

El tercero de los libros elegidos fue *Tia Nela*, una antología de cuentos de Roberto Fontanarrosa. Los textos que lo integran son paródicos y costumbristas. Al haber sido Fontanarrosa un dibujante humorístico, el partido gráfico que tomó el grupo fue diseñar un libro con un criterio arrevistado, ya que lo plantearon en formato A3 pero en dirección horizontal, y cada página trabajó sus textos en dos columnas. Esta decisión le dio agilidad visual al producto, y logró la convivencia armónica de los distintos estilos de los dibujantes y los registros del libro.

El cuarto libro es *Socorro*, de Elsa Borneman. Es un libro de cuentos de terror para niños y preadolescentes, con textos oscuros e historias que van desde hechos mitológicos hasta historias contemporáneas. Las decisiones del grupo fueron osadas y muy acertadas: Diseñaron un libro en formato cuadrado, y desarrollaron las ilustraciones con solapas, es decir que sobre una ilustración dada, se agregó una solapa con una variación de dicha ilustración, dando cuenta tanto de movimientos como de otras acciones. Sin llegar a ser un libro popart, el resultado logrado fue el de un volumen lúdico, y con mucha libertad de acción para cada integrante del grupo.

Momento 4

Junto con el pitch de cada alumno, los cuatro grupos tienen que entregar a la cátedra un prototipo físico de cada libro.

Terminada la instancia expositiva, y antes de dar la calificación obtenida, tiene lugar la última tertulia de la asignatura, en este caso, con los 4 prototipos. El objetivo de esta última actividad es el de incluir en la despedida conclusiones sobre el trabajo proyectual, se repasan brevemente los pasos dados durante la cursada, y cómo éstos se escalonan hasta llegar al producto que tienen ante sí.

Conclusión

Esta asignatura tiene como objetivos el aprender el desarrollo de la continuidad de los personajes, así como trabajar el vínculo de la imagen con la palabra a través de la resolución de una serie de ilustraciones para un relato de mediana complejidad, todos los ejercicios realizados consignados en este texto, los resultados que se logran es fortalecer o desarrollar el vínculo que existe entre cada alumno y el dispositivo libro, tanto intelectual como emotivo. Esta asignatura pone en jaque y desmiente, con los trabajos realizados con buen gusto, comprensión y creatividad, ese lugar común que sostiene que los estudiantes de menos de 30 años ya no leen.

Abstract: This text aims to present the work carried out in the course Illustration III throughout the semester, and the main strategies used to strengthen students' connection with the written word.

Keywords: Reading – Illustration – Writing – Stories – Book

Resumo: Este texto tem como objetivo relatar o trabalho realizado na disciplina Ilustração III ao longo do semestre, e as principais estratégias utilizadas para fortalecer o vínculo dos alunos com a palavra escrita.

Palavras chave: Leitura – Ilustração – Escrita – Contos – Livro

(*) **Mariano Lucano**, Diseñador Gráfico (UBA), docente en el Área Diseño Gráfico + Ilustración en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2022.

Salir de la zona de confort a través de la educación

Antonella Maiorano^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: Reflexiono sobre mi primer año como docente universitaria, motivada por una tradición familiar ligada a la enseñanza y por una visión apasionada del rol docente. Mi objetivo fue trascender lo académico, generando un impacto humano y creativo en mis estudiantes. A pesar de las limitaciones de la virtualidad, diseñé una experiencia didáctica dinámica, fomentando la participación, la creatividad y la interacción entre alumnos mediante ejercicios exprés, debates, y trabajo en grupo. Un eje central de la cursada fue el análisis de directores de cine, que sirvió como anclaje temático y permitió el desarrollo del Proyecto Integrador (PI), donde los estudiantes crearon afiches visuales a partir de una película seleccionada. El proceso incluyó moodboards, análisis retórico y experimentación visual. Promoví la autocrítica y el feedback colectivo como herramientas para el crecimiento.

Palabras clave: Creatividad - Aprendizaje colaborativo - Participación - Proyecto Integrador

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 258]

La docencia está en mi sangre, una gran parte de mi familia, incluyendo a mis padres están ligados a la misma y creo que en mi caso no iba a ser la excepción, siempre me interesó y me generaron admiración aquellos profesores que se paraban frente a una clase, creando un ambiente de igualdad y dinamismo. Nunca logré empatizar con aquellos que simplemente lo tomaban como un trabajo y no como una pasión, o por lo menos tener la caridad de transmitir eso a la hora de enseñar. Este primer año como docente universitaria me propuse ser el tipo de profesora que enseña más allá de lo académico, intentando dejar una huella positiva en el alumno que lo haga pensar por sí mismo y pueda aplicar lo aprendido en cualquier aspecto de su vida, más allá de lo laboral. Implementé una metodología que hizo que cada clase fuera distinta pero enriquecedora: Aunque la enseñanza virtual presenta sus desafíos pude lograr una dinámica, lo más similar a la presencialidad para que puedan conocerse y romper el hielo, ayudando a aquellos más introvertidos animarse a participar y al resto también salir de su zona de confort, realizando ejercicios exprés para que puedan aplicar la teoría de ese día a algo práctico, facilitando el entendimiento de lo visto en clase.

Decidí desafiar la monotonía de la enseñanza virtual realizándome estas preguntas:

¿Cómo lograr que los alumnos se conozcan y participen activamente? ¿Cómo estimular su creatividad y romper las barreras de la comodidad?

Desde la primera clase se puso en evidencia el poder de análisis de los estudiantes, ya que se les designó un director de cine y los dividí en grupos elegidos de manera aleatoria con la plataforma Blackboard, con el objetivo de ayudarlos a conocerse y así trabajar en equipos. Debían realizar el relevo de dicho director teniendo en cuenta el contexto social, identidad visual y temáticas recurrentes, encontrando puntos en común o guiños únicos del mismo. Este tópico los acompañó durante toda la cursada convirtiéndose en el anclaje principal. Luego, a nivel individual debían elegir una película del director investigado para desarrollar Proyecto Integrador (PI). De esta manera cada uno pudo explorar la versatilidad del mismo a lo largo de su carrera. Desarrollando en la cursada un afiche con retórica y un concepto original de esa película. Una vez elegida la misma tuvieron que crear un moodboard o tablero de inspiración teniendo en cuenta el concepto elegido a partir de ciertos análisis. A partir de esta actividad pudieron destacar temas, objetos, colores, texturas y tipografías que los ayudaron en el proceso del Proyecto Integrador. El objetivo que me planteé en esta materia es que puedan comprender conceptos complejos de una manera más rápida y práctica teniendo en cuenta el estilo de vida que llevan los alumnos hoy en día a través de las redes sociales y los microsegundos de atención. Más allá de mis presentaciones y explicaciones teóricas, decidí combinar las mismas con videos (por ej. Charlas Ted) y textos bibliográficos donde les daba cierta cantidad de tiempo, para luego entre todos debatir sus impresiones y descubrimientos, fomentando un aprendizaje activo en el que puedan valorar la importancia de escuchar a sus compañeros para así entender que hay otras perspectivas.

Luego con ejercicios prácticos, creativos y dinámicos logré que puedan aplicar lo aprendido en ese mismo momento para que de una forma u otra quede impregnado en la mente del alumno, incitándolos a aprovechar cada instancia de corrección, y mostrar lo que realizaron todas las clases. Está claro que si uno se anima a mostrar/enseñar su trabajo, el resto sigue los mismos pasos y se genera un ambiente, que a mi parecer, virtualmente a veces es difícil lograrlo. Al escuchar las correcciones de sus compañeros muchos pudieron aplicar las mismas en sus propios ejercicios, logrando una autocrítica constructiva. Otro ejercicio clave en la cursada fue el brainstorming o lluvia de ideas, destinado a que cada alumno pueda lograr un concepto sólido y acorde a lo que, de manera individual querían transmitir en su afiche final. La considero una herramienta poderosa para estimular la creatividad y generar conceptos innovadores que sacan a cada uno de los primeros pensamientos básicos, rompiendo barreras mentales. Lo generamos como un ejercicio exprés en la clase agarrando una hoja y lápiz y que simplemente escriban todas las palabras o disparadores que se le cruzaba por la mente en ese momento, al azar, sin mucho sentido. Luego con ese conjunto de palabras comenzaron a encontrarle sentido o buscaron conectores que las unan para llegar a ese concepto con sentido y consistencia.

Pude llevar cada clase de manera dinámica y didáctica, lo cual generaba mucho interés en lo que iban a ver a continuación, estaban atentos a cada indicación, sobre todo cuando de manera espontánea les daba tiempos cortos para hacer estos ejercicios exprés que los sacaba de su comodidad, ya sea buscando una hoja y lápiz para que boceten o sacar fotos con el celular buscando formas en su cotidianidad aplicando la teoría vista en clase. Encontrando maneras de mantenerlos comprometidos y motivados, creando un espacio para la experimentación y el desarrollo de la creatividad. Se convirtió en una aventura creativa. El ambiente virtual no impidió lograr una clase fluida.

Concepto, impacto visual y retórica fueron los pilares para lograr un afiche óptimo en la materia de Introducción al Lenguaje Visual. Corregí a partir de estos puntos y tuve en cuenta las herramientas gráficas de los alumnos y por supuesto las carreras que estudian, en cuanto a lo visual no puedo medir con la misma vara (por ej.) a un alumno de Diseño Gráfico que a uno de Producción de Moda, pero sí que ambos puedan comunicar un mensaje de forma clara y precisa.

Cada uno fue forjando su paso durante la cursada, considero que el camino de un alumno no es lineal y clase a clase fui conociendo un poquito de su personalidad (o lo que, por lo menos me transmitían a través de la pantalla), y esencia para poder ayudarlos a lograr el objetivo de la materia y que puedan generar su propio lenguaje visual. A nivel personal, el gran desafío fue entender las herramientas gráficas de cada alumno, incitarlos a adentrarse en el mundo de los programas de diseño sin olvidarse de lo tangible (incorporar collage manual, fondos realizados con acuarela por ej.), acompañarlos en su evolución y desarrollo acorde a las necesidades de cada uno. Hacerlos entender que las cosas se logran con trabajo y que confíen en el proceso, motivándolos cada

clase destacando siempre algo positivo para incentivarlos a ir por más, sumado a las correcciones que debían hacer para llegar a la meta propuesta.

En resumen, les detallo algunas estrategias que considero claves en el dictado de mis clases en la universidad:

Conexiones Humanas Virtuales: Aunque las pantallas nos separan, busqué crear un ambiente cercano. Al inicio de la cursada dedicamos tiempo a presentarnos. Los estudiantes compartieron información valiosa sobre ellos, qué carrera estudian y en qué año de la misma se encuentran, charlamos de sus aspiraciones y que pretendían llevarse de la materia. Así, rompimos el hielo y construimos una comunidad virtual. Junto con la presentación de la materia y cuáles eran mis objetivos para con ellos frente a la cursada.

Directores de Cine y Anclajes: De manera aleatoria, armé grupos de 3 o 4 alumnos, donde a cada uno le asignaba un director reconocido del mundo del cine. Investigaron su obra, analizaron contextos, estilos y temáticas recurrentes, entendiendo el sello personal que los caracteriza. Este enfoque se mantuvo durante todo el curso. Los directores se convirtieron en nuestros anclajes, hilando las clases y estimulando debates.

El Proyecto Integrador (PI): Cada estudiante eligió una película del director investigado. Desarrollaron afiches que comunicaron el concepto reformulado y elegido por ellos, independientemente del eje central de cada film. El proceso incluyó análisis retóricos, selección de tipografías y exploración visual. El Proyecto Integrador no era solo un proyecto, sino una oportunidad para salir de la zona de confort creativa y explotarla al mayor nivel.

El Poder del Moodboard: El moodboard, ese collage visual, se convirtió en un aliado. Los estudiantes exploraban colores, texturas y símbolos relacionados con sus películas. El proceso creativo se volvía tangible y personal y este panel los acompañó toda la cursada para recuperar y tomar puntos clave para sus afiches. Algo así como ese lugar al que volvían cada vez que necesitan volver a tierra.

Ejercicios Exprés: La teoría es vital, pero la práctica es transformadora. Introduje ejercicios breves e inesperados de manera espontánea. En 20 o 30 minutos, debían bocetar ideas, buscar imágenes o interpretar textos para luego debatirlos. Estos desafíos sacaban a los alumnos de su lugar de comodidad y los impulsaban a aplicar conceptos en tiempo real, generando una clase mucho más dinámica y activa.

Multimedia y Debate: Combiné presentaciones teóricas con videos inspiradores y teóricos junto con textos relevantes. Los alumnos debatían sus impresiones, conectando la teoría con la realidad. Al mismo tiempo entendían que un mismo concepto puede tener múltiples perspectivas. Considero que la educación no es pasiva; es un diálogo constante.

Feedback Constructivo: Como docente a cargo de la cursada decidí que las correcciones no eran solo mías.

Al momento de corregir o mostrar sus trabajos los incité a que entre todos puedan evaluar los trabajos y ofrecer sugerencias a sus compañeros. Esta retroalimentación colectiva fomentó la autocrítica y el crecimiento de cada uno de los alumnos generando confianza en sí mismos y aprender a escuchar la opinión o perspectiva del otro que puede ser de gran ayuda en ciertas instancias. Somos facilitadores de experiencias transformadoras que preparan a los jóvenes para enfrentar un mundo en constante cambio. Considero que la educación es un viaje que nos saca de nuestra zona de confort. Como docentes, siento que tenemos la responsabilidad de guiar a los estudiantes hacia ese territorio de descubrimiento y crecimiento más allá de los aprendizajes teóricos.

Creo que debemos romper barreras, celebrar la curiosidad y creatividad para crear espacios donde la comodidad no sea un límite para los alumnos. En este proceso, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades sociales, emocionales y de resiliencia. Como educadores, pienso que nuestra labor va más allá de impartir contenidos; también debemos salir de aquello que conocemos y fuimos parte. En mi caso, tomando de ejemplo mis experiencias como ex alumna para aplicarlo al tipo de clase donde me sentí cómoda o ser el tipo de profesor que acompaña sin juzgar creando un ambiente igualitario, sigo aprendiendo y nutriéndome en este nuevo camino para mí.

Abstract: I reflect on my first year as a university professor, driven by a family tradition linked to teaching and a passionate vision of the teaching role. My goal was to go beyond the academic, creating a human and creative impact on my students. Despite the limitations of virtual learning, I designed a dynamic didactic experience that encouraged participation, creativity, and interaction among students through express exercises, debates, and group work.

A central axis of the course was the analysis of film directors, which served as a thematic anchor and enabled the development of the Integrative Project (IP), where students created visual posters based on a selected film. The process included moodboards, rhetorical analysis, and visual experimentation. I promoted self-criticism and collective feedback as tools for growth.

Keywords: Creativity – Collaborative Learning – Participation – Integrative Project

Resumo: Refletindo sobre meu primeiro ano como professora universitária, fui motivada por uma tradição familiar ligada ao ensino e por uma visão apaixonada do papel docente. Meu objetivo foi ir além do acadêmico, gerando um impacto humano e criativo em meus alunos. Apesar das limitações da virtualidade, desenhei uma experiência didática dinâmica, incentivando a participação, a criatividade e a interação entre os estudantes por meio de exercícios rápidos, debates e trabalho em grupo.

Um eixo central da disciplina foi a análise de diretores de cinema, que serviu como ancoragem temática e permitiu o desenvolvimento do Projeto Integrador (PI), no qual os alunos criaram cartazes visuais a partir de um filme selecionado. O processo incluiu moodboards, análise retórica e experimentação visual. Promovi a autocrítica e o feedback coletivo como ferramentas para o crescimento.

Palavras chave: Criatividade – Aprendizagem colaborativa – Participação – Projeto Integrador

(*) Antonella Maiorano, Licenciada en Diseño Gráfico (UADE), docente en el Área Diseño Gráfico + Ilustración en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2023.

Reflexiones sobre la Generación Ansiosa: Un Enfoque desde la Docencia en Diseño Gráfico

Fecha de recepción: agosto 2023
Fecha de aceptación: octubre 2023
Versión final: diciembre 2023

Rodolfo Sebastián Martínez^(*)

Resumen: Una mañana leí un artículo sobre la *Generación Ansiosa* y me sentí completamente interpelado. Con 26 años como docente universitario y siendo padre de adolescentes, veo de cerca cómo la hiperconectividad y la inmediatez están afectando emocionalmente a los jóvenes. He observado que muchos estudiantes llegan a mis clases con baja tolerancia a la frustración, ansiedad constante y miedo al error, producto de la sobreexposición digital y la sobreprotección parental. Frente a esto, decidí adoptar un enfoque centrado en la *corrección positiva* y el *proceso pautado*. En lugar de castigar los errores, los utilizo como oportunidades para que mis alumnos crezcan, desarrollen resiliencia y aprendan realmente. Creo firmemente que la educación debe ser activa, artesanal, que saque a los estudiantes de su zona de confort: experimentar, equivocarse, proponer. En el aula, trabajo para que la enseñanza despierte curiosidad, que provoque ganas de aprender. Busco constantemente nuevas estrategias para construir un aprendizaje profundo y emocionalmente sano, que combine lo mejor de la tecnología con el desarrollo de habilidades sociales y humanas. Enseñar en esta época implica estar presentes, acompañar y entender que nuestra labor también es emocional.

Palabras clave: Ansiedad - Proceso - Aprendizaje - Corrección

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 260]

Leyendo el diario un domingo por la mañana, me encontré con un artículo de Evangelina Himittian sobre la Generación Ansiosa (2024), que no pude evitar sentirlo muy cercano, quizás por mis 26 años como docente universitario, o tal vez por ser padre de dos hijos adolescentes (aunque creería que por ambos). Estas interacciones me han permitido observar de cerca los desafíos que enfrentan las nuevas generaciones, especialmente en un contexto dominado por la tecnología y la inmediatez. Esta reflexión se basa en mis observaciones y en investigaciones recientes sobre el impacto de las redes sociales y los dispositivos móviles en la mente de los jóvenes. El debate sobre cómo las nuevas tecnologías están afectando el bienestar emocional de los jóvenes es significativo. La conectividad total en la que han crecido y, en consecuencia, la necesidad de tenerlo todo ya, han llevado a un estado permanente de ansiedad. La incapacidad de los jóvenes para aburrirse, la sobreprotección parental y la exposición constante a un exigente universo online han creado un entorno donde la ansiedad y otros problemas emocionales son factores frecuentes. En mi práctica docente, he notado que muchos estudiantes se sienten abrumados por la necesidad de estar constantemente conectados. Este fenómeno se manifiesta en un

menor desarrollo de habilidades sociales y en un miedo constante a la evaluación negativa del entorno y al aburrimiento. Como resultado, estos jóvenes muestran una baja tolerancia a la frustración, un tema que ha sido central en mis investigaciones sobre cambios motivacionales en los estudiantes de diseño gráfico. La investigación que he llevado a cabo con la colaboración de otros docentes y estudiantes ha revelado que la inmediatez tecnológica afecta directamente la educación superior. Los estudiantes, acostumbrados a recibir respuestas instantáneas, se frustran fácilmente ante tareas que requieren tiempo y esfuerzo. En materias como Diseño Tridimensional (con estudiantes de carreras no vinculadas con la tridimensión) y Lenguaje Visual (con estudiantes iniciantes que aún no cuentan con las herramientas básicas), esta frustración puede ser un obstáculo significativo para el aprendizaje. Para abordar este desafío, trabajo con la corrección positiva como una práctica fundamental en mis clases. Este enfoque, que resalta los logros y ofrece retroalimentación constructiva, ayuda a los estudiantes a ver el progreso gradual en sus proyectos. Al enfocarse en la evolución del aprendizaje en lugar del producto final, los estudiantes desarrollan una mayor resiliencia y motivación.