

de encarnación de roles y discutimos cómo estas técnicas, combinadas a métodos de diseño, pueden ser útiles para el diseñador por su capacidad de explorar y experimentar algunas facetas emocionales de los usuarios.

C206. Propuesta de Innovación Pedagógica y Tecnológica UPSA. Sofía Chávez (Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra - UPSA - Bolivia)

Se comparte las experiencias de innovación pedagógica en las carreras de Diseño y Empresariales, destacando las mejores prácticas entre facultades. Se presenta la solicitud de innovación tecnológica Fab Lab Upsa para aprovechar los espacios y complementación que permite un FAB LAB para carreras de diseño y marketing, uniendo esfuerzos para la enseñanza práctica y gestión de patrocinadores para mejoras del espacio, una app facilitará la administración y gestión del espacio para ambas facultades.

C207. Estudio-escuela. Un dispositivo alternativo a la enseñanza proyectual. Damián Demaro y Angeles Navamuel (Facultad de Artes - Argentina)

Este trabajo propone visibilizar la experiencia en la implementación de un dispositivo alternativo a la enseñanza tradicional dentro de las prácticas proyectuales en las carreras de diseño. El dispositivo “estudio/escuela” es una propuesta metodológica interdisciplinaria, conformada por estudiantes, profesionales y docentes, que intenta dejar huella y propone ser replicada en otras instituciones educativas, donde se conjugan la práctica profesional y la enseñanza-aprendizaje.

C208. Procesos de enseñanza-aprendizaje como experiencias UX. Diana Leonor Di Stefano (disatechgo - Argentina)

Con la expansión de las tecnologías digitales de información y comunicación, emergieron nuevas disciplinas para comprender las interacciones entre personas y máquinas. La perspectiva UX, que pone el foco en mejorar la experiencia de una persona al utilizar una interfaz, permite mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado que se pueden aplicar algunas de sus herramientas y recursos para potenciar la educación en forma integral y satisfactoria.

C209. Modelo Centrado en el Estudiante para la enseñanza del Diseño. Héctor Patricio Escudero Goldenberg (Colegio Hispano Británico Iquique - Chile)

En la actualidad, se hace necesario repensar las estrategias y modelos de enseñanza y aprendizaje; la pandemia Covid 19, que obligó a la sociedad a confinarse en sus hogares, no impidió continuar con la educación, adoptando nuevos modelos y herramientas. El problema surge cuando estas herramientas pretenden emular la presencialidad y un sistema academicista ya obsoleto. Esta presentación tiene por objetivo empoderar a profesores y estudiantes en un modelo centrado en el estudiante para asegurar una educación de calidad que satisfaga las necesidades del entorno.

C210. Reflexiones Educomunicativas. Rómulo Andrés Gallego Torres (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia)

La comunicación ha sido un factor importante en los procesos evolutivos del hombre, desde la aparición del lenguaje, pasando por la escritura, la imprenta y llegando a nuestros días con la revolución de la información. En este trabajo se realiza una reflexión sobre como los modelos comunicativos han configurado nuevas formas de enseñar y como los roles de los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje se han ido transformando he intercambiando.

C211. Like me. Gustavo Lento Navarro (Universidad de Palermo - Argentina)

La docencia, pensada como una dimensión de intercambio y pasaje de conocimientos, puede ser entendida como la dinámica y el juego de las relaciones entre generaciones y su esfuerzo para comprenderse, entenderse e interpretarse. El acceso de las nuevas tecnologías de difusión masiva en estos años trajo aparejado cambios y mutaciones en nuestra aprehensión de saberes, en la dinámica de la experiencia sensible y en la forma de representar nuestros significados. El aula, física y virtual, es el mejor escenario para estudiar tal acontecimiento y dar a luz las tensiones necesarias entre una generación y otra.

C212. Gestión del tiempo y su incidencia en el estrés en los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC. Juan Bautista Sagastume Reyes y Lourdes Eugenia Pérez Estrada (Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala)

Como respuesta a los hallazgos de investigación se propone implementar un taller extra curricular para que los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC aprendan a gestionar su tiempo y atención. Sankalpa: Gestión del tiempo basado en la técnica de Mindfulness Sankalpa, palabra en Sánscrito y nombre propuesto para el taller, significa intención o determinación para realizar una acción:

C213. Arborizar. Una metodología para las prácticas diseñísticas. María de Guadalupe Sánchez Estrada (Facultad de Artes y Diseño - UNAM - México)

Durante mi acompañamiento educativo, el habitar la metáfora ha sido una herramienta metodológica que promueve la relación afectiva de cada uno de nosotros frente a las realidades que vivimos, referenciando la vida que sí ocurre y de la que somos responsables. El Arborizar es una herramienta metodológica que ha permitido la libre elección del uso de las metáforas según el proyecto en cuestión, posibilitando otras formas de narrar y desjerarquizar los discursos construidos por sujetos que son responsables de su educación y la construcción de su formación profesional, como son los estudiantes universitarios ante algunas violencias sistémicas de la académica.