

Finalmente, en un grupo minoritario de estudiantes, se verifica una dificultad evidente para representar debido a problemas cognitivos o de percepción, y que en este escrito no se pretenden diagnosticar. En tales casos, la metodología fue comunicar la situación al Coordinador de la Carrera, y redoblar los esfuerzos con el estudiante, intentando explicar los conceptos más lentamente, y de manera individual. En casos muy particulares, el avance es lento, y a riesgo de no llegar a cumplir con los requisitos mínimos solicitados por el Proyecto Integrador, se opta por afianzar los conocimientos mínimos necesarios, para avanzar más rápidamente en una nueva cursada.

Abstract: The pedagogical experience was carried out in Drawing 1 courses for Industrial Design during the first semester of 2024. The course focuses on the technical representation of objects through instrumental drawing, with an emphasis on understanding three-dimensional space and representation systems such as the MONGE System and Isometric Axonometric Perspective. Through exercises and the construction of models, students practice fundamental geometric concepts such as parallelism, depth, and view projection, which are essential for accurately representing volumetric bodies.

Although these geometric contents are not mandatory according to the syllabus, they are addressed in class due to the difficulties some students face. The importance of understanding the procedures beyond simply following them mechanically is emphasized, encouraging a deeper comprehension of space. The final Integrative Project requires students to apply all this knowledge in the technical development of an object of their

choice.

Keywords: Monge System – Geometry – Representation – Perspective – Isometry

Resumo: A experiência pedagógica foi realizada nas turmas de Desenho 1 para Design Industrial durante o primeiro semestre de 2024. A disciplina foca na representação técnica de objetos por meio do desenho instrumental, com ênfase na compreensão do espaço tridimensional e dos sistemas de representação, como o Sistema MONGE e a Perspectiva Axonométrica Isométrica. Através de exercícios e da elaboração de maquetes, os estudantes praticam conceitos geométricos fundamentais como o paralelismo, a profundidade e a projeção de vistas, essenciais para representar corretamente corpos volumétricos.

Embora esses conteúdos geométricos não sejam obrigatórios segundo o programa, são abordados em aula devido às dificuldades apresentadas por alguns alunos. Destaca-se a importância de compreender os procedimentos além de apenas segui-los mecanicamente, promovendo uma compreensão mais profunda do espaço. O Projeto Integrador final exige a aplicação de todos esses conhecimentos no desenvolvimento técnico de um objeto escolhido pelo aluno.

Palavras chave: Sistema Monge – Geometria – Representação – Perspectiva – Isometria

(*) **Julián Ruiz de Arrechavaleta**, Diseñador Industrial (UBA), docente en el Área Diseño Industrial + Tecnología + Negocio en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2004.

Desarrollo de la Narrativa Audiovisual: Un Proceso de Aprendizaje

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Milva Scollo(*)

Resumen: La experiencia pedagógica en la asignatura de Escritura Audiovisual, dirigida a estudiantes de segundo año de Comunicación Audiovisual, busca desarrollar habilidades técnicas y creativas en la escritura de guiones. La propuesta combina teoría y práctica mediante un curso dividido en cuatro módulos: fundamentos narrativos, desarrollo de personajes y diálogos, estructuras de guion y guion técnico con nociones de producción. Los estudiantes aprenden a crear personajes complejos, escribir diálogos auténticos y estructurar historias efectivas, integrando conceptos como el paradigma de Syd Field y estructuras no lineales. Se emplean recursos digitales como Final Draft, Celtx, y plataformas virtuales, junto con material audiovisual para el análisis práctico.

A lo largo del curso, se observa una mejora progresiva en las capacidades narrativas de los estudiantes, impulsada por la retroalimentación constante, el trabajo colaborativo y talleres prácticos. El proyecto final -un guion corto de diez minutos- permite evaluar la aplicación creativa de lo aprendido.

La metodología aplicada resultó exitosa, fomentando el pensamiento crítico, la innovación y una comprensión profunda de la narrativa audiovisual. Esta experiencia se propone como modelo replicable en otros contextos académicos para fortalecer la formación profesional en guion.

Palabras clave: Guion - Narrativa - Personajes - Escritura - Audiovisual

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 271]

Introducción

El arte de escribir es una disciplina fascinante que combina creatividad, técnica y profundidad narrativa para dar vida a historias que cautivan y transforman al público. En el contexto Universitario, la enseñanza del guion no solo busca desarrollar habilidades técnicas y artísticas, sino también fomentar el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la colaboración creativa entre estudiantes.

El estudio del guion va más allá de la mera estructura narrativa; implica explorar la psicología de los personajes, la construcción de diálogos auténticos, y la habilidad para crear conflictos que impulsen la trama. Además, se enfoca en la importancia del contexto cultural, histórico y social en el que se desarrollan las historias, proporcionando a los estudiantes una comprensión más profunda de cómo las narrativas reflejan y moldean nuestra realidad.

A través de experiencias prácticas y análisis crítico, los estudiantes no solo aprenden a escribir guiones efectivos, sino que también se preparan para enfrentar los desafíos del mundo profesional del cine y la televisión. En esta introducción pedagógica, exploramos una experiencia específica dentro de la asignatura de guion, destacando cómo se integran los principios teóricos con la práctica creativa para potenciar el aprendizaje y la excelencia artística.

Experiencia Pedagógica Narrativa Audiovisual

He diseñado una experiencia pedagógica innovadora para fortalecer las habilidades de escritura de los estudiantes de la Universidad. Reconociendo la importancia de la comunicación escrita en el ámbito académico y profesional, la asignatura de guion busca dotar a los jóvenes de las herramientas necesarias para expresarse narrativa y audiovisualmente de manera clara, coherente y efectiva.

1. Introducción

La narrativa audiovisual es una disciplina fundamental para la formación de futuros profesionales en el ámbito del cine, la televisión y los medios digitales. En la Universidad, esta asignatura busca desarrollar las competencias necesarias para que los estudiantes sean capaces de concebir, estructurar y escribir guiones que puedan ser llevados a la pantalla. La experiencia pedagógica que se presenta a continuación se llevó a cabo en el marco del curso de Escritura Audiovisual para estudiantes de segundo año de la carrera de Comunicación Audiovisual. La metodología empleada, los recursos utilizados y los resultados obtenidos son analizados en detalle para proporcionar una visión integral de la práctica docente.

2. Metodología

El curso de Escritura Audiovisual se estructuró en cuatro módulos principales a lo largo del cuatrimestre, cada uno con objetivos específicos y actividades prácticas que favorecen el aprendizaje activo y colaborativo.

2.1. Módulo 1: Fundamentos de la Escritura Audiovisual y técnicas narrativas

El primer módulo se enfocó en los conceptos básicos de la escritura para medios audiovisuales. Se realizaron

clases teóricas para explicar la estructura del guion, el formato estándar, y los elementos narrativos fundamentales como la trama, los personajes, y el conflicto. Se profundizó en las diferentes técnicas narrativas audiovisuales. A través de lecturas de guiones clásicos y contemporáneos y visión de escenas de películas clásicas los estudiantes analizaron las diferentes técnicas utilizadas por guionistas profesionales.

Actividades:

Lectura y análisis de guiones de películas icónicas.

Ejercicios de escritura de escenas breves.

Visión y debate de películas.

Debate grupal sobre la importancia de la estructura narrativa.

2.2. Módulo 2: Desarrollo de Personajes y Diálogos

El segundo módulo estuvo dedicado al desarrollo de personajes complejos y la creación de diálogos auténticos. Los estudiantes aprendieron a diseñar personajes tridimensionales con historias de fondo ricas y motivaciones claras. Además, se les enseñó a escribir diálogos y se profundizó en los tipos de diálogos, que no solo avanzan la trama, sino que también revelan la personalidad y las relaciones entre los personajes.

Actividades:

- Creación de fichas de personajes detalladas.

- Escritura de monólogos y diálogos en pareja.

- Talleres de lectura en clase para recibir retroalimentación.

2.3. Módulo 3: Estructura del Guion

El tercer módulo profundizó en las diversas estructuras narrativas que se pueden emplear en un guion audiovisual. Se abordaron modelos como el paradigma de Syd Field, los puntos agregados por Laura Siegel y las estructuras no lineales. Los estudiantes aplicaron estos conceptos en la creación de un guion corto, pasando por todas las etapas desde la sinopsis hasta el tratamiento.

Actividades:

- Esquema y planificación de un guion corto.

- Escritura de sinopsis y tratamientos.

- Taller de revisión y reescritura de guiones.

2.4. Módulo 4: Guion Técnico y Producción

El último módulo se centró en la traducción del guion literario a un guion técnico, listo para ser producido. Se explicaron los aspectos técnicos de la escritura, como las indicaciones de cámara, la división en secuencias y escenas, y la importancia de la continuidad. También se ofrecieron nociones básicas de producción audiovisual para que los estudiantes comprendieran cómo su guion se transformaría en un producto terminado.

Actividades:

- Elaboración de guiones técnicos a partir de guiones literarios.

- Simulación de reuniones de producción.

- Presentación final de proyectos de guion.

3. Recursos Utilizados

Para la implementación de esta experiencia pedagógica, se emplearon diversos recursos tanto físicos como digitales:

- **Material Bibliográfico:** Libros especializados en guion, artículos académicos y guiones de películas.
- **Software de Escritura de Guiones:** Programas como Final Draft y Celtx permitieron a los estudiantes escribir sus guiones en el formato profesional.
- **Proyector y Material Audiovisual:** Se utilizaron clips de películas y series para analizar ejemplos concretos de escritura audiovisual.
- **Plataforma Virtual:** Un entorno virtual de aprendizaje facilitó la entrega de trabajos, la realización de foros de discusión y el acceso a material complementario.

4. Resultados y Evaluación

La evaluación del curso se realizó mediante una combinación de trabajos prácticos, participación en clase y un proyecto final. Los estudiantes demostraron un notable progreso en sus habilidades de escritura y comprensión de la narrativa audiovisual. Los proyectos finales, que consisten en la creación de un guion corto de diez minutos con dos líneas de relato, esta práctica pudo evidenciar la capacidad de los estudiantes para aplicar los conceptos aprendidos de manera creativa y efectiva.

4.1. Progreso Individual

A través de ejercicios regulares y retroalimentación constante, se observó un desarrollo significativo en la calidad de la escritura de los estudiantes. Desde las primeras escenas hasta el guion final, se notó una mejora en la estructura narrativa, el desarrollo de personajes y la fluidez de los diálogos.

4.2. Colaboración y Retroalimentación

Los encuentros de lectura y feedback, las discusiones grupales fomentaron un ambiente colaborativo donde los estudiantes aprendieron a dar y recibir críticas constructivas. Esta interacción no solo enriqueció sus guiones, sino que también fortaleció sus habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

4.3. Creatividad e Innovación

La diversidad de temas y estilos en los guiones finales reflejó la creatividad y originalidad de los estudiantes. Algunos optaron por narrativas tradicionales, mientras que otros experimentaron con estructuras no lineales y géneros menos convencionales, demostrando una comprensión profunda de las múltiples facetas de la escritura audiovisual.

5. Conclusión

La experiencia pedagógica en la asignatura de Escritura Audiovisual fue exitosa en términos de los objetivos planteados. Los estudiantes no solo adquirieron las habilidades técnicas necesarias para escribir guiones, sino que también desarrollaron una apreciación por el arte y la disciplina que implica la creación de historias para la pantalla. La combinación de teoría y práctica, junto con un enfoque en la retroalimentación constante, permitió

un aprendizaje significativo y duradero. Esta metodología puede servir como modelo para futuras implementaciones y adaptaciones en otras instituciones educativas.

Abstract: The pedagogical experience in the course Audiovisual Writing, aimed at second-year Audiovisual Communication students, seeks to develop both technical and creative skills in screenwriting. The proposal combines theory and practice through a course divided into four modules: narrative fundamentals, character and dialogue development, script structures, and technical scriptwriting with production concepts. Students learn to create complex characters, write authentic dialogues, and structure effective stories, integrating concepts such as Syd Field's paradigm and non-linear structures. Digital tools like Final Draft, Celtx, and virtual platforms are used, along with audiovisual materials for practical analysis.

Throughout the course, a progressive improvement in students' narrative abilities is observed, driven by continuous feedback, collaborative work, and practical workshops. The final project—a ten-minute short film script—allows for the evaluation of the creative application of what was learned.

The applied methodology proved successful, fostering critical thinking, innovation, and a deep understanding of audiovisual storytelling. This experience is proposed as a replicable model in other academic contexts to strengthen professional training in screenwriting.

Keywords: Script – Narrative – Characters – Writing – Audiovisual

Resumo: A experiência pedagógica na disciplina de Escrita Audiovisual, voltada para estudantes do segundo ano de Comunicação Audiovisual, busca desenvolver habilidades técnicas e criativas na escrita de roteiros. A proposta combina teoria e prática por meio de um curso dividido em quatro módulos: fundamentos narrativos, desenvolvimento de personagens e diálogos, estruturas de roteiro e roteiro técnico com noções de produção.

Os estudantes aprendem a criar personagens complexos, escrever diálogos autênticos e estruturar histórias eficazes, integrando conceitos como o paradigma de Syd Field e estruturas não lineares. São utilizados recursos digitais como Final Draft, Celtx e plataformas virtuais, juntamente com materiais audiovisuais para análise prática.

Ao longo do curso, observa-se uma melhora progressiva nas capacidades narrativas dos alunos, impulsionada pelo feedback constante, trabalho colaborativo e oficinas práticas. O projeto final—um roteiro de curta-metragem de dez minutos—permite avaliar a aplicação criativa dos conhecimentos adquiridos.

A metodologia aplicada mostrou-se eficaz, promovendo o pensamento crítico, a inovação e uma compreensão profunda da narrativa audiovisual. Essa experiência é proposta como um modelo replicável em outros contextos acadêmicos para fortalecer a formação profissional em roteiro.

Palavras chave: Roteiro – Narrativa – Personagens – Escrita – Audiovisual

(*) **Milva Scollo**, Actriz, Guionista, Realizadora Audiovisual, docente en el Área Audiovisual + Fotografía en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2022