motivación constante de cada grupo, adaptando el docente su enfoque a los intereses cambiantes del estudiantado. El legado de esta práctica subraya que no es imperativo contar con todos los recursos tecnológicos para iniciar un cambio disruptivo; lo fundamental es tener claridad en el objetivo pedagógico y apostar por metodologías que otorguen el protagonismo real al estudiante en su proceso de formación. Hoy por hoy, son al menos 8 podcast que se realizan institucionalmente, inspirados por el efecto de lo logrado con la Voz del Jaguar.

Ese libro es mío

Alejandra Maria Perez Montoya, Andrés Mauricio Murillo Rodríguez [Colombia]

Ampliación sobre el origen del juego y su desarrollo como recurso lúdico-pedagógico: el juego surge en el marco del proyecto de investigación "Una mirada a los procesos de lectura crítica de los estudiantes del ITM en el periodo 2016 2 - 2020 1, que tuvo como propósito revisar el nivel de lectura en el que se encontraban los estudiantes de la Institución, en cuatro momentos diferentes, esto, pensando en identificar su progreso, y si en el transcurrir académico y el paso por los distintos niveles instruccionales, el estudiante alcanzó o no, unos mínimos en su proceso de adquisición de niveles de lectura". A partir de la premisa de la importancia de desarrollas los niveles de lectura en los estudiantes de la institución, se crea este recurso lúdico pedagógico que tiene como propósito incentivar el amor por la lectura y la importancia de esta. Modo de implementación con estudiantes y los principales aprendizajes o resultados de la experiencia: el juego tiene como público objetivo los estudiantes de Habilidades Comunicativas que es una asignatura transversal absolutamente a todos los programas que oferta el ITM, que tiene dentro de su microcurrículo la lectura crítica como unidad temática base. Se piensa el uso del juego para que se utilice como ambientación dentro de la secuencia didáctica de las clases, en los mismos primeros minutos de la sesión, generando motivación e incentivando a los estudiantes a la lectura, para que a través de esta desarrollen el pensamiento crítico y potencien las habilidades de lectura, escritura y oralidad que serán fundamentales para su ejercicio profesional. Modalidad de participación: virtual.

Starboy - diseño de personajes infantiles

Juan Pablo Rios [Argentina]

Como herramienta de enseñanza, investigación y creación, STARBOY (2025) se convierte en un cortometraje de ficción que permite establecer formas novedosas de dirección de niños en el cine, creación de personajes, diseño de arte recursivo y producción alternativa. El proceso de creación y diseño, desde los diferentes aspectos alrededor de lo cinematográfico, se convierte en nodo fundamental de lo académico, esto es, se crea para aprender y para enseñar, se crea para investigar nuevas formas posibles y se crea para fundamentar aspectos propicios en la formación de artistas y cineastas en la Facultad de Artes del ITM. El cortometraje es parte de un grupo de investigación que piensa las artes y el diseño como ejes centrales de las sociedades actuales, de esta manera, el trabajo mancomunado con estudiantes y docentes se convierte en bitácora y evidencia de un mismo propósito. En el caso de STARBOY, el diseño de personajes infantiles en un universo de lo extraterrestre y esto pensado desde procesos de producción recursivos y alternativos.

COMISIÓN A14: DISEÑO INDUSTRIAL, METODOLOGÍA Y FORMACIÓN PROYECTUAL

Coordinadora: Alejandra Guardia-Manzur
Jueves 30 de julio, 12:30 - 14:30hs

Espectro, aplicación de microscopia electrónica para el diseño

Giovanni Barrera Torres, Carlos Mario Gutierrez Aguilar [Colombia]

Proyecto de investigación: PCI23205: "Pensamiento sistémico de diseño. Interrelaciones transdisciplinares entre los componentes de la Línea de Investigación de Diseño y Materiales del Instituto Tecnológico Metropolitano". Resultado: obra como artefacto de investigación-Creación para la enseñanza del diseño básico a través de mezclas de materiales naturales con residuos de ceniza agroindustrial. Sinapsis de la obra Espectro se concibe con la intención de estudiar las relaciones existentes entre los elementos que conforman una mezcla de materiales. Es así como se definen aleatoriamente las estructuras, la posición de estas, la técnica de microscopia electrónica de barrido (MEB) y la técnica adicional de análisis emisión o dispersión de electrones EDS sobre una superficie. La técnica genera una

imagen a incrementos que no son alcanzables en otras técnicas de microscopia. En este caso a 5000 aumentos, que acoplándose a la técnica EDS permite observar el contenido químico superficial, el cual es mostrado en los picos de color amarillo. Los bastones de color blanco sobre la superficie corresponden a la distribución de las partículas de ceniza con los cuales será posible correlacionar las propiedades del material originado de la mezcla.

Diseño Regenerativo: Mediador para la Innovación Social, Cultura y Territorio desde el Aula

Miguel Angel Bran Gallego [Colombia]

La crisis socioambiental contemporánea exige que las disciplinas proyectuales reconsideren su papel en la construcción del mundo. El diseño industrial, históricamente ligado a la producción en serie y al consumo masivo, se encuentra hoy ante una oportunidad transformadora: convertirse en agente de regeneración cultural y territorial. Esta ponencia propone que el diseño regenerativo, incorporado como eje transversal en las aulas de diseño industrial, puede operar como mediador entre las comunidades, sus saberes y sus territorios, impulsando procesos genuinos de innovación social. A diferencia del diseño sostenible, que busca reducir el daño, el diseño regenerativo aspira a restituir y fortalecer los sistemas vivos: ecosistemas, comunidades y culturas. Aplicado al aula, este enfoque implica repensar la relación entre el estudiante, el objeto y el contexto social en el que ese objeto existe. La formación ya no parte únicamente del problema técnico, sino de la escucha activa del territorio: sus memorias materiales, sus oficios tradicionales, sus necesidades específicas y sus potenciales creativos. Incorporar el diseño regenerativo en los programas académicos supone metodologías que conecten al estudiante con comunidades reales desde etapas tempranas del proceso proyectual. Talleres de co- creación, cartografías participativas, investigación etnográfica y trabajo con artesanos locales son algunas de las herramientas que permiten que el aula se extienda hacia el territorio. Cuando el aula adopta una perspectiva regenerativa, se transforma en un espacio de mediación entre saberes locales y herramientas contemporáneas del diseño. Los estudiantes dejan de ser únicamente receptores de técnicas y se convierten en intérpretes de realidades complejas. Esta mediación es doblemente productiva: por un lado, enriquece la formación profesional con sensibilidades territoriales que el mercado cada vez más valora; por otro, devuelve a las comunidades soluciones pertinentes, arraigadas en su identidad cultural y construidas con ellas. La innovación social que emerge de estos procesos no es impuesta desde fuera, sino cocreada desde adentro. Recuperar una técnica textil ancestral para aplicarla en un producto contemporáneo, resignificar materiales locales o rediseñar sistemas de distribución comunitaria son ejemplos concretos de cómo el diseño industrial puede articular memoria y futuro. El territorio no es solo el lugar físico donde se produce un objeto; es también el depósito de formas de hacer, de relacionarse y de imaginar el mundo. Incorporar la dimensión territorial en la enseñanza del diseño industrial significa tratar la cultura material de las comunidades como una fuente legítima de conocimiento proyectual. Los saberes de un ceramista, la lógica constructiva de una vivienda vernácula o los ciclos ecológicos de una región específica contienen soluciones formales y funcionales que ningún laboratorio puede replicar desde cero. El diseño regenerativo en las aulas de diseño industrial no es una tendencia pasajera; es una respuesta ética y proyectual a los desafíos de nuestro tiempo. Formar diseñadores capaces de dialogar con el territorio, recuperar la cultura material y generar innovación social desde la raíz es apostar por una disciplina que trasciende el objeto y transforma realidades. El aula, entendida como laboratorio vivo, es el primer territorio que debemos regenerar.

El pensamiento proyectual en la formación de diseñadores

Keila Mishel Cortez Aroca [Bolivia]

La propuesta reflexiona sobre la importancia del pensamiento proyectual en la formación de diseñadores, entendiendo el diseño no solo como dominio técnico de herramientas digitales, sino como un proceso de análisis, investigación, conceptualización y resolución creativa de problemas. A partir de metodologías creativas y procesos de construcción conceptual, se abordará cómo los estudiantes desarrollan criterios visuales, pensamiento crítico y capacidad estratégica para generar propuestas pertinentes en escenarios contemporáneos marcados por los cambios tecnológicos, culturales y comunicacionales.

Metodología del diseño desde la vida cotidiana y transdisciplina

Norma Alejandra González Vega [México]

Esta publicación se propone ahondar en la necesidad de apertura que le urge al discurso racional del diseño; la del diálogo de saberes transdisciplinarios. Centra su interés en la metodología del diseño industrial, estableciendo en primer lugar el estado de los principios de la construcción del conocimiento del diseño desde el paradigma de la razón. En segundo lugar, se dialoga con la teoría de la complejidad y la transdisciplina, postulando razones para transformar la metodología clásica de diseño desde el diálogo de saberes, la transdisciplina y la vida cotidiana. Nuestra propuesta es "Abrir la determinación científica de nuestra metodología del

diseño a otras posibilidades de riqueza cultural, sin desacreditar lo logrado, enriquecerla desde el diálogo de saberes". En la asignatura de Metodología del diseño de objetos y la asignatura de Taller de tesis, de la Licenciatura de diseño Industrial, se ha hecho un ejercicio constante de generar nuevas posibilidades de reconocimiento de nuestro proceder metodológico. Se han entablado exploraciones que comuniquen desde la comprensión del alumnado nuevos acercamientos y construcciones más afines al día a día del diseñador. Esta búsqueda invita a reconocer los logros de la metodología, pero enriqueciéndola con saberes y acciones de la vida cotidiana de los diseñadores. Desde que iniciamos este proyecto formativo, entre los temas que más nos han inquietado se encuentra el diálogo de saberes. Este último nos es familiar en la disciplina del diseño, donde se realizan innumerables esfuerzos por entablar diálogos y generar nuevos conocimientos fuera de la disciplina. Reflexionar los fundamentos conocimientos del diseño, y su fundamentación paradigmática clásica que condicionan su posibilidad de entablar diálogos transdisciplinares; diálogos con saberes de carácter no científico. Las inquietudes que ha abierto la epistemología de la complejidad, a los ojos de quienes no éramos conscientes de las limitaciones y contra venencias del paradigma de la razón, han sido tan inquietantes, como inspiradoras. Lo que nos ha hecho transitar en un mar de posibilidades de temas a analizar. Así mismo, cada día es más común, que el concepto transdisciplinar permee en casi todos los espacios de conocimiento. Partiendo de la necesidad de construir enfoques metodológicos abiertos al diálogo de saberes y los principios del pensamiento complejo, se presentan los resultados de nuevas formas de comunicar y presentar la metodología del diseño industrial desde la vida cotidiana de los alumnos. En el aprendizaje del diseño, es común que el estudiante transite su proceso sin plena consciencia del camino que recorre. En todo el transcurso del desarrollo profesional, pero especialmente al inicio de este, se le da un peso importante a aprender empíricamente; los aciertos y errores van abriendo caminos en la práctica del diseñador. Esta forma de aprendizaje resulta valiosa y eficiente en los primeros momentos de formación, cuando el docente acompaña cada paso y representa una base metodológica implícita que sostiene y guía las decisiones del alumno a un proceso de reconocimiento teórico mediante el ejercicio práctico. No obstante, al avanzar en la práctica del diseño es necesario asumir una mayor autonomía, comprender el rumbo que se toma en cada proyecto, reflexionar por qué se toman ciertas decisiones y reconocer la estructura, los patrones y diferenciaciones en cada proceso proyectual. El diseñador, de forma metafórica, "cocina" productos; y al igual que en la cocina, seguir un método -sobre todo en etapas iniciales del aprendizaje de la disciplina- evita frustraciones y favorece la claridad. Con el tiempo y la experiencia, cada diseñador ajusta ese método, lo adapta, lo expande y lo reinterpreta según su propia práctica y las particularidades de cada proyecto y su contexto.

———————

El diseño en piezas. Exploración y experimentación del comportamiento proyectual mediante sistemas de componentes tangibles en el prototipado

Percy Negrete [Perú]

La investigación tiene como propósito identificar y caracterizar las propiedades de diseño de los sistemas de componentes tangibles —cerrados, semi-estructurados y abiertos— que inciden en los niveles de exploración y experimentación del comportamiento proyectual durante procesos de prototipado de baja fidelidad en estudiantes de educación secundaria de Lima, Perú, entre 2006 y 2026. El estudio se desarrolla en el contexto de la incorporación progresiva del Diseño Centrado en el Usuario en el ámbito escolar y analiza cómo estos sistemas de piezas funcionan como dispositivos proyectuales en la creación y co-creación de maquetas, dioramas representacionales y prototipos iterativos y funcionales. Desde la perspectiva del diseño, busca aportar evidencia empírica y conceptual sobre la relación entre materialidad, estructura del sistema y comportamiento proyectual adolescente. La hipótesis sostiene que los sistemas de componentes tangibles de baja fidelidad que combinan un grado intermedio de estructuración, materialidad no encajable y posibilidad de recomposición abierta, alineados con la teoría de las piezas sueltas diseñadas, ofrecen un nivel óptimo de ambigüedad funcional y reconfigurabilidad. Este equilibrio favorece la exploración y la experimentación material, consideradas motores centrales del comportamiento proyectual. La investigación plantea que la disponibilidad de piezas sueltas no garantiza por sí sola comportamientos exploratorios significativos; cuando son diseñadas intencionalmente considerando escala, forma, peso, estabilidad y combinabilidad, se convierten en dispositivos proyectuales capaces de mediar entre la libertad creativa y la acción operativa. Asimismo, se plantea que los sistemas excesivamente estructurados restringen la toma de decisiones proyectuales y limitan la reinterpretación y reformulación de ideas, mientras que los sistemas con estructuración intermedia favorecen la exploración de alternativas y la continuidad del proceso proyectual. En un contexto marcado por la adopción progresiva de metodologías como Design Thinking, PBL y enfoques STEAM, el estudio propone que el diseño del sistema de componentes desempeña un papel determinante en la calidad de la exploración y experimentación en el aula. La investigación

adoptará un enfoque cualitativo basado en observación directa, análisis de procesos de prototipado, codificación de comportamientos creativos y triangulación con entrevistas. Además, identifica la escasez de estudios latinoamericanos que relacionen las características físicas de los materiales con el desarrollo creativo y la limitada exploración de la teoría de las piezas sueltas en poblaciones adolescentes y procesos de prototipado.

ARISTA 4.0: Un aporte didáctico para la enseñanza del Diseño Industrial

Nataly Opazo Estrada [Colombia]

La Cuarta Revolución Industrial representa una transformación acelerada en las formas de vivir y trabajar como producto de la evolución tecnológica. En el campo del Diseño Industrial, este contexto ha permitido ampliar la disciplina hacia el desarrollo de productos, servicios y experiencias cada vez más hibridados entre lo físico y lo digital, demandando a su vez, una evolución en las prácticas de enseñanza y aprendizaje para preparar a los futuros profesionales ante los desafíos de la Industria 4.0. Ante este panorama, las competencias digitales emergen como un pilar estratégico, puesto que más allá del dominio instrumental de softwares, estas se conciben como el uso crítico, ético, creativo y autónomo de la tecnología. Por lo tanto, esta ponencia tiene como propósito presentar el modelo de mediación didáctica ARISTA 4.0, una propuesta diseñada a partir de la caracterización de las prácticas pedagógicas en los talleres de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, cuyo propósito es articular el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con el desarrollo competencial en cinco áreas clave: búsqueda y gestión de información, comunicación y co-creación, representación y prototipado digital, diseño responsable, y autonomía e innovación. El núcleo de la presentación se centra en la operacionalización del modelo a través de un sistema interdependiente de recursos didácticos diseñados para guiar la práctica docente y favorecer el rol activo del estudiante en cuatro momentos clave: planeación de la asignatura, diagnóstico de competencias digitales, diseño de actividades de aprendizaje y evaluación de resultados. De esta manera, la propuesta se presenta como una alternativa para impulsar la innovación educativa, conectando las demandas profesionales con la realidad del aula.

Mobiliario de Código Abierto y Fabricación Distribuida

Carla Tatiana Pozo Leaño [Bolivia]

Esta presentación expone una experiencia de cátedra disruptiva que cuestiona el modelo industrial tradicional de "diseño-transporte-consumo". El foco es el Mobiliario de Código Abierto (Open Source), donde el diseño se convierte en un activo digital global para ser producido físicamente de forma local. La experiencia rompe con la logística de contenedores y la huella de carbono asociada al traslado de productos terminados, proponiendo en su lugar la fabricación distribuida. Se detalla el proceso donde los estudiantes desarrollan objetos de mobiliario bajo licencias Creative Commons, optimizados para tecnologías de fabricación digital como corte CNC o impresión 3D de gran formato. El núcleo de la innovación reside en que el diseño viaja como bit y se materializa en talleres locales cercanos al usuario final, utilizando materiales regionales. La ponencia analiza cómo esta práctica redefine el rol del diseñador —quien pasa de crear "productos cerrados" a "sistemas de diseño abiertos"— y explora los desafíos de la propiedad intelectual, la estandarización técnica y el impacto real de la economía circular en el diseño de mobiliario contemporáneo.

COMISIÓN A04: EPISTEMOLOGÍAS DECOLONIALES Y PEDAGOGÍAS

Coordinadora: Marina Matarrese
Jueves 30 de julio, 15:00 - 17:00hs

DC DI: metodología viva para diseño, cultura e identidad

Llytt Aamir [Colombia]

DC DI (Digital Culture Digital Identity) es un sistema metodológico vivo que articula un programa educativo, metodologías de desarrollo y producción de entregables para la enseñanza del diseño en relación con la cultura, el territorio y la identidad. El sistema surge de una práctica educativa real y evolutiva desarrollada en contextos latinoamericanos, especialmente en Colombia, y se estructura a partir de procesos de desestructuración y reconfiguración crítica del diseño como práctica de construcción, reconstrucción y deconstrucción consciente de sentido territorial. DC DI integra cuatro metodologías complementarias aplicadas en contextos urbanos reales, combinando observación territorial guiada, intercambio entre actores locales, nacionales y extranjeros, reflexión colectiva y procesos de creación situada. El sistema se apoya en un método propio de conceptualización y auditoría ética (SKYE | DC DI methodology for essence driven conceptualization and auditing BY LLYTT), que define fases, criterios de coherencia y límites estratégicos para evitar la reducción del diseño a producto o marketing. La ponencia expone el origen, la evolución y la lógica interna del sistema, así como sus resultados pedagógicos, culturales y documentales, proponiendo una forma ética, situada y consciente de repensar la enseñanza del diseño en el contexto latinoamericano.

Diseño y decolonialismo: Sesgos en la investigación académica (SLR)

Martina Alonso Vera, Bernardo Antonio Candela Sanjuán [España]

Se exponen los resultados de una Revisión Sistemática de la Literatura (SLR) analizando 297 textos académicos sobre la intersección entre Diseño y Decolonialismo, delimitadas entre 2020 y 2026 en las principales bases de datos. La investigación explora las asimetrías geopolíticas que estructuran las redes de conocimiento contemporáneas. Se analiza una marcada hegemonía epistémica y anglosajona en los índices de mayor impacto, dejando los márgenes de la visibilidad estandarizada a una producción teórica de origen latinoamericano. Se examina una divergencia conceptual, el circuito anglosajón instrumentaliza lo decolonial hacia metodologías de diseño más tecnificadas y funcionalistas, frente a una literatura hispanohablante centrada en procesos sociales y territoriales, tejido, cuerpo y pedagogías críticas. Por otro lado, se visibilizan dinámicas estructurales de ocultamiento, evidenciadas en los sesgos de género producidos por los sistemas de citación y en la exclusión sistemática de geografías periféricas. El análisis reflexiona sobre cómo las propias métricas académicas reproducen la colonialidad del saber, perpetuando la exclusión de las voces del Sur Global.

Semiótica como Práctica de la Grieta: El Reencantamiento de la Técnica en la Enseñanza del Diseño

Rafaela Borges, Luiza Novaes, Renata Vilanova Lima [Brasil]

Este trabajo analiza prácticas pedagógicas en semiótica aplicadas a la enseñanza del Diseño en dos contextos de la Universidad Federal Fluminense (UFF): el proyecto Fábrica de Futuro —orientado a la autonomía de individuos en situación de vulnerabilidad social inscritos en el CadÚnico (registro del gobierno brasileño para programas de asistencia social)— y el III Seminario de Diseño y Aprendizaje. La problemática parte de la observación de la "Dictadura de la Nube", término utilizado para describir la recurrencia a signos literales y clichés visuales, evidenciando lo que hooks (2013) define como "espíritus desencarnados": una condición en la que estudiantes y docentes son llevados a operar únicamente como intelectos, ignorando la corporeidad y la presencia emocional en el aula. Esta disociación se aborda a través de una fundamentación teórica que articula la pedagogía de la autonomía de Freire (1996) y la pedagogía transgresora de hooks (2013), respaldadas por la crítica de Saviani (2007) sobre la educación y los ejes para una filosofía del diseño de Beccari et al. (2016). La práctica está atravesada por el concepto de "reencantamiento de la técnica" (Simas y Rufino, 2018) y por la pedagogía de las encrucijadas de Rufino (2019), con el objetivo de restituir el cuerpo como fuente del proyecto. La metodología operacionaliza los elementos de la semiótica de Peirce, sistematizados por Niemeyer (2013), integrándolos con la traducción intersemiótica y sinestésica de Riccó (2016). El foco recae sobre el proceso de semiosis como un recorrido que parte de la Primeridad (la cualidad sensorial pura), atraviesa la Segundidad (el diálogo con el otro y la experiencia de alteridad en el mundo real) y culmina en la Terceridad (la construcción de un significado situado). Los resultados indican que, al mediar este saber de experiencia (Larrosa, 2011), los estudiantes superan la literalidad a favor de conceptos heterogéneos y auténticos. Se concluye que el "Diseño en la Grieta" (Design na Fresta) permite una praxis proyectual que trasciende la racionalidad técnica, transformando el aula en un espacio de resistencia y expresión subjetiva. Palabras clave: Enseñanza del Diseño; Semiótica; Traducción Sinestésica; Diseño en la Grieta; Reencantamiento de la Técnica.

Activaciones de la pedagogía de la interrupción en la educación en diseño

María Dorado [Colombia]

Me interesa presentar algunas experiencias de la "pedagogía de la interrupción", una práctica que pretende reorientar la formación en diseño desde miradas alternativas, fronterizas, liminales o, en todo caso, aquellas que interrumpan la normalidad educativa, sus protocolos, sus cánones y sus prescripciones, para entregarse a reflexiones problematizadoras de la realidad que permitan imaginar otras posibilidades de existencia y, por lo tanto, otros escenarios para las acciones de diseño donde convergen una multiplicidad de actores-creadores-sabedores. Con la más reciente reforma curricular de la Universidad del Valle (Cali, Colombia) se consolida el área de formación y profundización Diseño, cultura y sociedad en los dos programas (industrial y gráfico) del Departamento de Diseño y se proponen unas asignaturas que ponen en discusión el vínculo del diseño moderno con el orden social dominante y sus crisis actuales, haciendo énfasis en el estudio de la colonización, de la modernidad colonial y del paradigma del desarrollo, y en la manera en que se reproduce el pensamiento colonial al crear y habitar el mundo. En esas asignaturas abordamos preguntas como: cuáles son los efectos de las narrativas dominantes en la manera como construimos identidad, deseos, aspiraciones, visiones de mundo, ideas de futuro; cómo se producen corporalidades descartables, marginalizables, a partir de una interpretación negativa de las diferencias y cómo, al mismo tiempo, se consolida la idea de que hay individuos humanos más aptos y superiores, capaces de oprimir y violentar otros cuerpos o mejor, los cuerpos de los otros, incluidos los no

humanos. Si el diseño diseña el mundo, quiénes son los agentes de ese diseño, cuál es su misión, quiénes se benefician y a quiénes perjudica, qué otros diseños de mundo existen, pero se niegan o invisibilizan cuando se impone y normaliza uno solo. Asignaturas como Estudios críticos del diseño, Disidencias y resistencias, Cuerpos y materialidades, Diseño colonial y modernidad, El género en los objetos y Prácticas escriturales han sido escenario de experimentación pedagógica, de creatividad, de compromiso ético y político con una educación consciente de las circunstancias de nuestro tiempo, de sus urgencias, y de la necesidad que tenemos de conocer mejor el mundo, de encontrarnos crítica y sensiblemente con él. La reorientación que persigue la pedagogía de la interrupción consiste en superar la máxima educativa de formar individuos útiles al mercado laboral y al sistema capitalista, para entonces intentar que la enseñanza y el aprendizaje promuevan la transformación de los sujetos, es decir, el reconocimiento de su plasticidad y adaptabilidad, de su capacidad de cambio, entonces de su inconmensurabilidad.

Hacia un "pensamiento de diseño" de la liberación
Iván Medina Gutiérrez [México]

El trabajo aquí presente propone la decolonización del pensamiento de diseño desde los presupuestos básicos en la filosofía de Enrique Dussel y Arturo Escobar, generando diversos cuestionamientos acerca de la hegemonía epistémica y promoviendo distintos enfoques transmodernos. Se busca integrar algunas categorías filosóficas con el propósito de obtener una comprensión del diseño desde el oprimido, gestando nuevas prácticas éticas, políticas y sociales que fomenten una perspectiva diferente de la justicia social. La investigación plantea que, el pensamiento de liberación permite la transformación de las prácticas de diseño en donde se generen saberes territoriales, permitiendo la visibilización de conocimiento negado por perspectivas colonialistas y modernistas.

Pedagogías críticas como marco para el pensamiento decolonial
Andrea Navarrete Rigo [México]

Este trabajo propone una reflexión crítica sobre la enseñanza del diseño desde una perspectiva decolonial, situada y relacional, articulada a partir de la experiencia de investigación y práctica profesional de la autora como diseñadora. En el texto, se identifican profundas convergencias con las pedagogías críticas, especialmente en lo que respecta al posicionamiento ético, político y estético de quienes investigan y enseñan, así como a las relaciones que se establecen con comunidades, colectivos y co-actores en los procesos de producción de conocimiento. Partiendo de la crítica a la matriz colonial del saber, el artículo sostiene que la investigación y la enseñanza del diseño no pueden entenderse como prácticas neutrales, sino como acciones políticas con capacidad de reproducir o transformar relaciones de poder. Desde esta perspectiva, se enfatiza la necesidad de una descolonización epistémica, entendida no como el rechazo del conocimiento occidental, sino como la apertura a formas plurales, situadas y policéntricas de producir y validar conocimiento. En este marco, se cuestiona el monopolio de la ciencia moderna y de las instituciones académicas como únicas fuentes legítimas de saber, y se reivindica la coexistencia entre conocimientos científicos, locales, experienciales y comunitarios. El texto desarrolla cinco ejes conceptuales fundamentales para repensar las enseñanzas del diseño desde pedagogías críticas: la descolonización epistémica; la creación de espacios de posibilidad o "grietas" dentro de estructuras dominantes; el pluriverso como alternativa al paradigma del "Un- Mundo"; el diseño entendido como agencia política y social; y la imaginación como herramienta decolonial. Estos ejes permiten replantear el diseño más allá de la producción de objetos, situándolo como una práctica configurativa capaz de generar nuevas relaciones, subjetividades y futuros posibles. En particular, se propone el aprendizaje social y el co-aprendizaje como metodologías clave para la enseñanza del diseño, al fomentar procesos colaborativos, negociación de significados y responsabilidades compartidas. Asimismo, se destaca la importancia del conocimiento situado y de la experiencia vivida como elementos centrales del aprendizaje, frente a modelos educativos orientados exclusivamente a la empleabilidad y a la reproducción del orden económico vigente. El artículo incorpora un caso de estudio basado en talleres desarrollados desde la Investigación- Acción Participativa en el marco de una tesis doctoral. A través de procesos de diagnóstico colectivo, co-diseño de acciones y reflexión compartida, estos talleres evidencian cómo las pedagogías críticas pueden materializarse en prácticas educativas que fortalecen la agencia colectiva, la imaginación política y la producción de conocimiento desde los márgenes. Finalmente, se argumenta que la enseñanza del diseño, cuando se articula desde pedagogías críticas, puede convertirse en un espacio de resistencia y transformación, capaz de contribuir a la construcción de mundos plurales, más justos e inclusivos. En este sentido, la pedagogía crítica se presenta no solo como un marco teórico, sino como una práctica viva que se nutre de contextos, cuerpos y memorias, y que invita a repensar el papel del diseño en las crisis contemporáneas.

Diseñar desde lo ancestral: fortalecer la identidad cultural en los jóvenes desde lo artesanal

Olga Osnayo [Perú]

El proyecto propone una experiencia educativa dentro de las aulas universitarias de diseño orientada a fortalecer la identidad cultural de los jóvenes a través del diálogo con los saberes artesanales y las técnicas ancestrales del Perú. En un contexto global donde predomina la homogeneización visual y la dependencia tecnológica, esta propuesta busca reconectar al estudiante con el valor simbólico, social y ambiental del hacer manual. El contacto con los oficios tradicionales se convierte en un ejercicio de autoconocimiento y reflexión cultural, que permite reconocer en la práctica artesanal una forma de pensamiento situada, cargada de historia, sensibilidad y respeto por el entorno. La iniciativa plantea la creación de espacios formativos donde los estudiantes experimenten con materiales locales y técnicas transmitidas por comunidades artesanas, comprendiendo que cada objeto contiene una memoria colectiva y un lenguaje visual propio. A través de talleres, intercambios y proyectos colaborativos, los jóvenes aprenden a mirar el diseño desde la raíz, integrando el sentido cultural del territorio con las herramientas contemporáneas del diseño gráfico, el arte y la comunicación visual. En este proceso, la identidad cultural deja de ser un concepto abstracto para transformarse en una vivencia, en una práctica que devuelve significado al acto de diseñar. Este enfoque educativo promueve la inteligencia cultural como competencia clave para el diseñador del siglo XXI, fomentando la empatía, la curiosidad y el respeto por la diversidad. Al reconocer la riqueza de los saberes artesanales, los jóvenes fortalecen su identidad, amplían su sensibilidad estética y desarrollan una mirada crítica frente al diseño globalizado. La práctica artesanal se convierte así en una metodología viva que une tradición y contemporaneidad, pensamiento y acción, individuo y comunidad. El proyecto busca inspirar una nueva manera de enseñar y aprender diseño en el ámbito universitario, donde el aula se transforme en un espacio de encuentro entre generaciones, culturas y modos de hacer. Recuperar el vínculo con lo artesanal no significa mirar atrás, sino construir desde nuestras raíces una visión de futuro más humana, sostenible e identitaria. En manos de los jóvenes diseñadores, lo ancestral se proyecta como semilla de innovación y herramienta para imaginar un país que diseña desde quién es, no desde lo que imita.

El error como habilidad germinable en las Instituciones de Educación Superior

Diego Alejandro Ramirez Ramirez [Colombia]

La percepción del error en entornos educativos suele estar cargada con una connotación negativa, asociándolo con castigo o sanción, influida por una pedagogía del éxito (De la Torre,2004), modelo que, aunque ampliamente difundido y aplicado, no resulta siempre el más efectivo. En un ejercicio de cuestionar las bases de esta pedagogía se plantea que el uso del error de manera deliberada puede potenciar los procesos de creación e innovación dentro de las Instituciones de Educación Superior en Colombia. En estos ambientes de aprendizaje, influenciados por la pedagogía antes mencionada, cometer errores suele ser penalizado y prioriza el resultado sobre el proceso de aprendizaje. Los profesores son criticados por fomentar el pensamiento crítico, mientras que los estudiantes son reprendidos por desviarse de los modelos convencionales (González Gómez, 2021). A pesar de que ambos buscan explorar nuevos enfoques, sus esfuerzos son estigmatizados por la sociedad académica. Es fundamental que se reevalúe la percepción del error en el ámbito educativo para determinar si puede ser un impulso para el progreso. El error, considerado como una debilidad inherente a las acciones y procesos en entornos educativos, suele ser percibido como un fallo significativo que conlleva castigo o sanción. Algunos lo ven como un comportamiento perjudicial que carece de valor (Briceño, 2009). Estos conceptos se reflejan en la pedagogía del éxito (De la Torre, 2004), un modelo arraigado en el sistema educativo tradicional y aún utilizado en Instituciones de Educación Superior. En esta práctica, equivocarse, fallar, cometer errores y no remediarlos de forma inmediata, con un sentimiento de culpa y vergüenza adicional, es una acción sancionada de forma permanente. Esto se agrava aún más cuando el modelo se enfoca en calificar al estudiante en lugar de evaluarlo, lo que prioriza el resultado sobre el proceso de aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias (Astolfi, 2004). Desde la etapa escolar, los estudiantes experimentan esta presión por rendir sin cometer errores. En un sistema que no contempla el pensamiento divergente o lateral, como lo propone Edward de Bono (Martínez, 2002), el intento por controvertir el modelo solo queda en algo erróneo, pues se sale de sus convenciones. Esta situación persiste incluso al ingresar a una IES. En consecuencia, los profesionales en formación llevan consigo estas cohibiciones al mundo laboral. En este orden de ideas, se pone en manifiesto la importancia de crear nuevas formas de relación que rompan con el pensamiento sistemático y promuevan el error como parte del proceso creativo. El reconocimiento del error en las Instituciones de Educación Superior (IES) ha demostrado ser un medio para el camino hacia la liberación de estándares inalcanzables en la creación y la innovación, muchas veces impuestos por los medios, a través de entornos seguros dedicados a la experimentación, exploración e innovación

(González Gómez, 2021). En estos espacios, los estudiantes pueden cometer errores sin enfrentar repercusiones negativas, a diferencia del entorno laboral, donde probar cosas nuevas conlleva riesgos económicos y profesionales. Esto permite adoptar una visión más humanizada de los procesos de aprendizaje y desarrollo creativo. Es importante señalar que este enfoque difiere del propuesto por Álvarez (2019), un ejemplo de las posibles aplicaciones del error en entornos de aprendizaje. Este autor propone un método cuyo objetivo es inducir al estudiante a fallar para que reflexione sobre lo sucedido y aprenda a gestionarlo de manera que se minimicen o eviten futuros errores. Por el contrario, este proyecto busca aceptar el error como parte natural del proceso creativo. La meta es que el estudiante sea quien tenga la capacidad de modificar conscientemente la forma de crear.

Antropología para el Diseño. Aprendizaje Basado en Proyectos

María del Carmen Zetina Rodríguez [México]

El objetivo de esta ponencia es exponer algunos de los problemas reales que se han explorado dentro de la materia de Antropología del Diseño y los resultados que de ellos se han obtenido, cabe destacar que no en todos los casos se ha tratado de la creación de diseño, en algunos solamente ha sido el aprendizaje a partir de la experiencia de la investigación. El municipio de Ciudad Juárez, Chihuahua, se localiza al norte de México. Es una ciudad en la periferia del país, que en los últimos veinte años ha enfrentado problemas de violencia, deficiencia en la infraestructura urbana, falta de hospitales de primer nivel, entre otros, a pesar de que una significativa parte de los recursos que se generan en el estado provienen de esta ciudad. Quizá uno de los fenómenos más interesantes que se presentan en esta frontera es la capacidad de gestión de la sociedad civil. Pues, a la par de todos los problemas de índole social, Ciudad Juárez es semillero de cientos de Organizaciones No Gubernamentales y Asociaciones Civiles, que se encargan de tratar de solucionar algunos de los problemas que enfrenta la sociedad. Ante este contexto y ante la falta del apoyo del Estado, considero que es pertinente que los estudiantes tomen conciencia sobre su papel dentro de esta sociedad. En este sentido, a través de la materia de Antropología del Diseño se han realizado diferentes proyectos a nivel local y nacional. En esta exposición se presentarán algunos de los casos, que fueron resueltos a través del diseño y otros que solamente sirvieron para sensibilizarse con el entorno local.

COMISIÓN A20: DISEÑO DE MODA Y TEXTIL

Coordinadora: Julieta Bregliano
Jueves 30 de julio, 15:00 - 17:00hs

Paraibana: Estamparia como expressão grafica de cultura

Maria Clara Alves de Sousa, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Paraibana é uma coleção composta por quatro estampas autorais, que exploram a estamparia como meio de expressão gráfica e valorização cultural. O projeto inserido no campo do Design gráfico, busca compreender, de que forma elementos visuais da cultura paraibana podem ser reinterpretados em composições de estamparia, explorando a dimensão autoral do Design e reafirmando o potencial do Design de superfície como prática cultural, capaz de ampliar o alcance e a visibilidade da diversidade regional brasileira.

Moda, prácticas e identidad cultural en el carnaval colombiano

Laura Carbonó López [Colombia]

La presente ponencia examina el diseño de modas en Colombia en articulación con las prácticas festivas del carnaval, tomando como referente principal el Carnaval de Barranquilla. Su objetivo es analizar cómo el vestuario carnavalesco trasciende lo ornamental para constituirse en un dispositivo cultural que integra memoria, identidad y creación contemporánea dentro del sistema de la moda. La metodología se inscribe en un enfoque cualitativo de carácter histórico-cultural, que combina el análisis visual de trajes, comparsas y puestas en escena con la revisión documental de estudios sobre cultura popular, patrimonio y diseño. Se emplean herramientas de la historia cultural y los estudios de moda para interpretar el vestuario como un lenguaje simbólico y performativo. Las fuentes incluyen archivos audiovisuales, registros fotográficos históricos y colecciones museográficas. Como resultado, se identifica que el diseño de modas vinculado al carnaval opera como un espacio de producción simbólica donde convergen tradiciones afrodescendientes, indígenas y populares, reinterpretadas desde lenguajes contemporáneos. Asimismo, se reconoce su papel en la valorización de saberes artesanales y en la consolidación de prácticas colaborativas que enriquecen el campo del diseño en Colombia. En consecuencia, el carnaval se configura como un escenario pedagógico y creativo que potencia la moda como expresión cultural, dinamizando la construcción de identidades y su proyección en contextos locales y globales.

Alcances y trascendencia de la transformación material y técnica del aguayo en comunidades aymaras de La Paz

Daniela Nicole Encinas Baldivieso [Argentina]

Esta investigación analiza las transformaciones materiales y técnicas presentes en el aguayo elaborado en comunidades aymaras del departamento de La Paz, a partir de la incorporación progresiva de nuevas materialidades como fibras sintéticas y tintes industriales. Frente a los cambios observados en las prácticas textiles tradicionales, el estudio examina cómo estas transformaciones modifican las características físicas y técnicas del aguayo, así como las dinámicas de transmisión de saberes dentro de las comunidades. A partir de un análisis comparativo entre materialidades tradicionales y actuales, se busca comprender la relación entre los cambios materiales, las transformaciones técnicas y su incidencia en las prácticas textiles aymaras en los últimos años.

Indumentaria desde la modularidad. De lo estático al diseño modular

Camila Faccio [Argentina]

La presente investigación analiza cómo los avances tecnológicos y metodológicos han transformado los procesos proyectuales en el diseño de indumentaria, poniendo en valor el diseño modular como una herramienta técnica, conceptual y metodológica capaz de responder a las demandas del contexto contemporáneo. En un escenario caracterizado por cambios constantes, donde el cuerpo y el entorno dejan de ser variables estables, los modelos tradicionales, basados en soluciones cerradas, evidencian limitaciones para abordar las dinámicas actuales del vestir. Desde esta perspectiva, la indumentaria se comprende como parte de un sistema complejo en el que intervienen el cuerpo en movimiento, y el contexto. En este marco, la modularidad permite repensar la prenda como una estructura abierta, adaptable y transformable. Si bien su desarrollo ha sido amplio en disciplinas como la arquitectura y el diseño industrial, su aplicación en indumentaria continúa siendo limitada y poco abordada. La investigación se centra en el análisis de casos de diseño de indumentaria en Argentina en el período 2016–2026, con el objetivo de identificar cómo estas estrategias son aplicadas en contextos locales, tanto como sus posibilidades y limitaciones. A partir de un enfoque interdisciplinario, se busca comprender la modularidad como una estrategia estructural que redefine la lógica constructiva de la prenda, aportando nuevas herramientas para el diseño contemporáneo.

Interdisciplinaridade entre Ecodesign e Modelagem

Akã Mbyja Pinheiro Lopes [Brasil]

Este trabalho contempla um relato de experiência que ocorreu no semestre letivo de 2018.2 no Curso de bacharelado em Moda, Design e Estilismo do Centro de Ciências da Educação (CCE) da Universidade Federal do Piauí (UFPI) no Campus Ministro Petrônio Portella, na cidade de Teresina, capital do Estado brasileiro do Piauí (PI). A experiência abrange uma ação interdisciplinar entre dois componentes curriculares do referido curso: Ecodesign e uma das disciplinas de modelagem tridimensional, a primeira ministrada por mim e a segunda ministra pela Professora Mestra Maria de Jesus Farias Medeiros. Os componentes em causa articulavam quinzenalmente aulas conjuntas e oportunamente exercícios avaliativos que pudessem interagir com os dois conteúdos programáticos em aprendizado. O resultado das disciplinas propiciou que os discentes pudessem praticar os princípios de sustentabilidade e ergonomia, considerando as técnicas de drapping.

Formación estratégica en diseño de modas en la era digital: del enfoque creativo al pensamiento basado en datos

Diana Milena Quiroga Berastegui [Colombia]

La enseñanza del diseño de modas enfrenta el reto de adaptarse a un entorno digital donde las decisiones ya no dependen únicamente de la creatividad, sino también del análisis de datos y la comprensión del mercado. Sin embargo, muchos procesos formativos continúan centrados en enfoques tradicionales, con poca integración de herramientas estratégicas. Esta ponencia propone una reflexión sobre la formación estratégica en diseño de modas en la era digital, destacando la necesidad de incorporar el pensamiento basado en datos en el proceso educativo. Se plantea un enfoque que integra creatividad, análisis y toma de decisiones, orientado a fortalecer el perfil del diseñador contemporáneo. Asimismo, se presentan estrategias pedagógicas aplicables en el aula, como el uso de herramientas digitales, el análisis de tendencias y el desarrollo de proyectos basados en contextos reales. Estas prácticas permiten formar profesionales más preparados para responder a las dinámicas actuales de la industria de la moda. Se concluye que integrar el pensamiento estratégico y el uso de datos en la enseñanza del diseño no solo enriquece el proceso creativo, sino que contribuye a la formación de diseñadores más competitivos y alineados con las exigencias del entorno digital.

Moda cuero argentino: Calzado y marroquineria
Karina Rangel [Venezuela]
Este proyecto propone integrar el cuero como material principal, reconocido tradicionalmente por su belleza, calidad y durabilidad. Asimismo, busca preservar la artesanía del cuero en la región, activando la marroquinería y el calzado en la carrera de Diseño de Moda de la Universidad de Palermo. El objetivo es formar diseñadores con una visión integral del lujo sostenible; acceder a mercados internacionales ganando visibilidad, y, al mismo tiempo, proteger lo local. Esto impactará de manera directa en los ámbitos económico, cultural y social, favoreciendo la generación de empleos para quienes rescaten el oficio como un arte ancestral. La iniciativa se basa en el trabajo universidad-artesano de cuarta generación, descendiente de migrantes europeos, que preserva las técnicas para capacitar a las nuevas generaciones. Se propone la creación de un laboratorio-taller dentro de la universidad, donde los estudiantes aprenderán el oficio mediante la co- creación, con el reconocimiento universitario de los artesanos a partir de su experiencia vivida. El modelo es replicable en otras instituciones latinoamericanas y globales donde exista la ganadería y el cuero como subproducto. Es importante para la marca país y para el contexto actual, y es estratégico: recientemente, Argentina firmó un acuerdo de exportación de carne a Estados Unidos por 100.000 toneladas anuales, lo que generará un enorme volumen de cuero. Aprovecharlo con valor agregado (productos de diseño) evitará el desperdicio y potenciará el empleo local, el comercio justo y el posicionamiento del lujo sostenible y ético, con identidad argentina.

Artefactos vivos: transmisión de saberes en infancias desde la cultura material
Nathaly Home Rodríguez [Colombia]
Esta investigación se inscribe en el Proyecto de Investigación Museos Vivos, de la profesora Viviana Polo, adscrito al Grupo de Investigación ARQUID, Situado en el marco de investigación-creación, el proyecto se analiza el rol del artefacto vestimentario como mediador en la transmisión de saberes ancestrales en infancias étnicas que habitan contextos urbanos en Cali. La problemática central aborda la ruptura generacional causada por procesos migratorios, los cuales generan condiciones de vulnerabilidad y desconexión territorial en niños y niñas. Desde la perspectiva de la cultura material, se propone que el vestuario no es un objeto meramente funcional, sino un contenedor de identidad y memoria colectiva. El objetivo general es explorar cómo estos artefactos contribuyen a preservar saberes, identificando continuidades y reconfiguraciones en el entorno urbano. La hipotesis sostiene que, pese a las dinámicas de homogeneización cultural en Cali, el uso cotidiano de estos objetos permite a la niñez interiorizar y resignificar saberes ancestrales, transformándolos en nuevas codificaciones simbólicas que garantizan la continuidad cultural. Metodológicamente, el estudio emplea una etnografía cualitativa, rescatando las narrativas y percepciones de los participantes para comprender el objeto vestimentario y su rol en la preservación de saberes ancestrales.

El rol de la mujer en la Economía Circular
Mercedes Saravia [Ecuador]
La crisis socioambiental del sector textil y calzado contemporáneo ha consolidado “zonas de sacrificio” en América Latina, evidenciadas de forma crítica en vertederos clandestinos como el desierto de Atacama y otros macro-basurales que las industrias generan en sus periferias afectando las comunidades circundantes. Frente a esta problemática territorial, la presente investigación analiza el rol estructural de la mujer en la transición hacia la Economía Circular. El estudio postula que la resiliencia sistémica en el diseño no constituye una tendencia de mercado, sino el retorno a lógicas de eficiencia preindustriales históricamente preservadas por el liderazgo femenino. Se indaga empíricamente cómo las estructuras operativas heredadas de la “economía del cuidado” y la gestión ancestral de recursos pueden operacionalizarse para mitigar el impacto industrial. A partir de la observación de ecosistemas productivos regionales, la investigación propone sistematizar este “saber hacer” de supervivencia en metodologías rigurosas de Upcycling Estratégico. El objetivo final es impulsar una evolución disciplinar del Diseño Industrial y Textil: formar “Estrategas de Materiales” capaces de desarticular las lógicas de descarte y liderar modelos regenerativos que reparen el daño en nuestras geografías

COMISIÓN A21: DISEÑO DE MODA Y TEXTIL
Coordinadora: Julieta Bregliano
Jueves 30 de julio, 17:30 - 19:30hs

Vestido de novia, ritual y significación: tensiones entre tradición e individualidad en contextos territoriales de Chile
Natalia Araya Santana [Chile]
La presente investigación analiza el vestido de novia como objeto ritual y sistema de signos, abordando su rol en la configuración de significados asociados a la identidad femenina en contextos territoriales de Chile. Más allá de su dimensión estética, el vestido de novia es comprendido como un artefacto cultural que participa en la construcción y transmisión de códigos simbólicos vinculados al matrimonio, la tradi-

ción y la representación social. El estudio se enfoca en las tensiones entre tradición e individualidad presentes en las prácticas contemporáneas del vestir nupcial, considerando cómo las diferencias socioculturales entre la zona centro y sur de Chile influyen en los significados asociados al vestido de novia. Desde una perspectiva semiótica, se propone analizar cómo el vestido opera como mediador simbólico entre normas culturales heredadas y formas individuales de construcción identitaria. La investigación se desarrollará desde un enfoque cualitativo, incorporando herramientas de análisis semiótico y cultural para interpretar los significados presentes en el vestir nupcial y su relación con el contexto territorial. A partir de ello, se busca contribuir al campo del diseño y los estudios culturales, ampliando la comprensión del vestido de novia como un dispositivo simbólico y comunicacional situado.

El edadismo en el diseño de vestuario de periodistas femeninas la televisión Argentina (2024-2025)

Julieta Bregliano [Argentina]

La presente investigación analiza la manifestación de patrones edadistas en el diseño de vestuario de periodistas femeninas en la televisión argentina durante el período 2024-2025. El estudio aborda el vestuario como una construcción performativa vinculada a la imagen personal y a los modos de representación de las mujeres en los medios de comunicación. El objetivo principal consiste en analizar de qué manera la edad incide en las decisiones relacionadas con el diseño de vestuario frente a cámara, considerando que la televisión continúa reproduciendo determinados estándares estéticos asociados a la juventud, la feminidad y la visibilidad mediática. A partir del estudio de casos concretos, la investigación busca identificar las variables que intervienen en la elección del vestuario y examinar cómo dichas decisiones pueden reflejar, reproducir o cuestionar las lógicas edadistas presentes en la industria televisiva. La investigación adopta un enfoque metodológico mixto, combinando herramientas cualitativas y cuantitativas. Para ello, se realiza el análisis de estudios e informes vinculados a la temática, junto con entrevistas en profundidad a periodistas, productores y vestuaristas de televisión, considerados actores clave en la construcción de la imagen mediática femenina.

“La vestimenta como archivo afectivo” Experiencias de investigación-creación en diseño y arte

Sara Martinangeli, Paulina Antelo, Luisina Bourband, Paola Fernández [Argentina]

La presente ponencia comparte experiencias desarrolladas en el marco del proyecto de investigación “De la moda al estilo: miradas convergentes sobre la experiencia del vestir”, radicado en la Universidad Nacional de Rosario. A partir de la pregunta “¿De qué está hecha mi vestimenta?”, se proponen dispositivos pedagógicos y de investigación-creación orientados a reflexionar sobre la relación entre cuerpo, memoria, afectividad y vestimenta. Desde un enfoque interdisciplinario que articula diseño, arte, literatura y psicoanálisis, se desarrollaron talleres, prácticas textiles, escritura, collage y bordado como modos de indagación sobre las experiencias singulares del vestir. Estas prácticas permitieron pensar la vestimenta no sólo como objeto de moda, sino como archivo afectivo y espacio de construcción subjetiva. La propuesta busca compartir metodologías sensibles e innovadoras que promuevan, en estudiantes y participantes, una mirada crítica sobre el vestir contemporáneo, habilitando procesos de memoria, narración y producción colectiva de sentido.

Construcciones mediáticas de la moda latinoamericana durante la política del Buen Vecino 1933-1945

Mailye Matos López [Estados Unidos]

Esta investigación propone un análisis de las construcciones visuales de moda estadounidenses –producciones cinematográficas, ilustraciones y fotografías en revistas de moda y afiches publicitarios–, que funcionan como sistema de legitimación de este campo en el ámbito caribeño y latinoamericano en el contexto de la política del Buen Vecino entre 1933 y 1945. La política del Buen Vecino constituyó la política exterior del gobierno del presidente estadounidense Franklin Delano Roosevelt entre 1933 y 1945. A partir de julio de 1941, el gobierno estadounidense empleó gran parte de su política exterior a través de las industrias culturales con el fin de mejorar su relación con los países de América Latina. Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial todo el continente quedó desprovisto de la influencia de la moda europea. Esta investigación examina el papel de las industrias culturales en relación con el diseño de moda y los discursos del diseño de modas en los medios masivos durante el periodo estudiado.

Sinergia disciplinar con artesanas y el Complejo Regional Norte

Elsa Morales Castañeda, Claudia Carrasco González [México]

Con la globalización y el crecimiento de las redes sociales en todo el mundo en la comunidad del municipio de San Miguel Tenango en Zacatlán, Puebla, México, la indumentaria tradicional representa una manifestación cultural identitaria muy importante, sin embargo, existe una problemática creciente relacionada con desconfianza hacia personas externas, pues cometen plagio o malos pagos. De esta razón nace la nece-

sidad implementar una metodología de Acción Participativa la sinergia de los programas de Contaduría y Diseño Gráfico que se ofertan en el Complejo Regional Norte, con el fin de brindar asesoría estratégica que permita rescatar el valor cultural de su indumentaria tradicional y restaurar la confianza en su práctica y vestir artesanal en la cual viven día a día.

Tintes naturales en el Perú

Maria Lucia Muñoz Montagne [Perú]

La presente investigación aborda el uso y las prácticas de los tintes naturales en el Perú, estableciendo un análisis comparativo entre las técnicas actuales empleadas por las comunidades de Parobamba y Chinchero, del Cusco y aquellas desarrolladas en la cultura Paracas. El objetivo principal es identificar qué elementos de las prácticas ancestrales se mantienen en la actualidad, cuáles han cambiado y de qué manera se han transformado en el tiempo. Como objetivos secundarios, se propone investigar y definir los materiales utilizados, así como documentar los procesos técnicos asociados a su aplicación. La investigación se desarrolla a partir de una metodología cualitativa que combina trabajo de campo y análisis teórico. Por un lado, se realizarán estudios en comunidades artesanales mediante entrevistas asimétricas y registros fotográficos, con el fin de documentar prácticas vivas y conocimientos transmitidos de generación en generación. Por otro lado, se llevará a cabo un análisis en espacios museográficos y académicos, a través del diálogo con arqueólogos y especialistas, para comprender las técnicas y materiales utilizados en contextos prehispánicos, particularmente en la cultura Paracas. Asimismo, el estudio contempla la elaboración de una recopilación gráfica y sistematizada de información sobre prácticas y materiales, que funcione como soporte visual complementario al análisis escrito. Esta investigación responde a la escasa información académica y escrita sobre los tintes naturales y sus procesos en el contexto peruano. En este sentido, busca contribuir a la preservación y comprensión de los saberes vinculados a los tintes naturales como parte del patrimonio cultural.

Sincronía Visual y Resistencia Identitaria: La intersección dialéctica entre la gráfica vernácula y la indumentaria en la subcultura Cholombiana de Monterrey (1998-2010)

Jessica Elizabeth Ochoa Zamarripa [México]

La presente investigación doctoral analiza cómo se construyó la identidad visual de la subcultura cholombiana en el sector popular llamado La Independencia que se encuentra dentro del área metropolitana de la ciudad Monterrey, en el estado de Nuevo León, México, entre 1998 y 2010. La investigación busca cuestionar aquellas lecturas tradicionales que históricamente han reducido este movimiento a la pura marginalidad o la delincuencia. Se plantea que la indumentaria y los códigos visuales cholombianos dan forma a un complejo sistema de diseño identitario donde dialogan dinámicas gráficas, simbólicas y políticas bajo una estética sumamente estructurada. El eje del trabajo consiste en descifrar los mecanismos de dicha construcción visual, analizando el engranaje entre los gráficos vernáculos y el vestido desde sus aristas formales, semánticas y políticas. Con esta investigación doctoral, se busca ampliar los límites teóricos del diseño latinoamericano para que empiece a validar las visualidades periféricas como objetos de estudio.

Proposta de Framework Documental para TCCs em Design de Moda

Sergio Sudsilowsky, Luisa Meirelles, Gisela Costa Pinheiro Monteiro [Brasil]

Este artigo tem como objetivo propor componentes-chave para a construção de um framework documental aplicável a Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda, visando integrar registros de pesquisa e artefatos profissionais frequentemente fragmentados entre disciplinas nos cursos ou setores da cadeia produtiva. A proposta foi desenvolvida a partir de revisão bibliográfica sistemática e análise de documentos institucionais, incluindo legislação brasileira, Projetos Pedagógicos de Curso (PPC), normativas de TCC e monografias relatórios projetos defendidos em IES avaliadas com nota máxima pelo MEC (Ministério de Educação) brasileiro no último triênio, e será posteriormente validada junto a docentes, discentes e profissionais. O framework final pode servir como base para organizar itens como registro de pesquisa conceitual, identificação e aplicação de tendências, pesquisas de mercado, croquis e desenhos técnicos, cartelas e fichas técnicas de produto. Nossa pesquisa se propõe a tanto a contribuir no avanço teórico sobre documentação, padronização, articulação ensino profissão e inovação pedagógica, quanto para qualificar a formação prática dos graduandos, facilitar a avaliação institucional e oferecer base para continuidade das pesquisas e ou projetos em pós graduação. O modelo não impõe prescrições rígidas, mas abre caminho para aprimorar a documentação projetual em cursos de Moda no Brasil e sua adaptação a contextos latino americanos.

Del diseño de indumentaria tangible a la apariencia digital: transformaciones proyectuales a partir del caso Dress to Impress en Roblox

Brianda Zambrano [Ecuador]

El presente proyecto propone analizar la reconfiguración proyectual del diseñador de indumentaria en el pasaje de la

prenda tangible hacia experiencias intangibles de apariencia digital. La problemática parte de reconocer que esta transformación no se reduce a la incorporación de herramientas digitales, sino que modifica el propio campo proyectual: el cuerpo físico deja de ser el único soporte del vestir, la prenda material deja de ser el único objeto posible del diseño y el diseñador amplía su práctica hacia cuerpos-avatar, interfaces, experiencias de usuario, comunidades digitales y sistemas de valoración visual. En este marco, la investigación se organiza en torno a tres ejes principales: la reconfiguración del rol proyectual del diseñador, el pasaje desde la prenda tangible hacia experiencias intangibles de apariencia digital y la emergencia del cuerpo-avatar como nuevo soporte de diseño. El caso de estudio será Dress to Impress, experiencia alojada en Roblox, donde jóvenes argentinos de entre 18 y 25 años construyen apariencias digitales mediante skins, outfits, accesorios y recursos visuales. La pregunta que orienta la investigación es cómo se reconfigura el rol proyectual del diseñador de indumentaria a partir de estas prácticas de personalización estética. A través de un enfoque cualitativo e interpretativo, basado en observación digital no participante, análisis visual y entrevistas semiestructuradas, la tesis busca aportar una lectura disciplinar sobre la expansión del diseño de indumentaria hacia formas digitales, simbólicas e interactivas.

COMISIÓN A03: IA EN ENSEÑANZA DEL DISEÑO

Coordinadora: Belén Castaldo
Jueves 30 de julio, 17:30 - 19:30hs

IA: Herramientas digitales en etapas tempranas del aprendizaje del Diseño

Ana Valentina Andrada, Marisa Cecilia Navarro [Argentina]

Al llegar al 1er año de una carrera de diseño, los estudiantes llegan al taller con un bagaje previo de prácticas, conocimientos y herramientas. Hoy ese bagaje está atravesado por la virtualidad, las redes sociales, y más recientemente la inteligencia artificial. La posibilidad de generar imágenes, ideas y resoluciones de forma inmediata o instantánea afecta profundamente los procesos tradicionales de exploración y construcción proyectual. Esta ponencia propone reflexionar sobre el rol de las herramientas digitales y la IA en la formación inicial del diseñador. ¿Cómo acompañar estos nuevos modos de producir sin reemplazar los procesos de pensamiento, búsqueda y criterio personal? ¿Es necesario regularlos? Presentaremos una experiencia desarrollada en taller con estudiantes de Diseño Industrial, donde se utilizaron herramientas de renderizado mediante inteligencia artificial para explorar variantes y terminaciones de productos previamente diseñados por los propios alumnos. A partir de esta práctica, se reflexiona sobre el rol de la IA en las primeras etapas de formación: sus aportes al proceso de exploración y comunicación, sus limitaciones y los desafíos pedagógicos que implica su incorporación en el aula.

Rúbricas neurovisuales para evaluar imágenes generadas con IA

Agustín Amate Bonachera [España]

La irrupción de la inteligencia artificial generativa ha transformado la producción de imágenes en contextos educativos, creativos y profesionales. Sin embargo, la facilidad para generar visuales no siempre viene acompañada de criterios sólidos para evaluarlos. Esta ponencia propone un modelo de rúbricas neurovisuales aplicadas a la enseñanza del diseño y la comunicación visual, orientado a analizar imágenes generadas con IA desde variables como jerarquía visual, coherencia cromática, composición, carga cognitiva, narrativa visual, adecuación al mensaje, originalidad y consistencia estética. El objetivo es ofrecer a docentes y estudiantes una herramienta práctica para pasar del juicio subjetivo —"me gusta no me gusta"— a una evaluación estructurada, argumentada y transferible. La propuesta integra fundamentos de percepción visual, comunicación estratégica, alfabetización visual e inteligencia artificial, y plantea ejemplos de aplicación en asignaturas de diseño, fotografía, publicidad, branding y comunicación audiovisual.

RPG e IA para el aprendizaje del inglés en la I.U. Pascual Bravo

Juan David Henao Santa, Francisco Fernando Gallego Escobar [Argentina]

Esta experiencia presenta el uso de juegos de rol e inteligencia artificial como mediadores narrativos para el aprendizaje situado del inglés en modelos BIS. A partir del desarrollo de Hoards and Caches, miniRPG derivado del Sistema Narrativo Oráculo, se propone una estrategia pedagógica en la que los estudiantes participan en escenarios narrativos interactivos mediados por un agente de IA que asume funciones de narrador, guía de juego y acompañante lingüístico. La propuesta parte de una premisa central: el aprendizaje de una segunda lengua puede fortalecerse cuando se desarrolla en contextos significativos, ficcionales y participativos. En lugar de limitar la práctica del inglés a ejercicios descontextualizados, el juego de rol permite que los estudiantes usen el idioma para tomar decisiones, describir acciones, resolver conflictos, interactuar con personajes y avanzar en una historia. En este proceso, la IA no sustituye al docente ni a la creatividad del estudiante, sino que amplía las posibilidades de acompañamiento, retroalimentación y conti-

nuidad narrativa. El uso de agentes de IA como narradores permite crear experiencias más flexibles y personalizadas. El asistente puede plantear escenas, adaptar la dificultad lingüística, sugerir vocabulario, reformular frases, mantener la coherencia del relato y ofrecer retroalimentación inmediata. Esto contribuye a reducir la inhibición inicial frente al uso del inglés, favoreciendo un entorno de práctica más seguro, progresivo y lúdico. Desde la enseñanza del diseño narrativo, la experiencia también permite que los estudiantes comprendan cómo se estructuran mundos, personajes, reglas, decisiones y consecuencias dentro de un sistema interactivo. De este modo, el aula se transforma en una mesa de juego donde el aprendizaje del idioma, la creación narrativa y la apropiación tecnológica se articulan en una experiencia pedagógica situada. La propuesta plantea que los RPG y la IA pueden fortalecer los modelos BIS al integrar comunicación, creatividad, colaboración y pensamiento narrativo. Más que una herramienta instrumental, la inteligencia artificial se entiende aquí como una tecnología de mediación pedagógica que permite diseñar nuevas formas de aprender, jugar y narrar en una segunda lengua. Palabras clave Juegos de rol, inteligencia artificial, bilingüismo, modelos BIS, aprendizaje situado, diseño narrativo, inglés como segunda lengua, mediación pedagógica.

Impacto de la inteligencia artificial en estudiantes arquitectura BUAP

Rogelio Monarca Temalatzi, Ana Luisa Gochis Gamboa, Araceli López Reyes, Aleida Rojas Barranco [México]

El presente proyecto de investigación analiza el uso de la inteligencia artificial (IA) en los procesos de enseñanza–aprendizaje de los estudiantes de arquitectura, con énfasis en su impacto en el desarrollo de competencias académicas, proyectuales y críticas. La investigación parte del reconocimiento en la incorporación de herramientas de IA —como asistentes de redacción, generadores de imágenes y plataformas de apoyo al diseño— en el ámbito universitario, lo que ha transformado las prácticas educativas tradicionales. Mediante un enfoque mixto, se evaluará cómo el uso de la IA influye en el rendimiento académico, la autonomía del estudiante, la creatividad y la ética académica. El estudio se desarrollará con estudiantes de licenciatura en arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), considerando la percepción de docentes y alumnos, así como el análisis de productos académicos. Los resultados permitirán proponer lineamientos para una integración pedagógica responsable de la IA en la formación de futuros arquitectos, fortaleciendo los procesos de aprendizaje sin sustituir el pensamiento crítico ni el diseño conceptual propio del estudiante.

IA generativa desde el aula

Andrés Mora Rivera, Nataly Insuasti [Colombia]

El uso de IA Generativa puede enseñarse con responsabilidad, y los resultados pueden ser sorprendentes. Con el uso adecuado, el acompañamiento y el conocimiento de las herramientas pertinentes, la IA se convierte en un agente útil, con criterio ético.

IA vs Tecnología educativa

Verónica Parra [Argentina]

Siendo la IA generativa que aun no ha pasado los test estándares y las tecnologías educativas probadas pueden ser más accesibles y eficaces para producir aprendizaje significativo en los alumnos. No solo un motor de búsqueda (chat gpt) que puede tener errores conceptuales graves.

¿Qué enseñar cuando la IA también diseña?

Jorge Quiñonez [Colombia]

La irrupción de la Inteligencia Artificial en los procesos creativos ha generado una pregunta inevitable para quienes enseñamos diseño: ¿qué debemos enseñar cuando una máquina también puede generar imágenes, textos, interfaces e incluso experiencias digitales completas? Esta inquietud surgió durante el desarrollo de la asignatura Producción Web, donde los estudiantes utilizaron herramientas de IA para concebir experiencias web inspiradas en museos interactivos, narrativas inmersivas y conceptos de videojuegos. Lejos de reemplazar el proceso creativo, la IA se convirtió en un detonante para la exploración, la investigación y la construcción de ideas. Sin embargo, también evidenció que la tecnología por sí sola no garantiza propuestas significativas. La diferencia continúa estando en la capacidad humana para formular preguntas, interpretar contextos, construir narrativas y diseñar experiencias con propósito. Esta experiencia docente permitió observar cómo los estudiantes pasaron de utilizar la IA como una herramienta de generación rápida de contenidos a comprenderla como un recurso para potenciar el pensamiento creativo y crítico. En este escenario, el rol del docente también se transforma: ya no consiste únicamente en enseñar herramientas o metodologías, sino en acompañar procesos de reflexión sobre el valor del diseño en un entorno cada vez más automatizado. La propuesta invita a debatir sobre los desafíos y oportunidades que la Inteligencia Artificial plantea para la enseñanza del diseño, destacando la necesidad de formar profesionales capaces de dialogar con la tecnología sin perder la sensibilidad, la ética y la capacidad de imaginar experiencias humanas relevantes.

La IA, los OVA y los recursos digitales como herramientas de ayuda en la praxis docente

Sanlly Lisbeth Ríos Guerrero [Ecuador]

En el siglo XXI, la praxis docente se ha complejizado como un efecto post-pandemia. En este sentido, se ha convertido en una obligatoriedad el integrar recursos digitales en las planificaciones de clase. Para la mayoría de maestros, esto ha sido un verdadero desafío, pues sumado a ello, las aulas se hallan repletas de estudiantes neurodivergentes y neurotípicos. Por ende, ha surgido la necesidad de transformar el entorno escolar en aquello que consideran las nuevas generaciones 'creativo' y 'dinámico'. A partir de lo anterior, se han encontrado algunos recursos que permiten optimizar la labor docente para planificar clases en esta actual 'modernidad líquida' tales como StoryJumper, Chalkie, Blooket, entre otros.

El rol del diseño de interfaz con IA como Herramienta Pedagógica en la formación contínua

Jorge Ruben Varas, Ezequiel Damian Varas [Argentina]

La presente propuesta analiza, desde una perspectiva teórico-pedagógica, el rol del diseño de interfaz como mediador didáctico en aplicaciones generadas mediante plataformas Low-Code No-Code (LCNC) potenciadas por Inteligencia Artificial generativa, en el marco de la formación de profesionales que se desempeñarán en puestos de trabajo de sistemas complejos: aeroespacial, aeronáutico, nuclear, salud e industrias extractivas. Para ello se tiene en cuenta que en el diseño de interfaz, el front-end, lejos de ser una capa estética, constituye una interfaz de aprendizaje cuya calidad determina el desarrollo de competencias, la confiabilidad del operador y, en última instancia, la seguridad sistémica de las organizaciones.

Del Signo al Espacio: Formación en Diseño Arquigráfico

Jose Hernando Vergara Villarreal [Colombia]

Este microensayo analiza la arquigrafía como estrategia pedagógica en la enseñanza del diseño, orientada a la integración del branding con el espacio. A través de una metodología basada en proyectos, los estudiantes desarrollan propuestas aplicadas a contextos reales, articulando identidad, experiencia y entorno construido. El proceso fortalece el pensamiento tridimensional, la toma de decisiones y el uso crítico de herramientas digitales, incluyendo inteligencia artificial.

IA en diseño: apropiación silenciosa, urgencia pedagógica

Andrea Wedekamper [Argentina]

La inteligencia artificial generativa (IAG) se ha instalado de manera masiva en las prácticas académicas de los estudiantes universitarios de diseño gráfico, pero lo ha hecho principalmente por fuera de la conducción institucional: de manera autodidacta, selectiva y mayoritariamente opaca respecto a los docentes. Este trabajo presenta los primeros resultados de una investigación en curso radicada en la Universidad Cuenca del Plata (NEA), que estudia los modos de apropiación y uso de tecnologías emergentes en estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia de tres sedes de la institución. A partir de una encuesta estructurada aplicada a 133 estudiantes de segundo, tercero y cuarto año, el estudio revela un conjunto de hallazgos con implicancias directas para la enseñanza del diseño. El primero: el 97% de los estudiantes usa IAG con alguna frecuencia, pero el 79,7% aprendió a hacerlo de manera autodidacta; la universidad aparece como canal de aprendizaje en apenas el 43,6% de los casos. El segundo: el 88,7% no declara sistemáticamente el uso de IA en sus entregas académicas - pero esta opacidad no responde a deshonestidad sino a la ausencia de marcos normativos claros. Los datos muestran una relación directa y medible: cuando los docentes establecen pautas en varias materias, la tasa de no-declaración desciende del 100% al 26%. El tercero: casi la mitad de los estudiantes (47,4%) sostiene simultáneamente una valoración positiva de la IA y una preocupación genuina por sus riesgos, lo que indica que ya operan con una posición epistémica más sofisticada que el binomio oportunidad-amenaza. Finalmente, los propios estudiantes señalan el pensamiento crítico (69,2%), el conocimiento del contexto cultural del diseño (49,6%) y la conceptualización estratégica (46,6%) como las competencias más valiosas frente al avance de la IA. Estos resultados proponen un desplazamiento en la agenda pedagógica: de la pregunta sobre si los estudiantes usan IA hacia la pregunta sobre qué marcos institucionales hacen posible un uso reflexivo, declarado y situado en la especificidad disciplinar del diseño.

COMISIÓN A35: DISEÑO SENSORIAL Y CUERPO

Coordinador: David Arango

Viernes 31 de julio, 10:00 - 12:00hs

Neurolab Play: Un tatuaje cognitivo

Verónica Arévalo, Gabriela Vélez [Ecuador]

La propuesta NeuroLab Play presentada fue seleccionada como una de las ganadoras en la convocatoria "Creación e implementación de materiales lúdicos – Buenas prácticas

docentes PUCE 2025-01", esta se realizó como un recurso lúdico-pedagógico híbrido (físico-digital) que potencia el aprendizaje activo y colaborativo en estudiantes de Diseño Gráfico; consiste en un juego de mesa educativo, multisensorial y cooperativo —con tablero, mazos de cartas y dinámicas inspiradas en los Sombreros de De Bono, complementado por una versión digital— que ofrece más de 48.000 combinaciones para sostener la motivación y evitar la repetición, y cuyo objetivo de investigación es desarrollar, validar e implementar el recurso y evaluar su aceptabilidad, usabilidad y efectos preliminares sobre la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración; su implementación se ejecutó en asignaturas del plan de estudios, se recogió evidencia a través de fotografías y videos, cuestionarios breves de percepción y validación del instrumento por expertos, y se efectúa un análisis para su escalamiento institucional; pedagógicamente, busca fortalecer habilidades cognitivas superiores y la retención del conocimiento mediante dinámicas activas que integran pensamiento lateral, colaboración y toma de decisiones a través de la gamificación.

La construcción de biomateriales como acto de resistencia

Gioia Avena [Argentina]

El objetivo central es investigar la relación entre la identidad del diseñador y la elección consciente de materialidades de origen natural y biomateriales. A través de un enfoque de aprendizaje vivencial en el aula-taller, se propone que el estudiante reconozca el indumento como una "segunda piel", explorando la tríada materia-cuerpo-forma. Este proceso de construcción y reconstrucción de la práctica proyectual busca que el futuro profesional perciba su propia corporeidad y la diversidad del "otro" como pilares esenciales del diseño. En el escenario contemporáneo, la transición hacia el uso de biomateriales no responde únicamente a una innovación técnica, sino a una reconfiguración de la cultura material en la era del Antropoceno. Como se sostiene desde la sociología del diseño, los objetos de indumentaria son portadores de sentido; por lo tanto, trabajar con materialidades biológicas (como micelios, algas o descartes orgánicos) implica diseñar desde la finitud y el respeto por los ciclos de la naturaleza. Estos materiales actúan como un puente entre la tecnología y la regeneración ecosistémica, permitiendo que el diseño de indumentaria deje de ser una industria extractiva para convertirse en un proceso regenerativo, trabajando desde la compostabilidad y la circularidad. La importancia contextual de estas materialidades radica en su capacidad para cuestionar la obsolescencia programada del sistema de la moda masiva.

Design de sinalização no Parque Zoológico Municipal de Bauru

Natália Ayumi da Silva Nomura, Joedy Luciana Barros Marins Bamonte, Guilherme Cardoso Contini, Cassia Leticia Carrara Domiciano, Ana Laura Souza da Silva [Brasil]

O Design de Sinalização tem como principal função a mediação da comunicação entre os espaços e os indivíduos, auxiliando a orientação, mobilidade e identificação clara e intuitiva. No contexto de ambientes de preservação ambiental e lazer, como os zoológicos, a sinalização é essencial para que a experiência dos visitantes e o entendimento das informações seja completa. O objetivo deste projeto foi a produção e implementação da sinalização e wayfinding dentro do Parque Zoológico Municipal de Bauru, com foco na preservação do significado do espaço, na revitalização do ambiente e na melhoria da experiência do usuário. A metodologia adotada envolve pesquisa exploratória, análise do ambiente e design colaborativo com graduandos em Design e Artes Visuais da Universidade Estadual Paulista (UNESP - Bauru), desenvolvendo a revitalização e aplicação de artefatos de design (multimídia). Os resultados indicam que o projeto contribuiu para a comunicação institucional e auxiliou no caráter educativo, além da possibilidade de continuidade da aplicação da sinalização e comunicação do zoológico em eventos futuros.

Neurodiseño: aplicación de principios de la neurociencia en la enseñanza del diseño

Carlos López Escobar [Ecuador]

Introducir el concepto de Neurodiseño dentro del proceso de enseñanza del diseño, no solo responde a criterios estéticos o técnicos, sino también a procesos cognitivos y emocionales que influyen en la forma en que las personas perciben, interpretan y recuerdan los estímulos visuales. Comprender estos mecanismos permite analizar la atención, la memoria y las emociones de quienes observan una pieza gráfica, el análisis determinan la forma en que el público interpreta los mensajes visuales. En este sentido, el neurodiseño ofrece un marco conceptual que permite integrar conocimientos científicos sobre el funcionamiento del cerebro con la práctica proyectual del diseño.

Dormir mejor: diseño de información para la salud del sueño

Jaqueline Mata Santel, Waris Guerrero Ramírez, Reyna Fabiola Pérez Mayo, Mildred Montserrat Pérez-Campos [México]

La calidad del sueño es un factor clave en el bienestar y desempeño de estudiantes universitarios; no obstante, la

privación del descanso continúa siendo una problemática frecuente que afecta procesos cognitivos, emocionales y académicos. Frente a este contexto, resulta necesario desarrollar recursos de comunicación que faciliten la comprensión y promuevan hábitos saludables desde un enfoque accesible. Esta investigación se sitúa en el campo del diseño de información y la representación visual, y presenta el desarrollo de un manual ilustrado sobre salud del sueño dirigido a estudiantes. En una primera etapa, se analizaron diversos materiales existentes mediante los niveles sintáctico, semántico y pragmático, identificando tanto aciertos estructurales como problemáticas relacionadas con la saturación de información, el uso inadecuado de recursos gráficos y la falta de cohesión visual. A partir de estos hallazgos, se diseñó una propuesta editorial que integra principios de jerarquización, legibilidad y uso estratégico de la ilustración como herramienta de mediación cognitiva. La evaluación, realizada con estudiantes universitarios, evidenció que el manual favorece la comprensión, resulta visualmente atractivo y promueve el interés por el autocuidado. Se concluye que el diseño de información puede contribuir significativamente a la comunicación en salud, fortaleciendo la apropiación del conocimiento y fomentando prácticas de bienestar en el ámbito universitario.

Digitalización bancaria y autonomía funcional en personas mayores: Experiencias en Tandil (2026)

Paula Valeria Ontivero Obenloch [Argentina]

La presente investigación tiene por objetivo principal analizar la manera en que las personas mayores residentes de Tandil en el año 2026 experimentan la digitalización de los servicios bancarios en relación con su autonomía funcional. En este sentido, si bien existen estudios acerca de la digitalización de los servicios bancarios y su vinculación con la experiencia de usuario, se observa una vacancia en investigaciones que consideren las implicancias de este proceso desde la perspectiva de las personas mayores, particularmente en contextos locales como Tandil. Este estudio se inscribe en un enfoque cualitativo fenomenológico, orientado a comprender los sentidos que las personas mayores le atribuyen a sus experiencias con los servicios bancarios digitales. Para ello se plantea realizar entrevistas semiestructuradas a personas mayores que atraviesen el fenómeno de la digitalización en los servicios bancarios. De este modo, la investigación propone aportar al campo del diseño de experiencia, una mirada crítica sobre los procesos de digitalización y sus implicancias en la autonomía de las personas mayores.

COMISIÓN A18: INTERIORES Y EXPERIENCIA ESPACIAL

Coordinadora: Lorena Urcelay
Viernes 31 de julio, 10:00 - 12:00hs

Estilos arquitectónicos, experiencia y bienestar: un taller de neuroarquitectura

Maria Beltran Rodriguez, Chloe Sharpe [España]

La neuroarquitectura analiza cómo la arquitectura afecta al cerebro y proporciona un marco esencial para que el estudiantado de Diseño de Interiores pueda proyectar espacios orientados al bienestar de personas neurotípicas y neurodivergentes. Asimismo, esta disciplina, en diálogo con la Psicología, permite explicar por qué determinados estilos arquitectónicos del pasado generan mayor atracción que otros. Este trabajo presenta un taller teórico-experimental desarrollado con estudiantes de primer año en la asignatura de Historia del Arte. Tras una introducción a la neuroarquitectura, los participantes completaron una encuesta en línea en la que evaluaron imágenes de espacios representativos de distintos estilos históricos según criterios de gusto, bienestar, rasgos de personalidad y familiaridad. Los resultados, proyectados en tiempo real, sirvieron de base para un debate colectivo que implicó activamente al estudiantado en la interpretación de los datos. Los resultados confirman estudios previos que indican que la familiaridad con un estilo incrementa su valoración positiva, aunque también muestran que ciertos estilos, como el high-tech y el brutalismo, generan rechazo y estrés de forma generalizada. La actividad fue valorada positivamente y dio lugar a una segunda fase del taller, en la que se medirán las respuestas cerebrales y fisiológicas a las mismas imágenes mediante EEG, seguimiento ocular, GSR y VFC.

Experiencia y movilidad del adulto mayor en entornos de salud

Zulema Fabiola Cruz Herbas [Bolivia]

El diseño de interiores no solo aborda la configuración espacial y ambiental, sino que, desde un enfoque funcional, optimiza la experiencia de uso mediante la eficiencia de los recorridos en entornos de salud. La investigación analiza críticamente las dificultades de movilidad del adulto mayor en espacios hospitalarios, evaluando cómo el diseño influye en su autonomía o dependencia. A través de observación directa y estudio de recorridos, se identifican barreras físicas y deficiencias funcionales y sensoriales que afectan la seguridad en el desplazamiento. Desde un enfoque basado en evidencia, se destaca el rol del diseño interior en la mejora de la calidad de vida.

Construcción de la memoria en casas museo bolivianas. Análisis del mobiliario como dispositivo de representación del habitar doméstico

Claudia Amancay Fernandez Bazoberry [Bolivia]

En Bolivia, varias viviendas históricas comienzan a musealizarse desde mediados del siglo XX y se convierten en espacios abiertos al público. En estos lugares, el pasado doméstico se organiza a través de criterios de selección, disposición y ambientación. El mobiliario adquiere relevancia, pues forma parte de ambientes que buscan mostrar determinadas formas de vida, usos cotidianos asociados a otras épocas, así como relaciones y jerarquías sociales. La presente investigación estudia el rol del mobiliario en casas museo bolivianas, específicamente dentro de espacios de sociabilidad como comedores y salones. El principal interés de la tesis se centra en comprender cómo estos objetos participan en la representación del habitar doméstico y en la construcción de memoria histórica dentro del espacio museográfico. La hipótesis plantea que el mobiliario actúa como dispositivo de representación del habitar doméstico y participa en la construcción de memoria histórica mediante decisiones de selección, disposición y ambientación, condicionadas por tensiones entre autenticidad histórica y verosimilitud.

Herramientas audiovisuales para la enseñanza del Diseño Interior: construcción de un mapeo no lineal de conceptos teóricos

Ana Lía Frank, Víctor Hugo Ruesgas, Mauro Edel Sánchez [Argentina]

La presente ponencia se enmarca en el proyecto de investigación denominado “Hacia una aproximación visual y no lineal del Diseño Interior. Fundamentos teóricos para el diseño de la Espacialidad Interior”, de la Universidad Nacional de Río Negro, para la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario. El propósito es exponer el análisis de las herramientas didácticas consideradas para su construcción efectiva. El objetivo central es la construcción de un mapeo cartográfico de una docena de conceptos teóricos considerados como indispensables para el aprendizaje de la espacialidad interior arquitectónica. Se propone el diseño de un producto didáctico de formato audiovisual y soporte textual, ilustrado con diseños interiores referenciales y basado en el aporte teórico de diversas fuentes académicas reconocidas. La estructura del contenido adopta un sistema rizomático —es decir, no lineal— configurado como una red de libre navegación. Finalmente, se exponen los resultados del análisis comparativo entre diversas plataformas digitales —tales como Genealy, PDF, Miro, Obsidian y Prezi— . La conclusión de análisis permite determinar cuál de estos soportes garantiza una construcción efectiva de la espacialidad interior a través de una experiencia audiovisual que trasciende la estructura pedagógica lineal tradicional.

Diseñar para convivir: pedagogías multisensoriales que transforman el habitar doméstico

José Luis González Cabrero, Ana Margarita Ávila Ochoa, Norma Alejandra González Vega [México]

Esta propuesta presenta una estrategia pedagógica en diseño de infraestructura —entendida como la integración de productos e interiores— basada en un enfoque research-through-design, donde el taller académico opera como laboratorio para explorar la relación entre experiencia multisensorial, comportamiento y bienestar en entornos domésticos. Desde un marco organismo–centrado, la enseñanza del diseño se orienta a comprender el espacio como un sistema relacional donde humanos y no humanos cohabitan mediante rutinas, proximidades y mediaciones materiales articuladas a través de sistemas infraestructurales. La metodología se estructura en tres variables operativas que guían tanto el proceso de diseño como su evaluación: coherencia sensorial (alineación de estímulos materiales, espaciales y atmosféricos), sincronización conductual (capacidad del sistema infraestructural para estabilizar rutinas compartidas) y carga perceptual (esfuerzo cognitivo requerido para interpretar el entorno). Estas variables se integran en ejercicios de análisis, mapeo sensorial, observación de rutinas y desarrollo de prototipos, permitiendo a los estudiantes traducir fenómenos complejos en sistemas de diseño que articulan objetos, mobiliario y configuraciones espaciales. El enfoque se implementa mediante estudios de caso desarrollados en estudio, que abordan tres condiciones domésticas: espacios compactos, infraestructuras fragmentadas y entornos orientados al envejecimiento. Cada caso funciona como dispositivo pedagógico que permite ensayar estrategias específicas desde el diseño de infraestructura: negociación de proximidad mediante sistemas multifuncionales, reintegración tipológica a través de productos híbridos y configuración de infraestructuras de cuidado que articulan accesibilidad, interacción y soporte físico. Los proyectos resultantes evidencian cómo los sistemas de productos e interiores operan como infraestructuras que reorganizan comportamientos y relaciones a través de configuraciones multisensoriales. Los resultados muestran que esta pedagogía fomenta una comprensión expandida del diseño como práctica infraestructural, desplazando el énfasis desde el objeto aislado hacia sistemas relacionales que integran productos, mobiliario y espacio. Asimismo, posiciona el taller como espacio de producción de conocimiento aplicado, donde los estudiantes desarrollan capacidades analíticas, críticas y proyectuales

alineadas con problemáticas contemporáneas del habitar. En este sentido, la enseñanza del diseño se consolida como una práctica investigativa capaz de generar modelos replicables para la regeneración de entornos existentes desde una perspectiva sensible, situada y sostenible.

El concepto de propuesta interiorista desde el aula
Diana Catalina Orellana Ordóñez, Andrés Zhindón [Ecuador]
Las propuestas de diseño interior se estructuran a través de fases metodológicas secuenciales que orientan el proceso proyectual desde la ideación hasta la resolución espacial. En este marco procesual, el concepto de diseño ocupa un lugar epistemológicamente estratégico cuya posición y naturaleza han sido objeto de reflexión pedagógica en el contexto del taller de cuarto ciclo de la carrera de Diseño de Interiores de la Universidad de Cuenca. Se interrogan tres dimensiones fundamentales del concepto de diseño: su adscripción a una fase específica del proceso metodológico, cómo se lo identifica y comunica, y las características que lo representan en el proyecto. A partir de esta indagación, se propone una estrategia didáctica innovadora: la maqueta conceptual, entendida como dispositivo de representación material que abstrae y concreta la esencia semiótica de la propuesta integral. A diferencia de las aproximaciones convencionales que reducen el concepto a un símbolo gráfico o a una forma arquitectónica referencial, la maqueta conceptual se concibe como un objeto tridimensional que encarna el partido de diseño, desde una lógica de significación y no de literalidad formal, provocando en el estudiante comprender que el concepto no es una imagen transferible al espacio, sino un campo de sentido que irradia coherencia a todas las decisiones proyectuales. Uno de los resultados de la experiencia áulica evidencia que la construcción material del concepto fortalece la argumentación proyectual y establece una base semiótica sólida sobre la cual se articulan los elementos funcionales, estáticos y simbólicos de la propuesta de diseño interior.

¿Eres tú quien diseña? Fundamentos neurocognitivos de la toma de decisiones creativas: biología, comportamiento, sesgos y gestión consciente
Ángel Ramón Peña Villegas [Perú]
Este proyecto de investigación se propone adentrarse en las dinámicas y protocolos de enseñanza- aprendizaje en los ámbitos creativos, con especial énfasis en la arquitectura. La propuesta parte de una crítica a conceptos como la "musa" o la "iluminación", los cuales suelen actuar como un velo que oculta la gestión consciente del proceso creativo, desplazando la responsabilidad hacia factores externos y limitando el potencial del diseñador. Bajo un marco transdisciplinar que integra la teoría del flow, la economía conductual, la teoría de los sesgos cognitivos, el pensamiento lateral y la neurociencia, la investigación se centra en fortalecer el locus internus del diseñador. Se plantea que el conocimiento de las variables internas que intervienen en la toma de decisiones aumenta la capacidad resolutiva y permite superar los límites autoimpuestos. El objetivo central es el diseño de un dispositivo de andamiaje metacognitivo orientado a estimular una arquitectura de decisiones creativas conscientes, bajo los criterios de Torrance. De este modo, se busca pasar de una intuición azarosa a la gestión deliberada y profesional del proceso proyectual, aportando herramientas metodológicas que consoliden la autonomía y eficacia del estudiante en formación.

Diseño Especulativo: Proyectando Interiores para Escenarios de Crisis Climática
Carla Tatiana Pozo Leaño [Bolivia]
Este tema propone un cambio de paradigma en la formación académica: transitar de un diseño de interiores basado en la estética y el confort convencional hacia uno centrado en la resiliencia y la supervivencia. Ante un 2026 marcado por la emergencia climática, la enseñanza debe integrar el Diseño Especulativo como herramienta para proyectar hábitats en escenarios de escasez de recursos, temperaturas extremas o migraciones forzadas. La ponencia explora una metodología pedagógica que obliga al estudiante a diseñar bajo restricciones críticas. No se trata de "decorar", sino de concebir el espacio interior como un sistema de soporte vital. Los proyectos resultantes priorizan la autonomía energética, sistemas de filtrado de aire agua integrados al mobiliario y la total reversibilidad constructiva. Al enfrentarse a estos "futuros posibles", el alumno desarrolla un pensamiento sistémico y una comprensión profunda de la ingeniería de materiales, desplazando la prioridad del "yo creativo" hacia la responsabilidad ?tica y social del diseñador como facilitador de refugio y dignidad en contextos de crisis.

COMISIÓN A25: DISEÑO Y TERRITORIO
Coordinadora: Victoria Gabriel
Viernes 31 de julio, 12:30 - 14:30hs

El diseño como dispositivo pedagógico en el FabLab Indoamérica
Carolina Chávez [Ecuador]
La presente investigación analiza el diseño como dispositivo de innovación educativa en experiencias de aprendizaje desarrolladas en la Unidad Educativa Bilingüe Indoamérica, en Ambato, Ecuador, durante el período 2024-2026. El estudio

se centra en la articulación entre la asignatura Proyectos de Diseño, el programa Young Creators Indoamérica y el FabLab Indoamérica como entorno pedagógico-creativo orientado a la ideación, el prototipado, la fabricación digital y la gestión de la creatividad. La hipótesis sostiene que el diseño, al integrarse como dispositivo pedagógico, puede transformar las dinámicas tradicionales de enseñanza-aprendizaje al desplazar el énfasis desde la transmisión teórica hacia experiencias activas, colaborativas, materiales y situadas. Desde esta perspectiva, el diseño no se comprende únicamente como práctica estética o técnica, sino como una mediación capaz de organizar procesos de observación, investigación, ideación, modelado, validación, comunicación y mejora. Metodológicamente, la investigación adopta un enfoque cualitativo basado en estudio de caso. Se emplean análisis documental, entrevistas semiestructuradas a actores internos y externos vinculados al FabLab, observaciones individuales y grupales, y análisis fotográfico de experiencias educativas. La triangulación de estas fuentes permite identificar relaciones entre discursos institucionales, prácticas pedagógicas, interacciones estudiantiles y entornos de aprendizaje. Los hallazgos preliminares muestran que el FabLab amplía las posibilidades del aula al funcionar como espacio de experimentación, co-creación y materialización de ideas. Asimismo, evidencian que los estudiantes desarrollan autonomía, colaboración, pensamiento crítico y capacidad de experimentación cuando el aprendizaje se estructura mediante proyectos con propósito. La investigación aporta al campo de la Gestión del Diseño al proponer que la innovación educativa no depende solo de incorporar tecnología, sino de gestionar entornos, metodologías y prácticas donde el diseño actúe como mediador de experiencias significativas para los estudiantes de secundaria.

———————

Educación para la paz en el marco de los 10 años de la firma del acuerdo de paz en Colombia

Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Lady Andrea Suárez [Colombia]

Esta investigación parte de hacer un recorrido en entornos rurales de Colombia afectados por el conflicto. De este manera se desarrolló un análisis de los procesos de pedagogía de paz desarrollados por Somos Sentipensantes ESAP en cinco regiones del país durante los 10 años de la firma del acuerdo de paz en Colombia, dentro de estos lugares se encuentra: Sipí Chocó, Tumaco Nariño, Merizalde Valle del Cauca, la Zona Transitoria Veredal del Tolima y Soacha Cundinamarca. Cada uno de los procesos tuvo como eje principal el reconocer el papel del arte, y el diseño como herramienta sanadora, así como el reconocer los contextos y las necesidades que tienen los territorios debido a que, cada uno de los lugares mencionados anteriormente son ecosistémica, cultural, política y socialmente diferentes, así como lo es la manera en la que se han visto afectados por el conflicto armado en el país.

———————

Laboratorio creativo: Investigación+creación para fortalecer habilidades emocionales en campus universitarios

German Alonso Arturo Insuasty, Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete [Colombia]

A través de la Investigación+Creación este proyecto propone la creación de un laboratorio de experimentación creativa como herramienta para fomentar la educación emocional en estudiantes de la Universidad de Nariño en Colombia. Utiliza el dibujo, la ilustración y la impresión 3D como vehículos para potenciar la educación emocional y las habilidades blandas en el ámbito universitario. Al articular el diseño y la creación gráfica con la psicología, el proyecto pretende transformar necesidades emocionales en lenguajes visuales. Esta estrategia pedagógica, validada académica y profesionalmente, funciona como un mecanismo de prevención y promueve una cultura de cuidado mutuo y bienestar que trasciende los límites del campus universitario.

———————

El plano vivo: diseño participativo y memoria en disputa

Julieta Mancuso [Argentina]

Esta investigación analiza el "Taller Proyectual y de Reflexión Colectiva Campo de Mayo" como un dispositivo de diseño estratégico que legitimó memorias colectivas en disputa. Ante la suspensión de la obra por el cambio de signo político, se examina la resiliencia de su producción y de la trama de actores que articuló. Así, se busca demostrar cómo el proceso proyectual persiste a la ausencia del objeto físico, operando como un activo, una red y un reservorio de resistencia simbólica en el territorio.

———————

Sistemas para Exhibición de Productos de Emprendimientos Populares en Bucaramanga

Alan Quintero Bayona, Sara Maritza Gutiérrez Rondón [Argentina]

La ponencia presenta una experiencia académica de diseño industrial orientada al desarrollo de sistemas para la exhibición de productos de emprendimientos populares en Bucaramanga, en el marco del Proyecto Integrador 5 (Taller de Procesos Productivos, Costos de Producción en Diseño Industrial, Presentación de Producto). Desde la base temática de Economías Populares, la propuesta parte de la identificación de necesidades de exhibición, visibilización comercial y adecuación al contexto local, y se estructura

a partir de una metodología de proyecto que articula análisis contextual y del usuario, definición de requerimientos, exploración conceptual, desarrollo de alternativas y evaluación de la solución final articulando los aspectos de diseño, técnico productivos, costos y comunicación. El trabajo se enfoca en comprender cómo el diseño puede aportar a la economía popular mediante dispositivos de exhibición funcionales, accesibles y pertinentes para microemprendimientos que requieren mejorar la presentación de sus productos en escenarios de venta directa. En este proceso, el proyecto integra criterios de uso, materialidad, factibilidad, comunicación visual y coherencia formal, en correspondencia con los lineamientos de conexión entre la academia, la investigación en diseño y la extensión social del Proyecto Integrador. Se busca compartir tanto el valor pedagógico del ejercicio como sus aportes proyectuales, destacando el vínculo entre enseñanza del diseño, contexto territorial y resolución de problemáticas reales. Desde esta perspectiva, se expone cómo el aula-taller puede convertirse en un espacio de articulación entre formación, investigación aplicada y compromiso social, promoviendo soluciones de diseño que fortalecen la visibilidad y competitividad de emprendimientos populares locales.

La publicidad como recurso pedagógico: análisis audiovisual e identidad cultural en un proyecto de investigación formativa

Cinthya Virginia Soto Hidalgo [Perú]

Esta ponencia presenta una experiencia de cátedra innovadora desarrollada en el marco de un proyecto de Investigación Formativa ganador de un fondo concursable de la Universidad Nacional Federico Villarreal, orientada a fortalecer competencias analíticas, críticas y metodológicas en estudiantes universitarios de comunicación y diseño. La propuesta pedagógica se centró en el uso de la publicidad audiovisual digital como recurso didáctico, a partir del análisis del spot "Celebra nuestras diferencias" (Inca Kola, 2022), vinculado a la reflexión sobre identidad cultural, emoción y pertenencia en contextos mediáticos digitales. La experiencia adoptó un enfoque cualitativo, integrando fichas de observación audiovisual estructuradas y focus groups con estudiantes, lo que permitió articular teoría y práctica mediante el análisis de recursos visuales, sonoros y simbólicos. Esta metodología favoreció el aprendizaje activo, la participación reflexiva y la construcción colectiva de conocimiento, promoviendo la comprensión de la publicidad no solo como herramienta comercial, sino como producto cultural con capacidad de generar significados sociales compartidos. Los resultados evidenciaron un alto nivel de involucramiento estudiantil, fortalecimiento del pensamiento crítico y apropiación de conceptos vinculados a la narrativa audiovisual y la comunicación emocional. La experiencia demuestra el potencial de la publicidad como recurso pedagógico innovador en la formación universitaria, así como el valor de la investigación formativa para el desarrollo de competencias académicas y profesionales en el ámbito de la comunicación.

Co-creación y sostenibilidad en contextos de automatización: transformación del campus a través del diseño y la comunicación

Lina Maria Vanegas Ochoa [Colombia]

En los contextos contemporáneos, marcados por la automatización de procesos productivos y comunicativos, las instituciones educativas reproducen dinámicas de consumo acelerado de materiales gráficos que responden a lógicas de eficiencia, rapidez y bajo costo. En este escenario, el uso de lonas vinílicas para la difusión de información institucional se ha consolidado como una práctica extendida, sustentada en sistemas de producción automatizada que, si bien optimizan tiempos y recursos, generan impactos ambientales significativos debido a su baja biodegradabilidad y limitada gestión posterior a su uso. Este trabajo presenta una experiencia desarrollada en la Institución Universitaria Pascual Bravo, orientada a mitigar el impacto ambiental derivado del uso de lonas vinílicas en el campus, a partir de un enfoque de co-creación que articula diseño, comunicación y sostenibilidad. Más allá de una solución técnica, el proyecto propone una reflexión crítica sobre las decisiones de diseño en contextos atravesados por la automatización, cuestionando los modelos de producción y consumo que configuran la vida cotidiana en los entornos universitarios. El problema que orienta la investigación surge de la alta circulación de piezas gráficas impresas mediante procesos automatizados, cuyo ciclo de vida culmina en la acumulación de residuos sin estrategias claras de reutilización. Esta situación evidencia una tensión entre la eficiencia productiva y la responsabilidad ambiental, así como una desconexión entre las prácticas comunicativas institucionales y los principios de sostenibilidad que muchas universidades promueven. Metodológicamente, el proyecto se desarrolla bajo un enfoque cualitativo participativo, estructurado en tres fases: diagnóstico, diseño colaborativo e implementación. En la fase inicial, se analizaron las dinámicas de producción, uso y disposición de las lonas dentro del campus. Posteriormente, mediante talleres de co-creación y espacios interdisciplinarios, se diseñaron soluciones orientadas a la reutilización de estos materiales. Finalmente, se implementaron prototipos y campañas de sensibilización que permitieron evaluar su impacto en la comunidad académica. Entre los resultados se destacan el desarrollo de pro-

ductos funcionales elaborados a partir de lonas reutilizadas, como elementos para talleres de confección, mobiliario y accesorios para el entorno universitario. Asimismo, se diseñaron estrategias de comunicación orientadas a promover una cultura de sostenibilidad, incentivando prácticas de reducción, reutilización y reciclaje. Estas acciones no solo contribuyeron a disminuir la generación de residuos, sino que también transformaron las percepciones y hábitos de la comunidad frente al uso de materiales gráficos. Desde la perspectiva del diseño y la comunicación, el proyecto pone en evidencia el potencial de la co- creación como estrategia para reconfigurar prácticas cotidianas en contextos de automatización. En lugar de asumir de manera acrítica las lógicas productivas automatizadas, se propone una postura reflexiva que reconoce la capacidad del diseño para cuestionar, adaptar o incluso resistir estos sistemas, promoviendo alternativas más sostenibles y situadas.

COMISIÓN A40: INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

Coordinadora: Belén Castaldo
Viernes 31 de julio, 12:30 - 14:30hs

Espacios Salutogénicos: Especificación Técnica, Fenomenología Material y Tectónica en el Diseño de Interiores Contemporáneo

Catherine Cabanilla [Ecuador]

El confinamiento en entornos urbanos consolida al ser humano, donde el espacio opera frecuentemente como un estresor crónico silencioso debido a geometrías ortogonales rígidas y materiales sintéticos. Ante esto, el presente artículo de revisión teórica analiza la transición del diseño botánico ornamental hacia el Diseño Biofílico Sistémico (2022-2026). A través de un cruce entre la neuroarquitectura y la ciencia de los materiales, se examina cómo las decisiones técnico-ejecutivas del interiorista impactan el bienestar psicofisiológico. Los resultados analizados demuestran que la especificación de materiales biogénicos de baja efusividad térmica, el desarrollo de geometrías curvas y fractales, la honestidad de los ensambles de mobiliario y la automatización espectral mediante Iluminación Centrada en el Ser Humano (HCL) activan el sistema nervioso parasimpático de forma inmediata, la especificación biofílica en el espacio interior constituye un estándar técnico y ético basal para mitigar la fatiga cognitiva y restituir la salud pública en el siglo XXI.

La ambigüedad semiótica en el fenómeno Cursed Images: la incomodidad de la ruptura entre signo y significado

Bianca Decker Cardozo, Alejandra Guardia Manzur [Bolivia]

El presente estudio analiza el fenómeno de las cursed images dentro de la cultura digital contemporánea desde una perspectiva semiótica. Se plantea que la saturación de imágenes y el consumo acelerado en plataformas digitales afectan la forma en que los usuarios interpretan el contenido visual. A partir de un enfoque cualitativo, se realizó un análisis semiótico de imágenes seleccionadas bajo criterios como falta de contexto, alteración de lo cotidiano y ambigüedad de significado. Los resultados muestran que estas imágenes generan incomodidad en el receptor debido a la ruptura entre signo y significado, lo que dificulta la construcción de una interpretación clara. Asimismo, se evidencia que esta ambigüedad obliga al observador a realizar múltiples intentos interpretativos sin lograr un significado estable. El estudio concluye que las cursed images funcionan como manifestaciones visuales que reflejan las condiciones del consumo digital actual, donde la sobreproducción de contenido y la reducción del tiempo de atención influyen directamente en los procesos de significación.

Comunicación y oralidad regional; Estrategia pedagógica para fortalecer las competencias comunicativas y la proyección profesional de los estudiantes

Jonathan Díaz Mons, John Henry Pacheco Plazas [Colombia]

La presente ponencia, expone la experiencia pedagógica e investigativa del Centro de Interés: Comunicación y prensa Policarpista de corazón, desarrollada en la institución educativa Policarpa Salavarrieta de contexto regional diverso, ubicada en la zona rural de la ciudad de Yopal, departamento de Casanare en Colombia, cuyo propósito es fortalecer las competencias comunicativas, orales y mediáticas de los estudiantes, reconociendo la oralidad como patrimonio cultural, social y lingüístico, y como eje estratégico para la formación integral y la proyección académica y laboral. Es así, como el proyecto parte del reconocimiento de la oralidad como una competencia compleja que articula pensamiento crítico, expresión verbal, escucha activa, argumentación y producción de sentido, trascendiendo su concepción tradicional como habilidad básica del lenguaje. Desde un enfoque pedagógico innovador, el centro de interés se estructura como un espacio de aprendizaje activo y situado, en el cual los estudiantes exploran, analizan y producen discursos orales propios del contexto regional, tales como relatos, crónicas, entrevistas, debates y programas radiales escolares,

integrando saberes escolares con prácticas comunicativas reales. Ahora bien, metodológicamente, la experiencia se apoya en estrategias de ABP Digital, aprendizaje basado en producción digital, trabajo colaborativo y sistematización de experiencias, promoviendo la participación de la comunidad y la articulación con escenarios de comunicación como la radio escolar y comunitaria. El rol del estudiante se redefine como productor de contenidos, investigador de su contexto y sujeto activo en la construcción de conocimiento comunicativo. De todo ello, los resultados evidencian mejoras significativas en la expresión oral, la argumentación, la seguridad comunicativa y el pensamiento crítico de los estudiantes, así como el fortalecimiento de la identidad cultural y la participación ciudadana. Asimismo, el proyecto amplía los horizontes vocacionales de los participantes, acercándolos tempranamente a campos profesionales como la radio, el periodismo y la comunicación social, en coherencia con el enfoque de educación para el trabajo y el desarrollo humano. Así entonces, la experiencia demuestra que la oralidad regional, integrada pedagógicamente, constituye una poderosa herramienta de innovación educativa, pertinente y transferible a otros contextos, aportando a los debates internacionales sobre educación intercultural, comunicación, ciudadanía y formación para el mundo del trabajo. El centro de interés se consolida, así, como una práctica educativa replicable, con impacto institucional, comunitario y académico.

Mediaciones digitales participativas para memoria, mediación tecnológica y construcción de conocimiento en la Facultad de Artes

Gabriel Lasso Guerrero, Mauricio Montenegro Córdoba [Colombia]

El proyecto de investigación Diseño e implementación de plataforma FACARTES DIGITAL: caso de estudio Facultad de Artes Universidad de Nariño parte del reconocimiento de un contexto en el que las plataformas digitales han transformado la circulación, visibilidad y acceso a la producción creativa. En la Facultad de Artes, esta situación plantea un reto concreto: articular creación académica, memoria colectiva, apropiación tecnológica y proyección institucional en un entorno capaz de visibilizar las producciones de estudiantes y docentes de programas como diseño gráfico, artes visuales, arquitectura y música. En ese marco, la propuesta identifica la necesidad de construir un espacio digital que no solo reúna contenidos, sino que permita explorar nuevas formas de interacción, conocimiento y experiencia en relación con el arte, el diseño, la música y la arquitectura.

Metáforas esquemáticas de imagen en el proceso de diseño de producto: una intervención pedagógica

Yomara Andrea Medina Hernandez, Luis Eduardo Bautista Rojas, María Fernanda Maradei García [Colombia]

En la etapa de ideación del proceso de diseño, traducir atributos abstractos como calma, compañía o equilibrio en propuestas tangibles representa un desafío frecuente para los estudiantes. Este trabajo presenta una intervención pedagógica desarrollada en la asignatura Diseño Estratégico de la Universidad Industrial de Santander, en el marco del proyecto semestral "Artefactos de Descanso". La estrategia consistió en incorporar la teoría de las metáforas esquemáticas de imagen como herramienta para reinterpretar conceptos abstractos mediante experiencias sensoriomotoras universales y transformarlos en alternativas de diseño de producto más intuitivas. La intervención se aplicó a 25 estudiantes de Diseño Industrial durante una sesión estructurada en conceptualización, generación de alternativas y socialización de resultados. Los estudiantes utilizaron el libro Happy is Up, Sad is Down como apoyo para seleccionar metáforas pertinentes y traducirlas en decisiones relacionadas con forma, color, materialidad, modularidad y configuración espacial. Los resultados evidencian que las metáforas esquemáticas favorecieron la exploración conceptual y ampliaron las posibilidades de ideación, permitiendo múltiples interpretaciones de un mismo atributo abstracto. La experiencia muestra el potencial de esta herramienta como recurso pedagógico para fortalecer los procesos creativos y promover soluciones de diseño más intuitivas e inclusivas.

Diseño metodológico, emprendimiento inclusivo SENA para la comunidad Sorda colombiana

Boris Andrés Morillo Fonseca [Colombia]

Se propone diseñar una metodología de emprendimiento inclusivo para la comunidad de aprendices Sordos del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA de Colombia, integrando formación accesible y materiales didácticos inclusivos, a través de una aplicación multimedia e impresos, con el fin de fortalecer capacidades emprendedoras, promover la autonomía económica y facilitar la inclusión productiva sostenible.

De reflexiones acerca de la innovación y el diseño a través de la co-construcción en seminarios de taller

Mathías Ezequiel Zanatto [Argentina]

Comprender el contexto actual, tanto global como disciplinar que nos ataña, requiere de búsqueda y actualización constante de los conocimientos, saberes y prácticas de nuestra disciplina de diseño. Tal es así, que abordar la construcción del pensamiento reflexivo es una tarea que -considero a tinte personal-, se enriquece desde la co-construcción del

conocimiento, en base a un enfoque constructivista hablando en términos metodológicos. Por ello, estos pensamientos surgen de un interés personal acerca de la manera y los modos de abordar la planificación de la educación y las clases de taller, hoy en día; desde los contenidos y enfoques particulares que trabajamos en la materia Investigación y Crítica del Proyecto en el Nivel III de la carrera de Diseño Industrial, en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba. En ese sentido, este ejercicio de co-construcción del pensamiento colectivo es una dinámica en la que recuperamos reflexiones de autores de diversas disciplinas –demás de la propia– al inicio o cierre de cada encuentro; posibilitando ir en busca de pistas o huellas que permitan rastrear e indagar los vestigios que se van conformando en el proceso dinámico de la investigación proyectual que busca dar respuesta a problemas y necesidades concretas desde la perspectiva del diseño industrial, bajo una actitud reflexiva, crítica y transdisciplinar sobre lo conocido en diversos con-textos contemporáneos. Por tal razón, abordar dichas búsquedas y argumentaciones cargadas de sentido y significados, propiciar novedades o hacer algo nuevo desde el interior, "innovar"; nos permite recuperar desde el orígen aquello con miras a revisar, re-pensar, re-flexionar; basados en la escucha y el respeto por el pensamiento de otro que lo hace diferente al propio, poniendo en marcha así, la otredad en la disciplina. Y es allí, que en estos espacios que se gestan en taller comienzan a entretejerse la urdimbre del tejido de vivencia personal de cada estudiante, sus experiencias previas de vida, formaciones, deseos y búsquedas particulares que provienen de diversas latitudes de nuestro continente u otros; es decir, todo aquello que hace a la cultura e idiosincrasia personal que enriquece este universo de posibilidades que nos brinda la educación pública de nuestro país. Como lo refiere el sociólogo y ambientalista Enrique Leff (1998) "habitar es la forma de inscripción de la cultura en el espacio geográfico", y comprender dicha forma de inscripción es un desafío constante e inagotable de nuestra disciplina; bajo una multiplicidad de miradas y enfoques que enriquezcan dicha labor en un mundo de accionar incierto en la actualidad, el cual reconfigura los alcances y posibilidades de la profesión y su relación con otras del diseño.

COMISIÓN A05: EPISTEMOLOGÍAS DECOLONIALES Y PEDAGOGÍAS

Coordinadora: Marina Piaggio
Viernes 31 de julio, 15:00 - 17:00hs

Serigrafía ambulante: pedagogía del diseño desde la calle

Irene Blanco Monteagudo [España]

Esta comunicación propone la serigrafía ambulante como dispositivo pedagógico para enseñar diseño fuera del aula. El taller callejero invierte la relación canónica entre docente y discente: la calle se convierte en aula, el viandante en aprendiz, y la herramienta gráfica circula en lugar de quedarse confinada en el taller institucional. El marco teórico cruza pedagogías críticas (Paulo Freire), aprendizaje situado (Lave y Wenger), la tradición de la función social del diseño (Renau, Papanek, Manzini) y la serigrafía como cultura visual de resistencia (Atelier Populaire, OSPAAAL, talleres gráficos latinoamericanos de los setenta). Metodológicamente combina análisis documental de experiencias contemporáneas de serigrafía ambulante en Madrid, Barcelona y Buenos Aires con la sistematización de la propia práctica del autor en talleres callejeros. La aportación es una propuesta concreta para incorporar al currículo de diseño la dimensión callejera, colectiva y no autorial del oficio gráfico, articulando teoría crítica, oficio técnico y compromiso comunitario.

Andragogía liberadora para el diseño: Cuatro pilares críticos

Karlomagno Lugo [Colombia]

En el escenario contemporáneo, la enseñanza del diseño atraviesa una encrucijada ontológica. Con frecuencia, los procesos formativos se reducen a la transmisión de competencias instrumentales, supeditadas a la inmediatez de un mercado que dicta qué es "rentable", así como a una visión tecnocrática, o quizás mercantilista, que ignora la profundidad del tejido social. Sin embargo, el diseño es un espejo de la sociedad que lo produce. Por tanto, educar en diseño —decidir "qué", "cómo" y "para qué" proyectar— no es un ejercicio neutral; es, en esencia, un acto también político. Se propone, reemplazar la pedagogía bancaria que limita al educando a ser un receptor pasivo de información técnica, por una "andragogía liberadora" sustentada en la convicción de que el aula debe ser un laboratorio de pensamiento crítico. En esta visión, el éxito profesional no puede medirse únicamente bajo la métrica del emprendimiento individual; por el contrario, la formación debe dotar al estudiante de una alfabetización de mercado. Esto implica que el diseñador, tras comprender las dinámicas de las cadenas de valor y las oportunidades reales del entorno, sea capaz de elegir con

plena autonomía su camino: ya sea como gestor de proyectos, empleado estratégico o emprendedor. Para lograr esta transformación, se proponen cuatro pilares fundamentales que reorganizan la enseñanza: Identidad (El Ser), Sincronización (El Hacer), Afinación (El Saber-Ser) y Andragogía (El Saber-Hacer). A través de este esquema, se busca que el estudiante no solo aprenda a operar herramientas, sino a cuestionar el entorno y a edificar, desde su criterio profesional, una responsabilidad social genuina. En la intersección de estas dimensiones reside la posibilidad de un diseño que supere la estética para convertirse en una herramienta de construcción colectiva.

Investigación situada: metodologías creativas y dispositivos de aproximación territorial al arte, diseño y cultura

Stefanie Muñoz [Argentina]

Este proyecto analiza la eficacia de las metodologías situadas y los dispositivos de investigación creativa aplicados al arte, el diseño y la cultura. El propósito central es superar la rigidez de los métodos tradicionales y positivistas que, al depender de estándares genéricos como encuestas o estadísticas, terminan simplificando en exceso el objeto de estudio artístico. La propuesta nace de una desconexión identificada entre el estudiante y su contexto, lo que plantea la urgencia de reconocer el territorio como un espacio vivo de sentido. Mediante la figura del investigador-actante, se desarrolla un ecosistema de herramientas pedagógicas que incluye bitácoras narrativas, cartografías afectivas, derivas y archivos de autor. Estos instrumentos permiten capturar la complejidad simbólica y los ritmos locales que las métricas convencionales suelen omitir. El objetivo final es validar y sistematizar estos prototipos para su transferencia directa a los Trabajos Finales de Grado (TFG) en la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP. Se busca que esta integración metodológica aporte a las producciones académicas una mayor densidad ética y originalidad, consolidando un diseño con identidad propia que logre resonar en su territorio.

Lineamientos para una revisión de la enseñanza universitaria del Diseño en Argentina: aportes desde el proyecto de reforma universitaria de Rodolfo Kusch y genealogías nacional-populares para claves curriculares decoloniales e inclusivas

Mariana Pittaluga [Argentina]

El presente proyecto de investigación se propone analizar y recontextualizar el proyecto de reforma universitaria elaborado por Rodolfo Kusch en el marco de los debates político-pedagógicos de comienzos de la década de 1970, con el objetivo de extraer claves teóricas y operativas para una reforma situada de la enseñanza universitaria del diseño en Argentina. Partiendo de una lectura crítica de las genealogías de la reforma universitaria —desde el movimiento de 1918 hasta los procesos de normalización de 1973—, la investigación aborda las tensiones históricas entre modelos universitarios eurocentrados y proyectos pedagógicos orientados a los problemas nacionales y populares. En diálogo con los aportes de Kusch, el estudio pone en cuestión la organización tradicional de los planes de estudio del diseño, caracterizados por una lógica aditiva de asignaturas, la centralidad del canon moderno y una concepción tecnocrática del proyecto. Desde una perspectiva decolonial, nacional e inclusiva, se propone avanzar hacia una concepción de la enseñanza del diseño entendida como práctica situada, atravesada por el territorio, las condiciones materiales de existencia, las desigualdades sociales y los saberes no hegemónicos. Metodológicamente, el proyecto combina análisis documental, relevamiento comparado de planes y programas de carreras de diseño en universidades argentinas, entrevistas a actores clave del sistema universitario y la elaboración de prototipos curriculares. Como resultado, se espera construir una matriz de claves curriculares, pedagógicas e institucionales que contribuya a orientar procesos de reforma de la enseñanza del diseño, fortaleciendo su compromiso social, su pertinencia territorial y su capacidad de intervención crítica en el contexto argentino contemporáneo.

Análisis de tradiciones pedagógicas en la formación del pensamiento proyectual

Lucas Gastón Rodriguez, Diego Fiscarelli, Claudio Pirillo [Argentina]

La investigación propone analizar los aspectos teóricos-operativos de los procesos en diseño, para fortalecer las construcciones metodológicas en el desarrollo del pensamiento proyectual contemporáneo. Metodológicamente, establece un propósito descriptivo e interpretativo, según fases sincréticas, analíticas y sintéticas. En su desarrollo, se parte de reconocer las etapas constitutivas del proceso proyectual y la definición de sus cualidades. Luego se analizan las tradiciones educativas en disciplinas del diseño, en dimensiones teóricas y operativas. Por último, se delimitan los aspectos significativos a ponderar en su enseñanza, a favor del desarrollo del pensamiento proyectual en su contexto, actual y situado.

Enseñar a proyectar desde cero: tensiones y estrategias en los inicios de la formación en diseño

Lisandro Vogel [Argentina]

La enseñanza del diseño en las etapas iniciales de las ca-

rreras proyectuales plantea un desafío específico: cómo introducir a las los estudiantes en la construcción del pensamiento proyectual cuando aún no disponen de herramientas conceptuales, metodológicas ni experiencia disciplinar previa. Este problema adquiere especial relevancia en el contexto universitario contemporáneo, caracterizado por la heterogeneidad de trayectorias, capitales culturales y condiciones socioeconómicas de ingreso. Si bien, desde hace más de dos décadas, las instituciones han desarrollado instancias de articulación orientadas a acompañar el ingreso —atendiendo al impacto subjetivo que supone el pasaje a la vida universitaria—, estas estrategias no agotan la problemática. Una vez superado ese primer umbral, el desafío se desplaza hacia el interior de la formación disciplinar, particularmente en el primer tramo de la carrera, donde se juegan las condiciones de posibilidad para la apropiación de los fundamentos del diseño. En este sentido, el presente trabajo se propone indagar las metodologías de enseñanza que intervienen en la introducción al pensamiento proyectual, entendiendo este como un modo específico de conocimiento que articula reflexión y acción, conceptualización y producción. La pregunta que orienta la investigación —¿cómo se enseña a proyectar a quien aún no sabe nada?— no se plantea en términos de déficit del estudiantado, sino como un problema didáctico que interpela directamente a las prácticas docentes. A partir del análisis de experiencias en cursos iniciales, se exploran estrategias pedagógicas orientadas a mediar entre la ausencia de saberes previos específicos y la necesidad de iniciar a las los estudiantes en lógicas propias del campo disciplinar. Estas estrategias incluyen la construcción de consignas abiertas pero guiadas, el uso de dispositivos de experimentación controlada y la introducción progresiva de nociones teóricas en diálogo con la práctica proyectual. Se sostiene como hipótesis que la enseñanza del diseño en sus primeras etapas no puede reducirse a la transmisión de contenidos ni a la mera ejercitación técnica, sino que requiere la configuración de un entorno pedagógico que habilite la emergencia de formas iniciales de pensamiento proyectual. En este marco, el rol docente se redefine como el de un mediador que diseña condiciones de aprendizaje, más que como un transmisor de saberes consolidados. Finalmente, se plantea que el abordaje de esta problemática no solo incide en el desempeño académico temprano, sino que condiciona de manera estructural la trayectoria formativa posterior, al establecer las bases desde las cuales las los estudiantes comenzarán a construir su identidad como diseñadores.

COMISIÓN A06: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Coordinadora: Belén Castaldo
Viernes 31 de julio, 15:00 - 17:00hs

Lectura y escritura para el Diseño Transformador

Maria Alejandra Almonacid Galvis [Colombia]

El Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, ubicada en Bogotá, Colombia, desarrolló "Lectura y escritura para el diseño transformador (una guía de profes para profes)", una guía colaborativa orientada a docentes de diseño gráfico para fortalecer en el aula la lectura crítica y la comunicación escrita de los estudiantes en el marco del Proyecto Educativo del programa Diseño Transformador Areandino. La iniciativa parte de un diagnóstico realizado con 19 profesores y 259 estudiantes, que evidenció dificultades en la comprensión lectora, la organización de ideas y la producción textual argumentativa. A partir de los referentes estatales para las pruebas estandarizadas de la educación superior en Colombia (Saber Pro), el programa propone una ruta pedagógica de cuatro niveles progresivos —tanto para la lectura (literal, comprensiva, inferencial y crítica) como para la escritura (funcional, exploratoria, enriquecida y argumentativa)— con estrategias, tipos de texto y ejercicios concretos que los profesores pueden incorporar en sus asignaturas. La apuesta del programa es ayudar a que la comunidad comprenda que leer y escribir bien no son habilidades instrumentales sino competencias transformadoras que potencian el pensamiento crítico, la argumentación visual y el perfil profesional de los diseñadores del futuro.

Integración de metodologías de investigación centradas en el usuario en la enseñanza del diseño

Andrea Alonzo, Andrea Urbano [El Salvador]

Esta ponencia presenta una experiencia de aplicación de metodologías de investigación centradas en el usuario dentro de la enseñanza del diseño, desarrollada en cátedras de primer y cuarto año de la Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco, El Salvador. A partir de las asignaturas Investigación, Creatividad e Innovación y Experiencia de Usuario, se expone cómo los procesos de búsqueda, análisis y validación de información orientados a las personas se integran como eje transversal del aprendizaje del diseño.

La interacción Asincrónica en el aprendizaje de contenidos

Carlos Angulo Alvarez, Marco Antonio Marín Alvarez, Adriana Acero Gutierrez [México]

Una de las estrategias académicas para el estudio y aprendizaje de contenidos de diseño y en general de varias disci-

plinas es la interacción asincrónica por parte de estudiantes y profesores para poder dar un acompañamiento adecuado en varias asignaturas de un plan de estudios específico. Esta estructura debe plantearse a partir de la "alfabetización" que forma parte de los participantes. el compromiso y el deseo por apropiarse del conocimiento, así como la demostración de los contenidos a partir de la resolución de situaciones conflictivas fundamental para reforzar a la conducción tradicional. Esta estrategia tiene como objetivo poder flexibilizar la conducción y así mismo rigidizar la calidad de conocimientos adquiridos y poder definir su aplicación a la vida personal y profesional del estudiante.

Libro objeto expandido: cartografías invisibles

Mónica Bachot, Pamela Mata, Florencia Spiaggi [Argentina]

Se presenta una experiencia didáctica desarrollada en la asignatura Proyecto de Diseño III de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL), orientada a explorar la producción de estudiantes de segundo año a partir del desarrollo de narrativas expandidas en el diseño editorial contemporáneo. A partir de narrativas clásicas, los estudiantes desarrollaron un libro-objeto que articula materialidad, diseño de información e hibridación de recursos analógicos y digitales. El ejercicio propone ampliar los límites del libro tradicional mediante recorridos no lineales, dispositivos interactivos y capas narrativas complementarias. La experiencia permite reflexionar sobre nuevas estrategias de enseñanza del diseño editorial, en las que la experimentación proyectual habilita nuevos modos de construcción narrativa. En el contexto contemporáneo, las formas de narrar y de leer han experimentado transformaciones significativas que cuestionan los límites tradicionales del libro. Las narrativas expandidas proponen pensar el relato más allá de un único soporte, integrando múltiples medios, capas de información y recorridos de lectura diversos. En este escenario, el diseño editorial se constituye como un campo propicio para explorar nuevas articulaciones entre materialidad, lenguaje visual y dispositivos digitales. La presente ponencia expone una experiencia desarrollada en la asignatura Proyecto de Diseño III de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). A partir de un trabajo práctico centrado en el diseño de un libro-objeto, se exploran estrategias narrativas que trasciendan el formato editorial tradicional ampliando su narrativa hacia otras materialidades, formatos y lenguajes. En este sentido, cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo (Scolari, 2013). Tomando como punto de partida Las ciudades invisibles de Italo Calvino, a partir de la selección de una ciudad del libro, los estudiantes diseñan un objeto editorial que interprete y traduzca visualmente la atmósfera del relato. Hablamos, entonces, de cartografía entendida como un dispositivo con un poder interno que se activa en el hacer (Harley, 2005) y donde se ponen en juego decisiones vinculadas con el empleo de argumentos retóricos y simbólicos que permitan construir sentido. Dicha cartografía permite hacer visible lo invisible, habilitando nuevos escenarios. (Ledesma, 2013) En tal sentido, la consigna propone trabajar la tipografía, la jerarquía de la información, la secuencialidad y el sistema gráfico, al tiempo que invita a experimentar con recursos materiales y digitales innovadores. Las propuestas desarrolladas incorporan distintos dispositivos de expansión narrativa, como códigos QR que vinculan el objeto físico con contenidos sonoros, intervenciones materiales, estructuras de lectura no lineales y recursos interactivos. Estas estrategias permiten generar recorridos múltiples y experiencias de lectura que combinan lo analógico y lo digital. La práctica proyectual funciona como un espacio de exploración conceptual en el que los estudiantes ensayan nuevas formas de construcción narrativa. En este sentido, la propuesta pone en discusión los modos de enseñar el diseño editorial y plantea la necesidad de incorporar enfoques que contemplen los ecosistemas mediáticos, que permiten dar lugar a un conjunto de nuevas estéticas, narrativas y tecnologías que caracterizan la cultura contemporánea (Igarza, 2012).

Estrategias didácticas en artes visuales: creatividad, motricidad y trabajo colaborativo en el aula

Ana Cecilia Bermúdez Rosales [Honduras]

Inspirados en la obra "Blooming, A Scattering of Blossoms Other Things" del artista Cy Twombly, caracterizada por gestualidad, la implementación de trazos expresivos y desarrollo de formas orgánicas de figuras desarrolladas con pintura, se llevó a cabo el taller teórico práctico "Explosión circular" como parte del trabajo final del diplomado Enseñanza de las artes visuales en contextos de riesgo de exclusión social (7.ª ed., 2025), coordinado por la Universidad Nacional Autónoma de Honduras. Dicha práctica se llevó a cabo en la Escuela Experimental de la UNAH, Ciudad Universitaria, involucrando a estudiantes de tercer grado de educación básica y estudiantes universitarios de la carrera de Arquitectura. El objetivo de la actividad era reinterpretar la obra original a través de composiciones circulares en pintura y grafito, promoviendo la exploración de técnicas abstractas y expresionistas. El proceso dio lugar a piezas colaborativas que se evidencias en el uso de diversos tonos de pintura, así como la intervención gráfica para reforzar los círculos, fortaleciendo la motricidad fina y gruesa, la coordinación, la creatividad y la capacidad de organización, planificación y resolución de problemas dentro del proceso artístico.

Sistemas Gráficos, Instrumentos de Investigación, Praxis y Pedagogía del Diseño

Andrea Carolina Camacho Yañez [Colombia]

Esta ponencia propone los sistemas gráficos, mapas de conceptos, cartografías visuales, diagramas de proceso, como instrumentos epistemológicos que integran investigación, práctica artística y pedagogía del diseño. Desde la experiencia del Semillero ICONOLAB (CUN, Bogotá), reconvertido en 2026 en Laboratorio de Narrativas Audiovisuales y Memorias Algorítmicas, se argumenta que el hacer manual, la experimentación y el proceso creativo son condiciones necesarias para formular y resolver proyectos de investigación sólidos. La participación en convocatorias, publicaciones y medios, mediada por el pensamiento gráfico sistémico, demuestra que el diseño no es herramienta de representación, es modo de conocimiento.

Somos FADU, una experiencia sin ensayos

Analía Drago, Agustina Ilari, Mercedes Nicolini, Claudia Robson [Argentina]

La experiencia de Design Jam propuesta desde la cátedra de Proyecto de Diseño se inscribe en la muestra SOMOS FADU, la cual se realiza anualmente con el objetivo de socializar la producción de cátedras de todas las carreras de la Facultad. Desde la Lic. en Diseño de la Comunicación Visual se invitó a docentes y estudiantes a participar de una serie de actividades articuladas en torno a la exposición internacional Cartel Polaco, parte central en esta edición de la muestra, y charlas de reflexión sobre el futuro del Diseño y su rol social. El workshop que siguió a la charla inaugural de la exhibición de afiches polacos reunió a las cátedras de Proyecto de Diseño I, II y III, junto a docentes de otras áreas de la carrera. La metodología se basó en un trabajo grupal estructurado en fases de exploración, ideación, prototipado y exposición. La dinámica propuesta fomenta la participación activa de equipos heterogéneos de estudiantes y un gran trabajo de síntesis gráfica rápida (micro-hackatón gráfico de 30 minutos), este esfuerzo demanda de claridad conceptual y economía de recursos gráficos. La experiencia de aprendizaje culminó en la exposición grupal de los afiches de aproximadamente 400 estudiantes que participaron de la actividad, y el intercambio puso de manifiesto qué problemáticas sociales despiertan mayor interés en los jóvenes como también una diversidad de respuestas visuales sobre un mismo tema. En cuanto al aspecto de la evaluación, al modificarse el sentido de la situación educativa, se realizaron modelizaciones, donde se tuvo en cuenta no solo el trabajo académico sino también el desarrollo personal contemplando otros rasgos como la acción, la iniciativa, la curiosidad, las diversas formas de razonamiento, la resolución de problemas y la interacción con otras personas.

Narrar con otros: El aula como laboratorio de narrativas expandidas - Caso real

Paula Andrea Echeverry Chalarca [Colombia]

Esta ponencia presenta una experiencia pedagógica real desarrollada de manera interinstitucional entre la Universidad EAFIT, la Universidad Católica Luis Amigó y FUNAVID (Medellín), en la que el aula se concibe como un laboratorio narrativo para la creación colectiva de historias y la expansión de las mismas en diferentes plataformas. A partir del trabajo con contextos reales y comunitarios, se propone narrar con otros como una práctica pedagógica situada, donde se explora la co-creación de relatos y personajes para la construcción prototipos. El proyecto articula la escritura de cuentos, el diseño de un juego de mesa y la producción de video podcasts como formas de expansión del relato. La ponencia reflexiona sobre el aprendizaje basado en retos como estrategia educativa para la formación creativa y crítica, y presenta esta experiencia como un caso replicable para contextos educativos interesados en el trabajo colaborativo y la creación narrativa en contextos reales.

Más allá de lo evidente: el diseñador como protagonista político de la comunicación visual

Andrés Espín Carrión [Ecuador]

El Diseño del siglo XXI, en palabras de Costa (2007), debe transformar su paradigma nacido en el grafismo hacia una misión de comunicación social. La comunicación social implica una vinculación tácita con la semiótica que trasiende los objetivos utilitarios hacia un nuevo esquema de responsabilidad política que el diseñador tiene que enfrentar desde la cosciencia de clase. Este trabajo realiza un análisis de la teoría de Carolina Vatieikunas Pizarro sobre la petica en inteligencia artificial, Joan Costa desde el Diseño de la comunicación social y el Materialismo Político como sistema de análisis histórico de las relaciones de poder, con la intención de proponer un nuevo perfil profesional y ético del Diseñador del siglo XXI.

Conceptualización. Teoría In - Out Semióteica y diseño, enlazado AI

Fausto Giovanny Estévez Abad [Ecuador]

Modelos estructurales del signo que se centraban en la relación entre los componentes del mismo. Tanto para Saussure y como para Pierce, es esta relación entre los componentes del signo al que nos permite convertir las señales, cualquiera que sea la forma en que aparezcan en un mensaje

que podemos comprender, dando como resultado la FORMACIÓN DEL SIGNIFICADO, enlazado con la teoría del "IN-OUT", bajo el contexto de la A.I como herramienta creativa. Desarrollo teórico-práctico.

COMISIÓN A02: IA EN ENSEÑANZA DEL DISEÑO

Coordinadora: Belén Castaldo
Viernes 31 de julio, 17:30 - 19:30hs

Entrenar IA para investigar mejor, no para reemplazar usuarios

Silvina Antonella Martinez [Argentina]

Esta ponencia presenta una experiencia pedagógica en curso en la cátedra de Diseño UX, donde se implementaron herramientas de IA (GPT personalizado y Skill de Claude) como punto de partida para la investigación de usuarios. La metodología reemplaza las entrevistas exploratorias tradicionales -que carecían de profundidad y estructuración previa- por un proceso asistido por IA que ayuda a los estudiantes a: ordenar problemas de diseño, identificar perfiles de usuarios, formular preguntas más precisas, detectar supuestos y preparar investigaciones fundamentadas. Las herramientas fueron entrenadas específicamente por la cátedra para guiar la construcción de perfiles de usuario desde la definición del problema hasta la generación de hipótesis contextualizadas. Se compartirá el proceso de desarrollo de estas herramientas, la metodología de implementación en el aula, y los primeros hallazgos cualitativos. La propuesta enfatiza que la IA no reemplaza el contacto con usuarios reales, sino que potencia la preparación para investigaciones más rigurosas y orientadas.

La IA en la práctica de la investigación histórica para estudiantes de dirección de arte audiovisual

Lina Olmos V. [Venezuela]

El incremento de la apropiación indebida de la estructura y resultados de la Inteligencia Artificial (IA) en los trabajos escritos de los estudiantes motivó la estrategia de enseñanza que la incorporó para la práctica de la fase heurística y hermenéutica de la investigación histórica durante el período 2025-2 en las materias "Historia del vestuario y el peinado" e "Historia del mueble y los objetos". Desde una visión sentipensante y constructivista, haciendo demostraciones, aplicando el método por proyecto y el aprendizaje basado en problemas; la mayoría de los estudiantes reconocieron debilidades y fortalezas y cambiaron su conducta utilizando la IA responsablemente.

Diseño, Competencias y Colaboración Humano-IA

Erika Rivera Gutiérrez, Alejandro Higuera Zimbrón, Claudia Gabriela Vélez Chavarría [México]

La investigación titulada Diseño, Competencias y Colaboración Humano-IA tiene como propósito central identificar las habilidades vinculadas a la integración de la inteligencia artificial en la formación académica de los diseñadores, así como evaluar su repercusión en el ámbito profesional. La rápida evolución de la IA no solo ha ampliado las herramientas al alcance del diseñador, sino que ha redefinido de manera profunda la estructura y el flujo de trabajo del proceso creativo. En el actual escenario de interacción entre humanos y sistemas de IA, estas tecnologías actúan como verdaderos colaboradores en la creación y no como meros instrumentos de apoyo. A pesar de que la comunidad estudiantil de diseño emplea cada vez más estas soluciones, existe una brecha notable en el desarrollo de las habilidades necesarias para una interacción eficaz. Para abordar esta situación, el estudio se fundamenta en una revisión bibliográfica rigurosa, basada en el análisis de literatura científica y en repositorios especializados en diseño y pedagogía universitaria. En última instancia, este trabajo propone un marco conceptual y metodológico sólido para guiar futuras investigaciones. Se subraya la importancia estratégica de estas competencias para el éxito académico y la inserción laboral de los diseñadores, considerándolas elementos clave para garantizar la originalidad, la calidad y la coherencia de los proyectos frente a las exigencias competitivas de hoy en día.

Lo real en duda: la construcción de confianza en entornos digitales mediada por inteligencia artificial y contenidos sintéticos

Solange Rodríguez Soifer [Argentina]

El desarrollo acelerado de tecnologías de inteligencia artificial generativa ha transformado profundamente los procesos de comunicación digital contemporánea. Mientras las redes sociales fueron originalmente diseñadas como espacios de interacción entre personas, en la actualidad los usuarios interactúan cada vez más con contenidos generados de manera automatizada, cuya intervención humana puede limitarse a la formulación de un prompt inicial. Esta transición redefine los límites tradicionales de la comunicación interpersonal y plantea interrogantes sobre la autenticidad, la credibilidad y la construcción de confianza en entornos digitales. La presente investigación analiza cómo los sistemas algorítmicos inciden en las experiencias comunicacionales en plataformas digitales, particularmente en contextos donde la confianza depende más de la percepción

de verosimilitud que de la verificación factual tradicional. Se examina la creciente porosidad entre lo verdadero y lo artificialmente verosímil, fenómeno que se manifiesta en productos culturales digitales que simulan formatos narrativos, testimoniales o informativos con altos niveles de realismo. Desde un enfoque interdisciplinario que articula estudios de comunicación, sociología de la tecnología e inteligencia artificial, el estudio busca comprender los mecanismos mediante los cuales se construye la confianza en entornos mediados por algoritmos y contenidos sintéticos, así como sus implicancias sociales, culturales y comunicacionales en la era digital.

IA y criterio estratégico en la enseñanza de la construcción de marca en contextos reales

Yorledy Vivas [Colombia]

El presente microensayo analiza el uso de la inteligencia artificial en la enseñanza del branding y el marketing digital, no solo como herramienta de producción, sino como un desafío pedagógico en la formación del pensamiento estratégico orientado a resultados de negocio. A partir de experiencias en procesos formativos que integran asignaturas como branding, briefing, semiótica de lo visual y diseño publicitario, así como el desarrollo de proyectos reales de rebranding en semilleros de investigación, se plantea que estas herramientas optimizan procesos, pero no garantizan decisiones estratégicas efectivas. En este contexto, se destaca la necesidad de formar en criterio, interpretación y toma de decisiones, articulando comunicación, tecnología y mercado como eje central del proceso formativo.

A

Ada Rosa Rodrigo Sandoval [Bolivia] > p. 83
Adolfo Félix Murrieta [México] > p. 23
Adrian Jaimes [Colombia] > p. 9
Adriana Acero Gutierrez [México] > p. 141
Adriana Dornas [Brasil] > p. 86
Adriana Suarez Eljure [Colombia] > p. 8
Agnes Madeley Zapata Varela [Colombia] > p. 99
Agostina Curcio [Argentina] > p. 18
Agustín Amate Bonachera [España] > p. 128
Agustín René Solano Andrade [México] > p. 73
Agustina Espino [Uruguay] > p. 16
Agustina Fonti [Argentina] > p. 86
Agustina Gonzalez [Argentina] > p. 57
Agustina Ilari [Argentina] > p. 47, 143
Agustina Martínez Azpelicueta [Argentina] > p. 69
Ailton Santos Silva [Brasil] > pp. 8, 17, 31
Akã Mbyja Pinheiro Lopes [Brasil] > pp. 43, 44, 124
Akemi Hernández [México] > p. 98
Alan Quintero Bayona [Argentina] > p. 135
Alberto Montaner [Ecuador] > p. 112
Aleida Rojas Barranco [México] > pp. 98, 129
Alejandra Abigail Montano Mendoza [Bolivia] > p. 70
Alejandra Alfaro Suzán [México] > p. 89
Alejandra Basta [Bolivia] > p. 26
Alejandra Guardia Manzur [Bolivia] > pp. 8, 9, 21, 22, 137
Alejandra Hernández Alvarado [México] > p. 48
Alejandra Maria Perez Montoya [Colombia] > pp. 80, 107, 116
Alejandra Maria Rene Garcia Ordonez [Bolivia] > p. 70
Alejandra Paola Arteaga Orellana [Bolivia] > p. 8
Alejandro Acuña [Colombia] > p. 108
Alejandro Folga [Uruguay] > p. 65
Alejandro Higuera Zimbrón [México] > p. 144
Alejandro Sepulveda Valencia [Paraguay] > p. 99
Alejo Dillor [Argentina] > p. 59
Alessandro Felippe [Brasil] > p. 53
Alexandra Morales Agreda García [Bolivia] > p. 9
Alfredo Nuñez [Argentina] > p. 31
Alicia Bonillo Calero [España] > p. 42
Amanda Cristina Primon [Brasil] > p. 106
Ana Beatriz Pereira De Andrade [Brasil] > pp. 13, 19, 33, 40, 54, 111, 123
Ana Cecilia Bermúdez Rosales [Honduras] > pp. 61, 142
Ana Coelho [Brasil] > p. 69
Ana Laura Souza da Silva [Brasil] > p. 131
Ana Lía Frank [Argentina] > p. 133
Ana Luisa Gochis Gamboa [México] > p. 129
Ana Margarita Ávila Ochoa [México] > pp. 90, 133
Ana Paula Castellon Chavez [Bolivia] > p. 26
Ana Paula Chichelero [Brasil] > p. 106
Ana Valentina Andrada [Argentina] > p. 128
Ana Valquiria Prudencio [Brasil] > p. 84
Ana Zazil Lara Contreras [México] > pp. 87, 88
Analía De Matteo [Argentina] > p. 87
Analía Drago [Argentina] > p. 143
Andrea Alonzo [El Salvador] > p. 141
Andrea Carolina Camacho Yañez [Colombia] > p. 143
Andrea De La Cruz [Perú] > p. 48
Andrea Fabiana Moratti Serrichio [Argentina] > p. 69
Andrea Navarrete Rigo [México] > p. 121
Andrea Urbano [El Salvador] > p. 141
Andrea Wedekamper [Argentina] > p. 130
Andrea Yolanda Pino Acosta [Ecuador] > p. 101
Andrés Espín Carrión [Ecuador] > p. 143
Andrés Felipe García González [Colombia] > p. 48
Andres Felipe Roldan Garcia [Colombia] > p. 21
Andrés M. Murillo Rodriguez [Colombia] > pp. 115, 116
Andrés Mora Rivera [Colombia] > p. 129
Andrés Zhindón [Ecuador] > p. 134
Angel Martinez Lopez [México] > p. 98
Ángel Ramón Peña Villegas [Perú] > p. 134
Angie Nikol Ortiz Artunduaga [Colombia] > p. 48
Angie Tatiana Rojas Olarte [Colombia] > p. 48
Antonia Francisca Briones Gomez [Chile] > p. 38
Antonia Martínez Sandoval [Chile] > p. 38
Antônio Barizon [Brasil] > p. 36
Antonio Vera [Ecuador] > p. 50
Antonnione Franco Leone Ribeiro [Brasil] > p. 57
Araceli López Reyes [México] > p. 129
Arcadio Alexander Aldana Rincón [Colombia] > p. 81
Aura Mireya Uscategui de Jiménez [Colombia] > p. 27
Aura Munera Monsalve [Colombia] > p. 58
Aurora Damke [Chile] > p. 22

B

Bárbara Lima Falqueto [Brasil] > p. 86
Bayardo Murcia [Colombia] > p. 107
Belén Castaldo [Argentina] > p. 40
Benilde Reis [Brasil] > p. 43
Bernardita Brancoli [Chile] > p. 26
Bernardo Antonio Candela Sanjuán [España] > p. 120
Betânia Oliveira [Brasil] > p. 20
Bethsy Liliana Serrano Mariño [Perú] > p. 99
Bianca Decker Cardozo [Bolivia] > p. 137
Boris Andrés Morillo Fonseca [Colombia] > p. 138
Brianda Zambrano [Ecuador] > p. 127
Bruna Finelli [Brasil] > p. 86
Byron Fernando Pogo Ramírez [Ecuador] > p. 113

C

Camila Castro Grinstein [Argentina] > p. 27
Camila Faccio [Argentina] > p. 124
Camila Laura Ayllon Centellas [Bolivia] > p. 26
Camila Martín [Argentina] > p. 10
Camila Nazaret Solano Flores [Bolivia] > p. 70
Camila Reveco [Chile] > p. 58
Camila Rochetti [Argentina] > p. 47
Caridad González Maldonado [Ecuador] > p. 67
Carla Daniela Castillo Bravo [Ecuador] > p. 20
Carla Orozco Espinosa [Ecuador] > p. 28
Carla Tatiana Pozo Leaño [Bolivia] > pp. 119, 134
Carlos Angulo Alvarez [México] > p. 141
Carlos Gutierrez [Colombia] > p. 90
Carlos López Escobar [Ecuador] > p. 131
Carlos Mario Gutierrez Aguilar [Colombia] > p. 116
Carlos Mauricio Palacios Soto [Colombia] > p. 69
Carlos Mendivil [México] > p. 23
Carlos Víctor Rosa De Lima [Brasil] > p. 98
Carolina Agustina Klein [Argentina] > pp. 114, 48, 82
Carolina Calderón Franco [Colombia] > pp. 46, 84
Carolina Carioni Amorim [Brasil] > p. 43
Carolina Chávez [Ecuador] > p. 134
Cassia Leticia Carrara Domiciano [Brasil] > p. 131
Cássia Matveichuk Chernev [Brasil] > p. 43
Catherine Cabanilla [Ecuador] > p. 137
Catherine Lawrence Benavides [Chile] > p. 38
Cecilia Barga [Argentina] > p. 12
Cecilia Fladung [Argentina] > p. 86
Cecilia Patricia Miranda Campos [Bolivia] > p. 50
Celina Ivette Andino Quintanilla [El Salvador] > p. 106
Celina Monacchi [Argentina] > p. 57
César Augusto Irigoyen Changllio [Perú] > p. 77
César Domínguez [Chile] > pp. 16, 28
Cesar Guillermo Rubio Amaya [Colombia] > p. 60
César Sagredo Aravena [Chile] > p. 7
Chloe Sharpe [España] > p. 132
Christian Geovanny Sigcha [Ecuador] > p. 25
Cinthya Virginia Soto Hidalgo [Perú] > p. 136
Claudia Amancay Fernandez [Ecuador] > p. 35
Claudia A. Fernandez Bazoberry [Bolivia] > p. 133
Claudia Carrasco González [México] > p. 126
Claudia Carvalho Gaspar Cimino [Brasil] > p. 94
Claudia Di Paola [Argentina] > p. 69
Claudia Erika Martinez Espinoza [México] > p. 23
Claudia Espinosa [Uruguay] > p. 65
Claudia Gabriela Vélez Chavarría [México] > p. 144
Claudia Marsella Molina Dorado [Colombia] > p. 75
Claudia Natalia Moncayo Guijarro [Ecuador] > p. 9
Claudia Robson [Argentina] > pp. 41, 47, 143
Claudia Valenzuela Suárez [Perú] > p. 49
Claudio Hansberg Pastor [México] > p. 91
Claudio Pirillo [Argentina] > p. 140
Constanza Reveco [Chile] > p. 58
Consuelo Cano [Perú] > p. 108
Cristian Aguilar Navarrete [Chile] > p. 29
Cristian Eduardo Fuentes Pedrozo [Colombia] > p. 65
Cristian Eduardo Secul Giusti [Argentina] > p. 59
Cristian Eduardo Vázquez [Argentina] > p. 18
Cristian Felipe Diaz Botina [Colombia] > pp. 16, 27
Cristina Amalia Lopez [Argentina] > p. 80
Cristina Landerdahl Dalla Costa [Brasil] > p. 109
Cynthia Estefanía Montes Villalva [Ecuador] > p. 79

D

Dafne Jourdan [Argentina] > p. 7
Damián Espinoza Morgado [Chile] > p. 38
Dana Laura Dietz [Argentina] > p. 89

D

Danae Perez Velasco [México] > p. 50
Daniela Barra [Ecuador] > p. 71
Daniela Fernanda Espinel Chalco [Bolivia] > p. 70
Daniela Nicole Encinas Baldivieso [Argentina] > p. 124
Daniela Scarleth Curti Isidro [México] > p. 98
Daniela Villla Nieves [Colombia] > p. 22
Daniella Jael Terreros Roldan [Perú] > p. 20
Daniella Villa Nieves [Colombia] > p. 10
Daniely Beatriz Silva Dalacqua [Brasil] > p. 20
Darwin Suarez [Ecuador] > p. 92
David Bermúdez Taborda [Colombia] > pp. 52, 66, 79
David Cazco [Ecuador] > pp. 12, 32
David Jimenez [Ecuador] > pp. 13, 30
Dayra Carolina Ibañez Cely [Colombia] > p. 93
Dayra Marcela Hidalgo Paz [Colombia] > p. 106
Débora Gasparetto [Brasil] > p. 109
Demétrio Martins [Brasil] > p. 106
Denys Rivera [México] > p. 109
Diana Catalina Orellana Ordóñez [Ecuador] > p. 134
Diana Duran [México] > p. 72
Diana Echeverría [Honduras] > p. 62
Diana María Bustamante Parra [Colombia] > p. 112
Diana María Mahecha [Colombia] > p. 104
Diana Milena Quiroga Berastegui [Colombia] > p. 124
Diana Paulina Mejía Coronel [Ecuador] > p. 36
Díaz Molina Luis Alexander [Colombia] > p. 81
Diego Alejandro Ramirez Ramirez [Colombia] > p. 122
Diego Alejandro Rodriguez Rubio [Colombia] > p. 94
Diego Amaya [Argentina] > p. 41
Diego Fernando Toro Gutiérrez [Colombia] > p. 71
Diego Fiscarelli [Argentina] > p. 140
Diego Javier Proaño Escandón [Ecuador] > p. 24
Diomer A. Palacio Miranda [Colombia] > pp. 100, 101
Dorina Schechtel [Argentina] > p. 11

E

Edier Becerra Alvarez [Colombia] > pp. 56, 73
Eduardo Ajito Lam [Perú] > p. 108
Eduardo Alberto Navas Alarcón [Ecuador] > p. 39
Eduardo Santillan Gutiérrez [Argentina] > p. 91
Edwin Muñoz Mejia [Colombia] > p. 66
Elaine Batista Braga [Brasil] > p. 45
Elisa Brey [Argentina] > p. 94
Elke Bause Melgar [Bolivia] > p. 26
Elsa Lidia Izaguirre Madrid [Honduras] > p. 111
Elsa Morales Castañeda [México] > p. 126
Emanuela Chuavoni [Argentina] > p. 10
Emma Yanet Flores Zamorano [México] > p. 88
Eric Kosoblik [Argentina] > p. 78
Erick A. Martinez Carranza [El Salvador] > pp. 106, 107
Erika Rivera Gutiérrez [México] > p. 144
Ernesto Pesci Gaytán [México] > p. 60
Ernesto Vidal [Colombia] > pp. 52, 76
Estefanía Fantini [Argentina] > pp. 12, 96, 103
Estefanía Schneider [Argentina] > p. 86
Estela López [Uruguay] > p. 65
Ethel Mir [Uruguay] > p. 65
Eugenia Alvarez Saavedra [Chile] > p. 37
Eva Santín Álvarez [España] > p. 54
Evangelina Marelli [Argentina] > p. 47
Everaldo Pereira [Brasil] > p. 96
Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez [Colombia] > p. 135
Ezequiel Damian Varas [Argentina] > p. 130

F

Fabián Kesler [Argentina] > p. 114
Fabiana Carbonari [Argentina] > p. 10
Fabiane Romano [Brasil] > p. 109
Farid Camilo Blanco González [Colombia] > p. 64
Fausto Daniel Santos Tapia [Brasil] > p. 83
Fausto Giovanny Estévez Abad [Ecuador] > p. 143
Federico de la Fuente [Argentina] > p. 65
Federico Laje [Argentina] > p. 63
Federico Oscar Raviol [Argentina] > p. 113
Felipe Andrés Ochoa Guerrero [Ecuador] > p. 32
Felipe Correia [Brasil] > p. 69
Félix Jaramillo Valle [Ecuador] > p. 82
Fernanda Barral [Bolivia] > p. 45
Fernanda Carvajal Castro [Chile] > p. 38
Fernanda Henriques [Brasil] > p. 85
Fernanda Isadora Ferreira Tello [Chile] > p. 38
Fernando Pérez [Perú] > p. 108

F

Fernando Rosellini [Argentina] > p. 51
Flavia Geraldo Santos [Brasil] > pp. 19, 33, 40
Flavio René Giarratana Narváez [Argentina] > p. 72
Florencia Grillo [Argentina] > p. 97
Florencia Salin [Chile] > p. 38
Florencia Spiaggi [Argentina] > p. 142
Francesca Porfiri [Argentina] > p. 10
Franciele Forcelini [Brasil] > p. 16
Francisco F. Gallego Escobar [Argentina] > p. 128
Francisco Franco Saldaña [Ecuador] > p. 15
Francisco Gallego Escobar [Colombia] > pp. 21, 33
Francisco Lopez Cortes [Chile] > p. 37
Francisco Octavio Lemus [Honduras] > p. 115
Franklin Homero Patiño Mendoza [Ecuador] > p. 25

G

Gabriel Angel Rosete Lima [Argentina] > p. 91
Gabriel Bergmann Borges Vieira [Brasil] > pp. 84, 94, 106
Gabriel Clementino dos Santos [Brasil] > pp. 19, 33, 40
Gabriel Lasso Guerrero [Colombia] > pp. 51, 138
Gabriela De Laurentis [Brasil] > p. 69
Gabriela Dias [Brasil] > p. 85
Gabriela Vélez [Ecuador] > p. 130
Gabrielle Costa Santos [Brasil] > p. 111
Gastón Girod [Argentina] > pp. 41, 44
Genesis Landázuri Morejón [Ecuador] > p. 15
Georgi Carrillo [Colombia] > p. 56
Geovanny Gavilanes Pando [Ecuador] > p. 38
Gerardo Luna-Gijón [México] > pp. 87, 88
German Alonso Arturo Insuasty [Colombia] > p. 135
Gesiely Muzel [Brasil] > p. 115
Gina María Hidalgo [Colombia] > p. 75
Gioia Avena [Argentina] > p. 131
Giovanni Barrera Torres [Colombia] > pp. 90, 116
Gisela Costa Pinheiro Monteiro [Brasil] > pp. 85, 95, 127
González Santos Erinson Fernando [Colombia] > p. 81
Graciela Padilla Castillo [Argentina] > p. 94
Guadalupe Muchevicz [Argentina] > p. 31
Guilherme Cardoso Contini [Brasil] > p. 131
Guillermina Ávalos [Perú] > p. 111
Gustavo Eduardo Saucedo [Argentina] > p. 10
Gustavo Lassala [Brasil] > pp. 114, 115
Gustavo Luiz Pozza [Brasil] > p. 94
Gustavo R. Ameri [Argentina] > p. 59
Hector Adolfo Bernal Sandoval [Colombia] > p. 39

H . I . J

Héctor Castelblanco Mendieta [Colombia] > p. 57
Heidy liceth Bravo Becerra [Colombia] > pp. 10, 20, 22
Heiler Bladimir Torres Fuentes [Colombia] > p. 74
Henrique Perazzi De Aquino [Brasil] > pp. 14, 19
Hernán Darío Castaño Castrillón [Colombia] > p. 107
Hugo Barnaby Jiménez Córdova [Ecuador] > p. 16
Humberto Ángel Albornoz Delgado [México] > p. 91
Iara Sousa Castro [Brasil] > pp. 43, 45
Ibar Federico Anderson [Argentina] > pp. 44, 89
Ignacio Llaña [Chile] > p. 38
Ignacio Ravazzoli [Argentina] > p. 46
Ignez Coutinho Jorge Lima [Brasil] > p. 85
Iran Das Merces [Brasil] > p. 56
Irene Blanco Monteagudo [España] > p. 139
Isabel Bieger [Portugal] > p. 42
Isabel Hidalgo [Perú] > p. 48
Isabel Molinas [Argentina] > pp. 17, 53
Iván Medina Gutiérrez [México] > p. 121
Ivan Rodrigo Lopez Benavides [Colombia] > p. 39
Ivan Santos [Brasil] > pp. 96, 98
Jaime Alzérreca Pérez [Bolivia] > pp. 66, 74
Jaime Guzmán Martínez [Ecuador] > p. 28
Jairo Madrigal Argáez [Colombia] > pp. 52, 79
Jaqueline Mata Santel [México] > pp. 87, 88, 131
Jaqueline Puyó [Argentina] > p. 111
Javier Castro Medina [Colombia] > p. 64
Javier Martinez [Colombia] > pp. 15, 30
Jennifer Sabino dos Santos [Brasil] > p. 95
Jennyfer A. Castellanos Navarrete [Colombia] > pp. 27, 135
Jessica Elizabeth Ochoa Zamarripa [México] > p. 127
Jessica Nathalia Ballesteros Romero [Colombia] > p. 15
Jhon Alexander Garcia Camargo [Colombia] > p. 38
Jhon Alexander Pulido Achagua [Colombia] > p. 39

J

Jhonattan Quevedo Tabares [Colombia] > p. 39
Jhonny Iván Oporto Berrios [Bolivia] > p. 79
Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira [Brasil] > p. 43
Joanna Nicole Angulo Cabrera [Bolivia] > p. 26
João Barata [Portugal] > p. 42
Joedy Luciana Barros Marins Bamonte [Brasil] > p. 131
John Henry Pacheco Plazas [Colombia] > p. 137
John Mario Chica Rodriguez [Colombia] > p. 61
Jonathan Díaz Mons [Colombia] > p. 137
Jorge Andrés Ortiz Rodríguez [Colombia] > p. 100
Jorge Luis Candelario Alavez [México] > p. 37
Jorge Montalbán Blanco [España] > p. 41
Jorge Quiñonez [Colombia] > p. 129
Jorge Ruben Varas [Argentina] > p. 130
José Antonio Cera Ramos [México] > p. 37
José Antonio Lioi [Argentina] > p. 10
Jose Hernando Vergara Villarreal [Colombia] > p. 130
José Jaime L. Tang Pinzón [Colombia] > p. 8
José Luis González Cabrero [México] > pp. 90, 133
Jose Pedro Heredia Eberhardt [Bolivia] > p. 21
José Rafael Salguero Rosero [Ecuador] > p. 112
Jossely Urbay Aguirre [Perú] > p. 63
Joyce Carr [Brasil] > pp. 114, 115
Juan Alejandro Bayá Díaz [Bolivia] > p. 6
Juan Andrés Sánchez García [México] > p. 98
Juan David Atuesta Reyes [Colombia] > p. 79
Juan David Henao Santa [Argentina] > p. 128
Juan Del Aguila [Perú] > p. 108
Juan José Salas Mayta [Bolivia] > p. 70
Juan Manuel Hernández [Argentina] > p. 59
Juan Pablo Jaramillo Salazar [Colombia] > pp. 21, 45
Juan Pablo Morón Riveira [Colombia] > p. 100
Juan Pablo Parra Arcila [Colombia] > p. 80
Juan Pablo Rios [Argentina] > p. 116
Juan Sebastian Niño Arias [Colombia] > p. 47
Judith Mendivil Gastelum [México] > p. 23
Julia Andrea Mena Freire [Ecuador] > p. 65
Julia Machado Faial [Brasil] > p. 95
Julián Matías Roldán [Argentina] > p. 76
Julián Salcedo Maldonado [Colombia] > p. 70
Julián Santiago Delgadillo Aponte [Colombia] > p. 81
Juliana Marcondes Bussolotti [Brasil] > p. 94
Juliana Petermann [Brasil] > p. 53
Julieta Bregliano [Argentina] > p. 126
Julieta Mancuso [Argentina] > p. 135
Julieta Scarfone Barragan [Argentina] > p. 57

K . L

Kaique Ladoga Pereira Silva [Brasil] > p. 95
Karen Selena Quispe Arancibia [Bolivia] > p. 70
Karina Rangel [Venezuela] > p. 125
Karla Betancourth [Ecuador] > p. 67
Karlomagno Lugo [Colombia] > p. 139
Keila Mishel Cortez Aroca [Bolivia] > pp. 62, 117
Kerry Velasco [Ecuador] > p. 74
Lady Andrea Suárez [Colombia] > p. 135
Laura Amalia Martínez Alcántar [México] > p. 83
Laura Carbonó López [Colombia] > p. 123
Laura Gurría [Argentina] > p. 97
Laura Krug Busanello [Brasil] > p. 106
Laura Liliana González Sañudo [Colombia] > p. 93
Laura Steffany Angulo Vergara [Colombia] > p. 10
Leandro Ruffini [Argentina] > p. 47
Leila Leandra Prencis [Argentina] > p. 34
Letícia Gomes Fagundes [Brasil] > p. 13
Leticia Victoria Da SIlva Alves [Brasil] > pp. 33, 40
Leticia Victoria Da SIlva Alves [Brasil] > p. 19
Ligia Maria Delgado Martinez [Colombia] > p. 47
Liliana Suárez [Colombia] > p. 108
Lina Maria Vanegas Ochoa [Colombia] > p. 136
Lina María Zapata [Colombia] > p. 93
Lina Olmos V. [Venezuela] > p. 144
Lina Sofía Yu [Argentina] > p. 83
Linda Contreras [Colombia] > p. 9
Lisandro Vogel [Argentina] > p. 140
Lissett Yadira Serra Gorjón [México] > p. 11
Llytt Aamir [Colombia] > p. 119
Lorena Noyola [México] > p. 88
Lorena Rodriguez Lain [Uruguay] > p. 110
Lorena Steinberg [Argentina] > p. 61
Lucas Gastón Rodriguez [Argentina] > p. 140
Lucas Mendes [Brasil] > pp. 96, 98
Lucia Carboni [Argentina] > p. 31

L

Luciana Garces Amador [Bolivia] > p. 70
Luciana Jankilevich [Argentina] > p. 59
Luis Alberto Lesmes Sáenz [Colombia] > p. 57
Luis Carlos Araya-Rojas [Costa Rica] > p. 52
Luis Eduardo Bautista Rojas [Colombia] > p. 138
Luis Enrique Barrera Peñafiel [Ecuador] > p. 25
Luis Fernando Ruiz Cuevas [México] > p. 50
Luis Rodriguez Camacho [Bolivia] > p. 110
Luisa Meirelles [Brasil] > p. 127
Luisina Bourband [Argentina] > p. 126
Luiz Antônio Ribeiro [Brasil] > p. 57
Luiz Ben Hassanal Machado da Silva [Brasil] > p. 111
Luiza Novaes [Brasil] > p. 120

M

Mabel Arellano Luna [México] > p. 41
Macarena Mery Pereira [Chile] > p. 24
Mailye Matos López [Estados Unidos] > p. 126
Manuel Guillermo Tisoc Yupanqui [Perú] > pp. 78, 97
Manuel Ignacio Garcia Aviles [Ecuador] > p. 92
Manuel Vidal Moreta [Argentina] > p. 87
Marcela Cubero-Ugalde [Costa Rica] > p. 52
Marcela Raquel Triviño Tauriz [Ecuador] > p. 75
Marcela Rivera Prudencio [Bolivia] > p. 112
Marcelo Lalli [Argentina] > p. 14
Marco Antonio Echegaray Yépez [Perú] > p. 56
Marco Antonio Marín Alvarez [México] > p. 141
Marco Aurelio Ramos Chang [Perú] > p. 21
Margoth Calle Cañaviri [Bolivia] > p. 64
María Agustina Ilari [Argentina] > p. 68
Maria Alejandra Almonacid Galvis [Colombia] > p. 141
María Alejandra Giraldo Giraldo [Colombia] > p. 94
María Angélica Núñez Varas [Chile] > p. 38
María Belén Trivi [Argentina] > p. 10
Maria Beltran Rodriguez [España] > p. 132
María Candelaria Santillan [Argentina] > p. 54
Maria Clara Alves de Sousa [Brasil] > p. 123
Maria Claudia Velasquez Barrientos [Bolivia] > p. 22
Maria Daniela Gonzalez [Argentina] > p. 114
María de los Ángeles Belaunzarán [Argentina] > p. 49
María del Carmen Zetina Rodríguez [México] > p. 123
María del Pilar Caldas Vílchez [Perú] > p. 77
María Dorado [Colombia] > p. 120
María Fernanda Maradei García [Colombia] > p. 138
María Fernanda Soto Ayala [Ecuador] > p. 36
María Ignacia Reyes Ossandón [Chile] > p. 38
María Isabel Patiño Barón [Colombia] > p. 101
María Joaquina Turdo [Argentina] > p. 86
María Laura Tsuru [Argentina] > p. 63
Maria Lucia Muñoz Montagne [Perú] > p. 127
Maria Marta Victoria Algañaraz [Argentina] > p. 6
María Martha Tsuru [Argentina] > p. 97
Maria Paula Fernandez Torres [Argentina] > p. 48
María Paula Gomez Cardona [Colombia] > p. 94
María Prieto Muñiz [Argentina] > p. 94
María Raquel Freire Bravo [Ecuador] > p. 75
María Victoria Castaño Sierra [Colombia] > p. 99
Mariana Giobando [Argentina] > p. 18
Mariana Pelliza [Argentina] > p. 54
Mariana Pittaluga [Argentina] > p. 140
Mariana Sánchez Olguin [México] > p. 87
Mariana Sánchez Olguin [México] > p. 88
Mariana Torres Luyo [Argentina] > pp. 12, 96, 103
Mariana Yeates [Brasil] > p. 54
Mariano Ignacio Rojas [Argentina] > pp. 31, 25
Mariel Beltran [Alemania] > p. 81
Mariela Coral [Ecuador] > pp. 50, 75, 114
Mariesther Muñoz [Puerto Rico] > p. 94
Marina Ribeiro de Andrade [Brasil] > pp. 19, 33, 40
Marisa Cecilia Navarro [Argentina] > p. 128
Marisela Pérez Doblado [Honduras] > p. 101
Martha Constanza Martinez Martinez [Colombia] > p. 43
Martha Elena Gaona Franco [México] > p. 106
Martha Patricia Alcaraz Flores [México] > p. 71
Martina Alonso Vera [España] > p. 120
Mathías Ezequiel Zanatto [Argentina] > p. 138
Maurel Astrid Muñoz Zemanate [Colombia] > p. 39
Mauricio Montenegro Córdoba [Colombia] > pp. 51, 138
Mauro Edel Sánchez [Argentina] > p. 133
Maximiliano Drager [Argentina] > p. 89
Mayanne Fernandes [Brasil] > p. 85
Mayra Monti [Argentina] > p. pp. 96, 107, 115
Melina Alonso [Argentina] > p. 114

M

Melina Rapimán [Chile] > p. 19
Menjura Cucunubá Ana Ximena [Colombia] > p. 81
Mercedes de los M. Nicolini [Argentina] > p. 86
Mercedes Nicolini [Argentina] > pp. 47, 72, 143
Mercedes Saravia [Ecuador] > p. 125
Micaela Anabel Delaloye [Argentina] > p. 89
Micaela Belén Martos [Argentina] > p. 60
Miguel Angel Bran Gallego [Colombia] > p. 117
Miguel Ángel Espinoza Camacho [México] > p. 60
Miguel Bernal [Perú] > p. 39
Mildred Montserrat Pérez-Campos [México] > p. 131
Miriambelen Aldana Pirela [España] > p. 80
Modesto Arce [Bolivia] > p. 55
Moira Meana [Argentina] > p. 32
Mónica Amelia Fuentes Rocha [Perú] > pp. 78, 97
Mónica Bachot [Argentina] > p. 142
Mónica De La Barrera Medina [México] > p. 62
Mónica Quimbiurco [Ecuador] > p. 19
Monserrat Tamayo Parra [México] > p. 73
Montalvo Piloso Paulette Alejandra [Ecuador] > p. 67
Mora Suarez Leidy Johana [Colombia] > p. 39
Moriana Abraham [Argentina] > p. 88

N

Natalia Araya Santana [Chile] > p. 125
Natália Ayumi da Silva Nomura [Brasil] > p. 131
Natalia Cardona Rodríguez [Colombia] > pp. 99, 112
Natalia Janet Ruiz Diaz [Argentina] > p. 96
Nataly Insuasti [Colombia] > p. 129
Nataly Opazo Estrada [Colombia] > p. 119
Nataly Verónica Rodríguez Rivera [España] > p. 9
Nathalie Brenda Ramirez Olivera [Bolivia] > p. 70
Nathaly Home Rodríguez [Colombia] > p. 125
Neider Samuel Rivera Herrera [Colombia] > p. 64
Nicolás Alvarez [Argentina] > p. 106
Nicolas Esteban Robayo Mosquera [Colombia] > p. 94
Nicolas Gualtieri [Brasil] > p. 86
Nicolás Restrepo Henao [Colombia] > p. 21
Norma A. González Vega [México] > pp. 90, 117, 133
Nuria Rey Somoza [España] > p. 76

O . P

Octavio Garcia Bazano [Argentina] > p. 78
Olga Osnayo [Perú] > p. 122
Olivia Fox [Chile] > p. 23
Omar Duarte Ballén [Colombia] > p. 69
Omar Hernandez Villalobos [Honduras] > p. 29
Pablo Mastropasqua [Argentina] > p. 78
Pamela Gionco [Argentina] > p. 40
Pamela Mata [Argentina] > p. 142
Pamela Nunes De Mendonca [Brasil] > p. 109
Pamela Perea [Perú] > p. 64
Paola Fernández [Argentina] > p. 126
Paola Marcela Ochoa Fernández [Ecuador] > p. 26
Paola Pimienta [Colombia] > p. 73
Paola Trocha [Colombia] > p. 34
Patricia Abreu [Brasil] > p. 77
Patricia Relats [Argentina] > p. 39
Patricia Villagomez [Ecuador] > p. 35
Paul Pinedo [Perú] > p. 111
Paula Andrea Correa Montaño [Colombia] > pp. 21, 45
Paula Andrea Echeverry Chalarca [Colombia] > p. 143
Paula Corrales [Chile] > p. 38
Paula Valeria Ontivero Obenloch [Argentina] > p. 132
Paulina Antelo [Argentina] > p. 126
Paulo Aguirre [Ecuador] > p. 12
Paulo Caviglia [Uruguay] > p. 110
Pavel Navarro [Perú] > p. 46
Pavel Sànchez [Colombia] > p. 79
Pedro Jesús Villanueva Ramírez [México] > p. 113
Percy Negrete [Perú] > p. 118
Perla Gonzalez [Uruguay] > p. 110

R

Rafael Ángel-Bravo [Colombia] > pp. 44, 68
Rafael Neder Barroca [Brasil] > p. 86
Rafaela Borges [Brasil] > p. 120
Ramón Galvis Centurión [Colombia] > p. 56
Raquel Acosta Rosales [Ecuador] > p. 25
Raúl Alfredo Vargas Delgado [Colombia] > p. 59
Renata Vilanova Lima [Brasil] > p. 120
Renato Echegaray [Argentina] > p. 47

R

Reyna Fabiola Pérez Mayo [México] > p. 131
Reyna Perdomo [Venezuela] > p. 107
Ricardo Morais Lopes [Brasil] > p. 96
Ricardo Pereira Gonçalves [Brasil] > p. 85
Ricardo Victoria Uribe [México] > p. 48
Rixi Estrada Arteaga [Honduras] > p. 77
Roberta de Almeida de Freitas Pesso [Brasil] > pp. 6, 55
Roberto Cabrera Olea [Chile] > p. 84
Rodolfo Nucci Porsani [Brasil] > p. 14
Rodrigo Goldsack [Argentina] > p. 7
Rogelio Monarca Temalatzi [México] > p. 129
Rogerio Zanetti Gomes [Brasil] > p. 36
Romina Rovagnati [Argentina] > p. 17
Rómulo Andrés Gallego Torres [Colombia] > p. 75
Rosa Maria Benitez [México] > p. 50
Rosanna Paola Schreiber Viana [Argentina] > p. 111
Rubby Gnecco [Colombia] > p. 100
Rubén Darío Chávez Martínez [México] > p. 110

S

Salvador Fierro Silva [México] > p. 73
Samuel Argote Dominguez [Bolivia] > p. 26
Sandra Alicia Utrilla Cobos [México] > p. 48
Sandra Patricia Carvajal Cantor [Colombia] > p. 92
Sandra Silva [Colombia] > p. 76
Sandra Tineo [Perú] > p. 111
Sanlly Lisbeth Ríos Guerrero [Ecuador] > p. 130
Santiago Andre Cossio [Bolivia] > p. 66
Santiago Ivan Esquibel [Argentina] > p. 65
Sara Campos [Colombia] > p. 73
Sara Guitelman [Argentina] > p. 87
Sara Maritza Gutiérrez Rondón [Argentina] > p. 135
Sara Martinangeli [Argentina] > p. 126
Sara Peisajovich [Argentina] > p. 18
Sara Vaz [Portugal] > p. 42
Sayshy Ching [Panamá] > p. 62
Sebastián Alejandro Gallo [Argentina] > p. 59
Sebastian Belalcazar Lareo [Colombia] > p. 104
Sebastian Benavidez [Argentina] > p. 27
Sebastian Giraldo [Colombia] > p. 90
Sebastián Malizia [Argentina] > p. 80
Sebastián Quimiz [Ecuador] > p. 30
Sergio Rybak [Argentina] > p. 34
Sergio Soto Henao [Colombia] > p. 59
Sergio Sudsilowsky [Brasil] > p. 127
Sheila Desireé Freue [Argentina] > p. 38
Sialia Karina Mellink Méndez [México] > p. 93
Silvia Cardona [El Salvador] > p. 67
Silvia Hernandez [Argentina] > p. 57
Silvia Patricia Oliva [Argentina] > p. 65
Silvina Amalia Herrera [Argentina] > p. 95
Silvina Antonella Martinez [Argentina] > p. 144
Sofía Ginestra [Argentina] > p. 86
Solange Rodríguez Soifer [Argentina] > p. 144
Soledad Simín [Argentina] > p. 88
Stefanie Muñoz [Argentina] > p. 140
Steffy Ballesteros [Colombia] > p. 30
Susana Basto Rodríguez [Colombia] > p. 47
Susana Navarrete Martinez [México] > p. 50

T . U . V

Tania Ausecha [Colombia] > p. 42
Tanya Larissa Pohl Campbell [Paraguay] > p. 24
Thalita Tavares Silva de Almeida [Brasil] > p. 44
Tomas Piraino [Argentina] > p. 10
Tristana Barseghian [Argentina] > p. 49
Valentina Ardaya Peredo [Bolivia] > p. 8
Valeria Guerrero Garduño [México] > p. 41
Valeria Lagunas [Argentina] > p. 87
Valery Anayansi Ochoa Perdomo [Honduras] > pp. 98, 101, 109, 115
Valery Ochoa Perdomo [Honduras] > p. 77
Vanessa Patricia Hoyos Dulanto [Perú] > pp. 78, 97
Vanina Beviglia [Argentina] > p. 71
Verónica Arévalo [Ecuador] > p. 130
Verónica Henríquez [Chile] > p. 68
Verónica Méndez [Argentina] > p. 30
Verónica Parra [Argentina] > p. 129
Verónica Rainaudo [Argentina] > p. 41
Vicente Lamónaca Tarallo [Uruguay] > p. 65
Víctor Hugo Ruesgas [Argentina] > p. 133
Víctor Ynami [Perú] > p. 48

V . W

Victoria Florencia Gabriel [Argentina] > p. 50
Victoria Oliveira [Brasil] > p. 114
Vinicius da Silva Carvalho [Brasil] > p. 96
Waris Guerrero Ramírez [México] > p. 131
Washington Bonilla [Uruguay] > p. 16
Wolfgang Alejandro Breuer Narváez [Chile] > p. 81

X . Y . Z

Ximena Insua [Uruguay] > p. 82
Xinia Varela Sojo [Costa Rica] > p. 52
Yamila C. Rodriguez Gomez [México] > pp. 109, 110
Yanet Hernández Ortega [México] > p. 109
Yeimis Milton Palomino Pichihua [Perú] > p. 69
Yoel Acosta[Perú] > p. 64
Yolima Sánchez Royo [Colombia] > pp. 46, 84
Yomara Andrea Medina Hernandez [Colombia] > p. 138
Yorledy Vivas [Colombia] > p. 145
Yubar Portilla Benítez [Colombia] > p. 106
Zulema Fabiola Cruz Herbas [Bolivia] > p. 132
Zyanya López Aramburo [México] > p. 23



Facultad de Diseño
y Comunicación