

Referencias Bibliográficas

Chalcoff, F. (2014). *Al coordinador de grupos con cariño*. El aleph.com.

Abstract: The text reflects on the different roles that emerge in the classroom and how these influence group dynamics and the teaching-learning process. Far from labeling or judging these roles, the author's intention is to open a dialogue on how, as teachers or coordinators, we can leverage these patterns to enhance both group and individual growth. It is emphasized that true teaching lies not only in curricular content, but also in the attitudes, values, and experiences that are implicitly conveyed. Over time, experience allows for a more empathetic and flexible view of students, understanding that each behavior can be positively channeled depending on the context.

Various typical classroom roles are identified, such as the leader, the compliant, the distracted, the shy, among others, each with its own implications. Teacher leadership must be clear, but also flexible and shared, promoting active participation and group development. The key is to accompany with openness, avoiding categorical judgments, and recognizing the latent potential in each individual to contribute to a common goal.

Keywords: Roles – Group Learning – Leadership – Teacher – Coordination

Resumo: O texto reflete sobre os diferentes papéis que se manifestam na sala de aula e como esses influenciam a dinâmica de grupo e o processo de ensino-aprendizagem. Longe de rotular ou julgar esses papéis, a intenção do autor é abrir um diálogo sobre como, como docentes ou coordenadores, podemos aproveitar esses padrões para potencializar o crescimento grupal e individual. Destaca-se que o verdadeiro ensino não está apenas nos conteúdos curriculares, mas também nas atitudes, valores e experiências que são transmitidos de forma implícita.

Com o tempo, a experiência permite desenvolver um olhar mais empático e flexível em relação aos estudantes, compreendendo que cada comportamento pode ser canalizado positivamente, dependendo do contexto. São identificados diversos papéis típicos da sala de aula, como o líder, os cumpridores, os dispersos, os tímidos, entre outros, cada um com suas implicações. A liderança docente deve ser clara, mas também flexível e compartilhada, promovendo a participação ativa e o desenvolvimento do grupo. A chave está em acompanhar com abertura, evitando julgamentos categóricos, e reconhecendo o potencial latente de cada indivíduo para contribuir com o objetivo comum.

Palavras chave: Papéis – Aprendizagem em grupo – Liderança – Docente – Coordenação

^(*) **Pablo Sletatt Cohen**, Licenciado en Publicidad (UP) y Diseñador Gráfico, docente en el Área Diseño Gráfico + Ilustración en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2013.

Proyecto Alumno Mentor. El nuevo rol del estudiante durante su proceso formativo

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

María Laura Spina^(*)

Resumen: En la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II, de la carrera de Diseño Gráfico, se implementa una metodología pedagógica centrada en la retroalimentación entre pares. Cada estudiante acompaña el proyecto de un compañero, brindando devoluciones reflexivas, críticas y constructivas en un entorno de evaluación formativa. Esta práctica busca fomentar la autonomía, la metacognición, la responsabilidad y el pensamiento crítico, fortaleciendo tanto el proyecto propio como el que se mentoriza. Las devoluciones se realizan por escrito en un espacio de debate virtual, permitiendo observar avances no solo en los proyectos, sino también en la calidad de la escritura académica y disciplinar. El proceso atraviesa siete etapas del Proyecto Integrador, promoviendo una interacción constante entre estudiantes, guiados también por los docentes. Se destaca la importancia de un lenguaje claro, accesible y motivador, así como de un entorno emocionalmente seguro para favorecer una retroalimentación genuina y efectiva. El diálogo entre pares es clave para el aprendizaje profundo y significativo. Esta experiencia fortalece el vínculo entre los estudiantes, estimula la autoconfianza y consolida una modalidad de enseñanza-aprendizaje que reconoce al alumno como protagonista activo de su formación.

Palabras clave: Diseño Multimedial - Retroalimentación - Autonomía - Metacognición - Evaluación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 294]

Introducción

Durante el proceso de cursada de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II, en la carrera Diseño Gráfico, se busca favorecer el desarrollo de procesos reflexivos y metacognitivos para dar un lugar de mayor importancia a la retroalimentación entre pares. A través de esta experiencia, se busca que cada estudiante acompañe el proyecto de otro alumno con el fin de practicar una retroalimentación significativa en un proceso de evaluación formativa. Se busca potenciar en los estudiantes un mayor grado de autonomía y responsabilidad sobre el propio aprendizaje, identificando las fortalezas y debilidades propias y las del proyecto que acompaña o mentorea.

El propósito consiste en promover un seguimiento genuino del proyecto de otro estudiante, pero sin descuidar el propio proyecto. Se intenta otorgar valor al nuevo rol del alumno mentor donde cada estudiante brinda y obtiene una retroalimentación sana, la cual impacta positivamente en el propio proceso, estimula la reflexión y genera motivación.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Potenciar en el estudiante un pensamiento crítico y constructivo en el proyecto personal y en el proyecto que acompaña.
- Otorgar un rol central al alumno durante el proceso de evaluación.
- Promover la autonomía y la responsabilidad sobre el proyecto que acompaña.
- Favorecer un diálogo genuino entre pares.
- Instalar una nueva modalidad de enseñanza-aprendizaje
- Afianzar un intercambio entre pares con una retroalimentación significativa y constructiva.

El Proyecto Integrador desarrollado durante la asignatura permite ejercitar en los estudiantes la práctica de la autonomía y la interacción entre pares. Se busca profundizar en todas las etapas que componen el Proyecto Integrador la idea de que la retroalimentación es una práctica habitual y legítima dentro del marco de la cursada, la cual permite ensanchar los límites del aprendizaje.

La retroalimentación de alumno a alumno, en un constante dar y recibir puede provocar mejoras en los aprendizajes ya que promueve el incremento de la autoconfianza y las capacidades de logro para lograr los objetivos planteados.

Cada retroalimentación tiene un nivel de impacto, siendo éste aplicado a la tarea realizada o a la autoestima del estudiante. Si un estudiante observa en el proyecto de otro estudiante aspectos positivos y expone con argumentos válidos las bondades del proyecto aunque refiera también a las debilidades, la retroalimentación impactará positivamente y logrará mayor compromiso y superación del alumno que recibió la devolución. Sin embargo, la retroalimentación se vuelve aún más significativa si se centra en cómo el estudiante resuelve la tarea, qué estrategias aplica para desarrollarlas, cómo progresa, qué obstáculos se le presentan en el proceso de trabajo y cómo autorregula su propio aprendizaje.

La experiencia

Esta experiencia pedagógica se desarrolla durante todo el cuatrimestre de la asignatura, en la presentación de cada una de las etapas del Proyecto Integrador. Cada estudiante mentorea el proyecto de un compañero, lo sigue, lo estimula, lo motiva, lo acompaña. Se convierte, de este modo, en guía o consejero y, en cada etapa del proyecto tiene el desafío de ejercitar la mirada reflexiva y la devolución genuina.

Durante las presentaciones de las etapas, cada estudiante, deja por escrito una devolución a aquel compañero que acompaña. Esta devolución escrita se deja en un espacio de Debate creado específicamente para esta actividad en la plataforma Blackboard, debido a que la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II se dicta en modalidad remota sincrónica. Es aquí, donde cada mentor, debe poder exponer de modo didáctico una buena retroalimentación, la cual debe ser relevante para el otro y debe poder responder a las necesidades del proyecto. Esta devolución identifica las debilidades y fortalezas, las potencias del proyecto y motiva a la reflexión en la permanente búsqueda de superación.

Durante el proceso de revisión de cada etapa, los estudiantes se acompañan mutuamente, pero es durante la entrega de cada etapa del Proyecto Integrador donde el estudiante consejero puede dejar de manera escrita la devolución. De este modo, cada proyecto subido al debate tendrá dos devoluciones: la del estudiante que "sigue y acompaña" el proyecto y la del docente titular. Esta distribución de la retroalimentación es ofrecida para todos los alumnos. Más allá de las observaciones que el alumno y el docente puedan dar, se puede afirmar que las retroalimentaciones genuinas logran que cada estudiante se focalice en aquellos aspectos que puedan mejorar potenciando, de esta manera, el desarrollo de una conciencia metacognitiva. En tal sentido, es indudable el valor de la escritura, donde también se puede observar cómo el estudiante se expresa por escrito y qué tan clara y didáctica es la escritura para lograr los efectos deseados.

Como las siete etapas del proyecto son acompañadas de manera constante y permanente, es necesario dar continuidad a las retroalimentaciones durante todo el cuatrimestre. No solo es posible observar la mejora en los proyectos, sino también la mejora en cómo se ofrecen las retroalimentaciones de manera escrita, utilizando mejores construcciones gramaticales, vocabulario específico y disciplinar de cada etapa, dominio de la ortografía y uso de los verbos y conectores.

La devolución es preparada por cada estudiante según diversos indicadores dados por el docente titular, los cuales pueden variar en cada etapa. En general, se tiene en cuenta el proceso de trabajo clase a clase (esto significa seguir atentamente el trabajo del compañero y estar atento a su proceso), creatividad e innovación, incorporación del marco teórico, presentación oral (utilización de vocabulario disciplinar) y presentación visual (grado de profesionalismo en la presentación).

Las etapas que se atraviesan en el Proyecto Integrador de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II, corresponden a la identidad de marca desarrollada

en Comunicación y Diseño Multimedial I. A través del desarrollo de la identidad corporativa desarrollada en el nivel anterior, se propone generar un Sistema de Identidad de Alta Complejidad que contiene las siguientes siete etapas:

- Etapas 1: Sistema de Morfología y Recursos Visuales.
 - Etapas 2: Sistema Gráfico y Plan de Necesidades.
 - Etapas 3: Sistema Tridimensional. Señalética.
 - Etapas 4: Sistema Editorial
 - Etapas 5: Sistema de Packaging
 - Etapas 6: Sistema Digital. Website. Redes Sociales. App.
 - Etapas 7: Sistema publicitario
- Brandbook de todo el sistema

El impacto de la retroalimentación

En este marco, es importante destacar y considerar las decisiones que toma el estudiante una vez que recibe la retroalimentación de un compañero. Puede recibirse de forma pasiva, dentro de un marco de diálogo adecuado o no. Es importante que el estudiante comprenda lo que se le dice y formule acciones al respecto. Algunos estudiantes pueden tener mayor conflicto o dificultad para comprender la retroalimentación dada, por lo tanto es imprescindible que ésta sea ofrecida con un lenguaje accesible, sencillo y claro. Es tan importante la receptividad de quien la recibe como también la eficacia de quien la comunica por escrito. En este feedback, es de suma importancia el lenguaje verbal dentro de un contexto apropiado para lograr que el mensaje dado circule en la dirección apropiada. No obstante, destacar el desempeño positivo del estudiante y su perseverancia en cada etapa del proyecto puede dejar un efecto positivo aunque también, es posible que, si el estudiante mejora su autoconfianza y su capacidad para lograr los objetivos, pueda no reconocer que necesita revisar y mejorar algunas cuestiones de su proyecto. Esto significa que la retroalimentación será más genuina y constructiva si se centra en cómo el alumno resuelve las dificultades, los obstáculos y en cómo se autorregula para alcanzar los resultados esperados.

Un estudiante que brinda a otro una retroalimentación sobre su proyecto necesita conocer el modo de pensar del otro estudiante, sus modos de accionar frente a las tareas dadas en clase, sus estrategias para abordar dichas tareas, sus fortalezas y sus debilidades. Es fundamental construir un buen diálogo entre pares y dejar en claro cuál es el nivel de desempeño esperable en ese momento del proceso.

Aquellas devoluciones positivas habilitan al estudiante a poner foco en los aspectos autosuficientes a mejorar, siendo las devoluciones negativas las que requieren mayor regulación en cuanto al tipo de ayuda necesaria para ofrecer. Es aquí donde se debe tener en cuenta la disposición de quien recibe para procesar de modo correcto la devolución.

En este sentido, es de suma importancia destacar que, al ofrecer la retroalimentación, si las observaciones que se brindan se enfocan en errores cometidos en el pasado, es improbable que el estudiante ejecute alguna acción al respecto. Sólo si se da una continuidad a la retroalimentación, por ejemplo, pidiéndole al estudiante que

proponga un plan de mejoras para las siguientes etapas del proyecto, es posible que se revisen los resultados y la devolución sea más eficaz.

Vínculo entre pares

La participación en cada una de estas etapas requiere de una participación activa de todos sus interlocutores, fomentando entre pares el diálogo, la escucha activa y la interacción constante. Esta práctica permite escuchar y tener en cuenta los diversos puntos de vista, formular preguntas y desarrollar opiniones constructivas. El compromiso de cada estudiante en relación al proyecto que guía y mentorea garantiza un flujo de conversación permanente y significativo, no solo en el aula sino también fuera de ella.

La retroalimentación eficaz depende de la receptividad de quien la recibe, de su grado de predisposición para escuchar. El lenguaje verbal y no verbal del alumno que brinda una devolución debe ser adecuado para su receptor. No obstante, también se debe crear un contexto emocional y físico para favorecer la interacción y para que lo que se desea transmitir impacte favorablemente en la dirección correcta.

Sólo es posible lograrlo si el docente construye y garantiza un clima de confianza en el aula virtual, favorece la comunicación entre los estudiantes y fortalece el vínculo entre ellos.

El diálogo entre pares y con el docente determina una correcta comunicación. Es tan importante qué decir como la forma en que se dice. Es necesario promover en el aula un diálogo que favorezca un aprendizaje desde la reflexión y un clima de respeto. Si el diálogo tiene un propósito constructivo, es claro y concreto, la posibilidad de ampliar la escucha activa y el intercambio genuino de ideas es mayor. Establecer un buen diálogo entre alumnos mejora la sensibilidad, la inteligencia y el conocimiento.

Aprender de la práctica

En la práctica de esta experiencia en el aula, se corrobora el valor que posee una buena retroalimentación entre alumnos dentro de su proceso formativo. Tanto el alumno que ofrece una devolución genuina como aquel estudiante que la recibe asumen sus propias responsabilidades sobre sus procesos individuales de enseñanza y aprendizaje. La implementación de esta experiencia en el aula de Comunicación y Diseño Multimedial II sostiene y afirma que todos los alumnos poseen potencial para aprender siendo interpretada la evaluación constante como un nuevo enfoque en la enseñanza de los contenidos de la asignatura.

Comprender el sentido de esta práctica áulica genera un mayor reconocimiento entre pares y favorece su vínculo. Es en este espacio, y a través de esta práctica, donde se ofrecen constantemente sugerencias para mejorar los procesos de trabajo y las producciones de los estudiantes en la permanente búsqueda de lograr un mejor desempeño académico.

Para llevar a cabo esta experiencia es necesario destinar el tiempo y los recursos para que los estudiantes puedan comprender el alcance de una correcta retroalimentación genuina entre pares. Esta práctica favorece la

autoestima y la confianza en la capacidad para aprender y contribuye al avance de los aprendizajes de los estudiantes tanto de quienes brindan la retroalimentación como de quienes la reciben.

Referencias bibliográficas

- Anijovich, R. (2016). "La autonomía como meta educativa". *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Anijovich, R. (2016). "La evaluación significativa". *La retroalimentación en la evaluación (comp.)* Buenos Aires: Paidós.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. Universitat de Valencia.
- Burbules, N. C. (1999). *El diálogo en la enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Camilloni, A. (1998). *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Perkins, D. (2016). *El aprendizaje pleno: principios de la enseñanza para transformar la educación*. Buenos Aires: Paidós.

Abstract: In the course Communication and Multimedia Design II, part of the Graphic Design program, a pedagogical methodology centered on peer feedback is implemented. Each student accompanies a classmate's project, providing reflective, critical, and constructive feedback in a formative assessment environment. This practice aims to foster autonomy, metacognition, responsibility, and critical thinking, strengthening both the student's own project and the one they mentor.

Feedback is provided in writing through a virtual discussion space, allowing observation of progress not only in the projects but also in the quality of academic and disciplinary writing. The process goes through seven stages of the Integrative Project, promoting constant interaction among students, guided by the instructors. Emphasis is placed on clear, accessible, and motivating language, as well as an emotionally safe environment that enables genuine and effective feedback.

Peer dialogue is key to deep and meaningful learning. This experience strengthens student relationships, encourages self-confidence, and consolidates a teaching-learning model that recognizes the student as an active protagonist in their own education.

Keywords: Multimedia Design – Feedback – Autonomy – Metacognition – Assessment

Resumo: Na disciplina Comunicação e Design Multimídia II, do curso de Design Gráfico, é implementada uma metodologia pedagógica centrada na devolutiva entre pares. Cada estudante acompanha o projeto de um colega, oferecendo retornos reflexivos, críticos e construtivos em um ambiente de avaliação formativa. Essa prática busca fomentar a autonomia, a metacognição, a responsabilidade e o pensamento crítico, fortalecendo tanto o projeto próprio quanto aquele que está sendo acompanhado.

As devolutivas são feitas por escrito em um espaço virtual de debate, permitindo observar avanços não apenas nos projetos, mas também na qualidade da escrita acadêmica e disciplinar. O processo atravessa sete etapas do Projeto Integrador, promovendo uma interação constante entre os estudantes, com orientação dos docentes. Destaca-se a importância de uma linguagem clara, acessível e motivadora, bem como de um ambiente emocionalmente seguro que favoreça uma devolutiva genuína e eficaz.

O diálogo entre pares é fundamental para uma aprendizagem profunda e significativa. Essa experiência fortalece os vínculos entre os estudantes, estimula a autoconfiança e consolida um modelo de ensino-aprendizagem que reconhece o aluno como protagonista ativo de sua formação.

Palavras chave: Design Multimídia – Devolutiva – Autonomia – Metacognição – Avaliação

(* **María Laura Spina**, Diseñadora Gráfica (UBA), docente en el Área Diseño Gráfico + Ilustración en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 1992.